



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE DE LA
MATEMÁTICA EN NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE
LA IEP PRIVADA FE Y CIENCIA, SAN MIGUEL-PUNO,
2020**

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

AUTORA

MAMANI MAMANI, MAGDALENA

ORCID: 0000-0001-9329-7752

ASESOR

MACHICADO VARGAS, CIRO

ORCID: 0000-0003-0197-3181

LIMA- PERÚ

2020

Equipo de trabajo

AUTORA

Mamani Mamani, Magdalena
ORCID: 0000-0001-9329-7752
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Pregrado,
Lima, Perú

ASESOR

Machicado Vargas, Ciro
ORCID: 0000-0001-9329-7752

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote,
Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de
Educación Primaria
Lima, Perú

JURADO

Zela Ilaita, Mafalda Anastacia
ORCID: 0000-0002-9813-9742

Yanqui Núñez, Evangelina
ORCID: 0000-0001-8412-4358

Mayorga Rojas, Yaneth Vanessa
ORCID: 0000-0001-6912-7251

Hoja de firma del jurado y asesor

Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita

PRESIDENTE

Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez

MIEMBRO

Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas

MIEMBRO

Mgtr. Ciro Machicado Vargas

ASESOR

Agradecimiento

Agradezco a Dios por todas las cosas buenas que me ha brindado durante este tiempo de estudios.

A mis padres Juan B. y a mi madre Juliana por su apoyo permanente. Que se convirtieron en mi fuente de inspiración. Así mismo un agradecimiento muy especial al Mgtr. Ciro Machicado Vargas por su apoyo Y asesoría en la elaboración de esta tesis.

Expreso mi gratitud a la doctora Yeny Velásquez promotora, victoria Paucar directora, Delia Parí docente de aula de la Institución Educativa Fe Ciencia del distrito de San Miguel de la provincia de San Román quienes me apoyaron con los datos necesarios para realización el trabajo de Investigación.

Dedicatoria

A Dios. Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

Con mucho cariño y humildad, brindo mi agradecimiento a mis hijas Abygail y Andrea, quienes me dieron fuerza y apoyo durante el estudio y para la concretización de mi trabajo de investigación.

A los docentes de la ULADECH CATÓLICA, quienes con sus sabias enseñanzas que permitieron fortalecer mi vocación docente.

Resumen

En la presente tesis tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños del primer grado de primaria de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020, la metodología que se siguió fue una investigación cuantitativa de nivel explicativo y un diseño de investigación pre experimental, la muestra de estudio está conformada por 12 niños y niñas, a quienes se les aplicó (pre test) y (post test) la técnica que se utilizó para la recolección de datos fue la de observación y el instrumento que se utilizó fueron las fichas de cotejo, el procesamiento de datos se hizo mediante Microsoft Excel y el programa estadístico IBM SPSS Statistics, Los resultados obtenidos muestran que antes de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, los niños y niñas tienen una puntuación de 26.17 (En Proceso) de aprendizaje en matemática y después de haber aplicado el tratamiento que son los juegos didácticos con un máximo de 12 sesiones de aprendizaje se observa un incremento significativo en el aprendizaje de matemática con un promedio de 36.42 (Satisfactorio) este incremento representa 10.25 puntos más que equivale un 39.16% en el aprendizaje. En conclusión, los juegos didácticos si influyen de manera significativamente en el aprendizaje en el área de matemática en los niños del primer grado de primaria de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020. Que fue contrastada con una prueba estadística paramétrica de la T students con un nivel de confianza del 95%.

Palabras claves: Aprendizaje, Juegos didácticos, competencia, capacidad, matemática,

Abstract

The objective of this thesis was to determine the influence of didactic games on learning in the area of mathematics in children of the first grade of primary school of the Private Educational Institution Fe y Ciencias of the district of San Miguel, San Román province, Puno Region. -2020, the methodology that was followed was a quantitative research of explanatory level and a pre-experimental research design, the study sample is made up of 12 boys and girls, to whom the (pre-test) and (post-test) The technique used for data collection was observation and the instrument used were check sheets, data processing was done using Microsoft Excel and the statistical program IBM SPSS Statistics. The results obtained show that before the application of the learning sessions, the boys and girls have a score of 26.17 (In Process) of learning in mathematics and after having applied or the treatment that are the didactic games with a maximum of 12 learning sessions, a significant increase is observed in the learning of mathematics with an average of 36.42 (Satisfactory) this increase represents 10.25 points more than is equivalent to 39.16% in learning. In conclusion, didactic games do significantly influence learning in the area of mathematics in children of the first grade of primary school of the Private Educational Institution Fe y Ciencias in the district of San Miguel, San Román province, Puno-2020 Region. That was contrasted with a parametric statistical test of the T students with a confidence level of 95%.

Keywords: Learning, Didactic games, competence, ability, mathematics

Contenido

	Página
Equipo de trabajo	ii
Hoja de firma del jurado y asesor	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Contenido	viii
Indicé de grafico	xii
Índice de tablas	xiii
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura.....	6
2.1 Antecedentes.....	6
2.1.1 Antecedentes internacionales	6
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	8
2.1.3 Antecedentes locales	12
2.2 Bases teóricas de la investigación	14
2.2.1 Juegos didácticos	14
2.2.1.1 Tipos de juegos didácticos.....	39
2.2.1.2 Definición de juego.	40
2.2.1.3 Características del juego.....	41
2.2.1.4 Fundamentos del juego.....	43
2.2.1.4.1 Fundamentos biológicos	43
2.2.1.4.2 Fundamentos psicológicos.....	43
2.2.1.4.3 Fundamentos sociales.....	44

2.2.1.4.4	Fundamento cognitivo	45
2.2.1.5	Clasificación de los juegos matematicos	46
2.2.1.5.1	Juegos funcionales.....	46
2.2.1.5.2	Juegos ficción	46
2.2.1.5.3	Juegos receptivos.....	47
2.2.1.5.4	Juegos construcción.....	47
2.2.1.5.5	El juego en el área de matemática en el niño de primer grado.....	47
2.2.2	Definición de aprendizaje.....	48
2.2.2.1	Teoria del aprendizaje significativo	49
2.2.2.2	Caracteristicas del aprendizaje significativo	50
2.2.2.3	Tipos de aprendizaje de significativo	51
2.2.2.3.1	Aprendizaje de representaciones	51
2.2.2.3.2	Aprendizaje de conceptos.....	52
2.2.2.3.3	Aprendizajes de propósitos.....	53
2.2.2.4	Aprendizaje de matemática	54
2.2.3	Definición de matemática.....	54
2.2.3.1	Principios de la matemática.....	55
III.	Hipótesis	62
IV.	Metodología	63
4.1	Diseño de la investigación.....	63
4.2	Población y muestra	64
4.2.1	Población.....	64
4.2.2	Muestra.....	64
4.3	Definición y operacionalización de variables e indicadores	65
	Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores	65

4.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	68
4.4.1	Técnica de recolección de datos	68
4.4.2	Instrumentos:	68
4.5	Plan de análisis	69
4.6	Matriz de consistencia	70
	Cuadro 2: Matriz De Consistencia	70
4.7	Principios éticos.....	72
V.	Resultados.....	73
5.1	Resultados.....	73
5.1.1	Resultados del pre test y pos test respecto al objetivo específico N°1	73
5.1.2	Resultados del pre test y pos test respecto al objetivo específico N°3.....	77
5.1.3	Resultados del pre test y pos test respecto al Objetivo General	79
5.2	Análisis de resultados	81
5.2.1	Análisis de datos respecto al objetivo específico N°1	81
5.2.2	Análisis de datos respecto al objetivo específico N°2.....	81
5.2.3	Análisis de datos respecto al objetivo específico N°3.....	82
5.2.4	Análisis de datos respecto al Objetivo General	82
5.3	Contrastación de la prueba estadística.....	82
VI.	Conclusiones	85
	Referencias bibliográficas	88
	Anexo 1: Carta de presentación y autorización.....	97
	Anexo 2: Consentimiento informado (Cargo).....	99
	Anexo 4: Instrumento de recolección de datos	101
	Anexo 5: Base de datos para el procesamiento estadístico	109
	Anexo 6: Evidencias fotográfica.....	114
	Anexo 7: Pantallazo del informe de originalidad de turniting	116
	Anexo 8: actividades de aprendizaje.....	117

Sesión De Aprendizaje N°01	117
Sesión De Aprendizaje N°02	121
Sesión De Aprendizaje N°03	125
VII. Realiza la dinámica de conversar en dúo, en trio sobre temas que ellos les interesa y se les hace comprender la importancia de la comunicación en la vida de los seres humanos.	127
VIII. Los niños y niñas juegan a Simón dice: formen grupos de 2 cuenten ¿Cuántos niños hay? al ir sumando los grupos	127
IX. Juan y Ana juegan con el dado y forman secuencias y una niña.....	127
Sesión De Aprendizaje N°04	129
Sesión De Aprendizaje N°05	135
Sesión De Aprendizaje N°06	141
Sesión De Aprendizaje N°07	146
Sesión De Aprendizaje N°08	151
Sesión De Aprendizaje N°09	157
Sesión De Aprendizaje N°10	161
Sesión De Aprendizaje N°11	167
Sesión De Aprendizaje N°12	173

Indicé de grafico

Figura 1: Nivel de aprendizaje en matemática en la dimensión 1 Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas de cantidad, reconocer y clasificar pre test y pos test	74
Figura 2: Nivel de aprendizaje en matemática en la dimensión 2 Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas de regularidad, equivalencia y cambio pre test y pos test.....	76
Figura 3: Nivel de aprendizaje en matemática en la dimensión 3 Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas de forma, movimiento y localización pre test y pos test.....	78
Figura 4: Nivel de aprendizaje en el área de matemática pre test y pos test	80

Indice de tablas

Tabla 1: Muestra de estudio	64
Tabla 2: Operacionalización de variables e indicadores	65
Tabla 3: Barrenos de la variable y instrumentos	67
Tabla 4: Matriz De Consistencia.....	70
Tabla 5: Resultados individuales de los niños para la dimensión 1 del pre test y pos test.	73
Tabla 6: Resultados en promedio de los niños para la dimensión 1 del pre test y pos test.	74
Tabla 7: Resultados individuales de los niños para la dimensión 2 del pre test y pos test.	75
Tabla 8: Resultados en promedio de los niños para la dimensión 2 del pre test y pos test	76
Tabla 9: Resultados individuales de los niños para la dimensión 3 del pretest y postest.....	77
Tabla 10: Resultados en promedio de los niños para la dimensión 3 del pretest y postest.....	78
Tabla 11: Resultados individuales de los niños en aprendizaje de matemática del pretest y postest.....	79
Tabla 12: Resultados en promedio de los niños en aprendizaje de matemática del pretest y postest	80
Tabla 13: Ingreso de datos al programa SPSS para el procesamiento	84
Tabla 14: Procesamiento en el IBM SPSS Statistics	84
Tabla 15: Resultados que muestra el SPSS Statistics	84

Tabla 16: Criterio de valoración de alfa de cron Bach.....	105
Tabla 17: Ingreso de datos para la confiabilidad del instrumento	105
Tabla 18: Resultado del alfa de Cronbach	106
Tabla 19: base de datos para el procesamiento estadístico	109
Tabla 20: Resumen de su ponderación para cada estudiante	111
Tabla 21: Resumen de su ponderación para cada estudiante	112

Índice de cuadros

Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores	56
Cuadro 2: Matriz De Consistencia	61

I. Introducción

Martínez, Mosquera y Perea (2010) investigaron la estrategia didáctica a través de un proyecto de aula, orientado a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en estudiantes del primer grado a través del juego como proceso facilitador del conocimiento.

Cabrera (2010) realizó un estudio con el objetivo de determinar el uso de los juegos didácticos como estrategia pedagógica para la enseñanza de las operaciones básicas de matemáticas en el cuarto año de primaria.

Alván, Bruguero y Mananita (2014) realizaron un estudio con el objetivo de determinar la influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Niños del Saber. La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes, las edades eran entre 5 y 6 años de edad. Se utilizó Lista de Cotejo y Prueba de Entrada (Alván, Bruguero y Mananita, 2014). Se encontró que el material didáctico sí influye en el aprendizaje de las matemáticas.

Lezama (2011, p. 73.) en su tesis titulada “Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la Institución Educativa “República Federal socialista de Yugoslavia”, de nuevo Chimbóte, concluyo que: Los docentes deben hacer uso de los juegos didácticos en las actividades a realizar con sus estudiantes, ya que constituyen una manera más eficaz de generar expectativas en los ellos, además desarrollan en ellos actitudes positivas hacia el área de Matemática, permitiendo de esta manera un aprendizaje significativo, el uso de material concreto como recurso es muy valioso porque es de

conocimiento actual que el estudiante aprende de las experiencias concretas, y que estas a su vez posibilitan el logro de aprendizaje de los estudiantes.

El juego didáctico es la mejor forma de aprender jugando. Utilizar juguetes educativos o didácticos es una buena manera de estimular el aprendizaje en los niños, a la vez que se divierten. También puedes profundizar más en este tema estudiando nuestra Formación en pedagogía (Forma infancia, 2019)..

El aprendizaje de las matemáticas, en especial si en su enseñanza, se fomentan distintas formas de actividad matemática, tales como el buscar analogías y diferencias, realizar conjeturas, elaborar estrategias, utilizar algoritmos, etc. Dicha actividad no solo contribuye a la adquisición de un razonamiento lógico, sino que colabora positivamente en muchos otros aspectos intelectuales, como la intuición la creatividad, la tenacidad en el trabajo, etc. También es innegable que el aprendizaje de las matemáticas presupone la adquisición de un conjunto de instrumentos poderosos para explorar la realidad, representarla, explicarla y predecirla. (Cruz, (2016).

El juego pasando las épocas ha sido de gran inquietud, debido su gran calidad en el progreso infantil y el aporte al entorno educativo, a lo largo de los tiempos, el juego sigue existiendo una parte vital en el progreso del infante. El juego es una penuria del niño, el cual es indefectible en su día a día para conseguir distraerse de forma sana y sobre todo regocijando formando: correr, saltar, etc.

También los niños de 6 años sabrán concierne juegos didácticos que incumben a su edad, su parvedad, su manera de expresión, el cual le accederá revelar desconocidos juegos, incitar todos sus sentidos y formar instrucciones valiosas para su vida.

Las consecuencias de los desiguales ensayos que se efectuó a eminencia nacional y ejecutado por Ministerio de Educación en los postrimeros cinco años acceden ver el área Lógico - Matemático coexiste incompleto rendimiento académico, asimilado con los modelos mundiales (Minedu, 2014). ¿Cuál es el efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de Matemática en los niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa, Fe y ciencias del distrito de San Miguel, provincia San Román, Región Puno?. ¿Cuál es la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de matemática en la dimensión piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar, en los niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Fe y Ciencias del distrito de San Miguel, provincia San Román, Región Puno?. ¿Cuál es la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de matemática en la dimensión piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio, en los niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Fe y Ciencias del distrito de San Miguel, provincia San Román, Región Puno?. ¿Cuál es la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de matemática en la dimensión piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en los niños del primer grado de primaria?

Objetivo general: Determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de Matemática en los niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020

Objetivo específico: Conocer la influencia de los juegos didácticos en aprendizaje de matemática en la dimensión Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar. Identificar la influencia de los juegos

didácticos en aprendizaje de matemática en la dimensión Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio.

Determinar la influencia de los juegos didácticos en aprendizaje de matemática en la dimensión Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

La justificación teórica: La actual indagación tiene como propósito dar una contribución la alineación completa a escolares desarrollar pericias y habilidades primordiales esta forma proporciona la instrucción y precepto los estudiantes del área Matemática; también indaga socorrer los pedagogos originen a escolares poseer conducta recíproca comprometido, esta asistencia la armonía social. También, forma compasiva cualidad la enseñanza de matemáticas socorrer la plaza, educando al progreso investigador, lo cual forma el pedagogo grande complacencia desarrollar autoestima a escolares. Justificación práctica En este sentido de la investigación tiene carácter práctico ya que se manipula y/o desarrolla la variable independiente con la finalidad de medir la variable dependiente, para concluir en resultados que propicien el uso de los juegos didácticos en la enseñanza del área matemática a nuestros impúberes y nenas y por qué no decirlo el uso de esta estrategia en otras áreas educativas

Justificación metodológica En la contribución sistemática, los descansos comprensibles corresponden poseer analogía con los ecuánimes.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

Morales & Moreno, (2015), en su tesis titulada: “Influencia del razonamiento lógico matemático en el rendimiento académico en el área de matemática de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la escuela fiscal N° 247 Carlos Garbay Montesdeoca. Loja Ecuador”. Llega a las conclusiones: “Tuvo como objetivo analizar la influencia del razonamiento lógico matemático, en el rendimiento en el área de matemáticas por medio del estudio de campo para mejorar la calidad institucional. Para la realización de su investigación, utilizó la metodología científica de tipo de proyecto factible y empleando el diseño de investigación campo. Utilizó también el método inductivo y deductivo. Utilizó los tipos de investigación Explicativa, Participativa y Descriptiva. Llegó a las siguientes conclusiones: en la institución educativa no se han hallado recursos pedagógicos innovadores para la impartición de la asignatura de matemáticas. Los directivos, docentes y estudiantes, no cuentan con el uso y aplicación de nuevas estrategias de enseñanza para obtener un mejor desempeño. El uso de las escasas herramientas pedagógicas no se usa adecuadamente. Los 28 estudiantes aprenden más a través de una ayuda pedagógica innovadora. Los estudiantes siempre aprenden en el mismo entorno de trabajo. Los maestros no aplican técnicas innovadoras para la enseñanza de las matemáticas. Los docentes de la institución no cuentan con capacitaciones complementarias que le ayuden a mejorar los procesos pedagógicos del área de matemáticas. La mayoría de los docentes utilizan técnicas memorísticas para impartir aprendizajes Matemáticos”.

García (2015). En su tesis titulada: “Juegos educativos para el aprendizaje de la

matemática. Universidad Rafael Landívar”. Llega a las conclusiones: “Los resultados obtenidos por el grupo experimental en comparación al grupo control comprueban que los juegos educativos para el aprendizaje de la matemática son funcionales. La aplicación de juegos educativos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los objetivos previamente planteados. El juego es aprendizaje, como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, y también le brindan conocimiento que mejor el nivel de su aprendizaje. Se determinó la influencia de la metodología activa, en contraposición con la tradicional, demuestra un progreso en el aprendizaje de los alumnos, pues los juegos educativos cumplen un fin didáctico que desarrolla las habilidades del pensamiento. Los juegos educativos indican el logro concreto de las competencias, pues permiten que la mente de los alumnos sea más receptiva”.

Alayo (2014), en su tesis El razonamiento lógico matemático y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la escuela de educación básica "20 de Enero" Recinto San José, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos. Tuvo como objetivo Identificar como el razonamiento lógico Matemática Influye en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "20 de Enero" Recinto San José, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos. El diseño fue correlacional descriptivo. La técnica que empleó fue la encuesta. Llegó a las siguientes conclusiones: el razonamiento lógico matemático influye en el rendimiento académico de los estudiantes a pesar de las ciertas deficiencias en la formación docente, la falta de procesos en los ejercicios que desarrolla en razonamiento lógico de los niños y niñas empañan un verdadero proceso de aprendizaje, el cambio de estrategias es importantes e indispensables para que los

estudiantes gocen de un aprendizaje activo y un adecuado desarrollo lógico matemático. El aprendizaje través del razonamiento lógico impartido por los docentes juega un papel muy importante, en los estudiantes ya que contribuye con el desarrollo intelectual, social y favorece el desenvolvimiento mejorando su rendimiento académico de los estudiantes. Es necesario que el docente cuente con una herramienta metodológica como son las guías didácticas, en donde encontrara estrategias necesarias las cuales puede ajustarse a sus necesidades, es por ello que el docente debe estar presto a cambios convenientes al tipo de estudiantes que en su trayectoria ira preparando”.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Cruz (2016). En su tesis titulada: “Los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2º grado de la I.E. Ludwig Van Beethoven del nivel primario del distrito de Alto Selva Alegre DE Arequipa, 2015”. Llega a las conclusiones: “La propuesta que se realiza en este trabajo de investigación, es sobre cómo los juegos tradicionales más comunes o más conocidos, se los ha transformado o cambiado para los fines pedagógicos en el área de matemática para que los alumnos puedan trabajar y aprender jugando, ya que según se ha demostrado en el marco teórico la importancia del juego en el aprendizaje, especialmente en el área de matemática y que además se ha demostrado con los resultados del presente trabajo. En el presente trabajo de investigación se determinó la influencia de los juegos educativos en el aprendizaje de las matemáticas en los alumnos del 2º grado del nivel primario de la I.E “Ludwig Van Beethoven” del distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa, donde los resultados obtenidos en la prueba ECE 2015 muestran que el 71% de las respuestas fueron acertadas, mientras que los resultados obtenidos en el año 2014 fueron del 29

% donde no se aplicaron los juegos educativos. Existe una mayor asertividad en los alumnos del 2015, donde se aplicaron los juegos, con respecto a resolver situaciones aditivas donde se pide hallar la suma o diferencia de dos números menores que 100 presentados en diversos formatos, acertaron en un 92% , identifica la secuencia numérica que cumple con un patrón dado, acertaron el 88%, expresa números menores que 100 desde su representación gráfica hasta su representación compacta acertaron el 84%, resuelve situaciones asociadas a la relación directa de doble o mitad de una cantidad, presentada en diverso tipo de texto, acertaron el 80%. Existe una menor asertividad en los alumnos del 2015 con respecto a resuelve situaciones aditivas asociadas a acciones de “juntar” cantidades y formar grupos de 10, 81 presentadas en diversos tipos de texto, acertaron el 32%, resuelve situaciones aditivas vinculadas a la acción de “juntar” cantidades con información presentada en diversos formatos, acertaron el 60%, resuelve situaciones aditivas asociadas a acciones de “comparar”, presentada en diversos tipos de texto, acertaron el 52%. La aplicación de los juegos educativos incrementan el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en los alumnos de Primaria, determinando así la influencia de los juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en contraposición de la metodología tradicional donde el alumno aprende en forma automática y sin motivación.

Idrogo (2016). En sus tesis titulada: “Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del vii ciclo de la Institución Educativa “Glicerio David Villanueva Medina”, Numbral - Chalamarca, 2014. Cajamarca Perú”. Llega a las siguientes conclusiones: “Los juegos matemáticos: aritméticos, algebraicos y geométricos, influyeron significativamente en la motivación de los estudiantes y por ende en su aprendizaje de la Matemática. En tal sentido, los juegos matemáticos

constituyen una estrategia pedagógica que contribuye a una formación integral del estudiante, tanto en sus aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales. El nivel de aprendizaje de la Matemática en los estudiantes del VII ciclo de la I.E. “Glicerio David Villanueva Medina”, Numbral-Chalamarca, 2014, antes de la aplicación de los juegos matemáticos fue bastante bajo, dejando entrever la imperiosa necesidad de utilizar actividades lúdicas en dicho proceso de aprendizaje. En tal sentido, los juegos matemáticos, aplicados en el desarrollo de talleres así como en sesiones de aprendizaje de la Matemática, contribuyen eficazmente a desterrar en los estudiantes el temor por las matemáticas. Todo ello conlleva a elevar el nivel de aprendizaje de la Matemática, en sus dimensiones: “razonamiento y demostración”, “comunicación matemática” y “resolución de problemas” La aplicación de la estrategia de los juegos matemáticos permitió mejorar de manera significativa el aprendizaje de la Matemática en los estudiantes del VII ciclo de la I.E. “Glicerio David Villanueva Medina”, Numbral-Chalamarca, 2014. La aplicación de la estrategia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la Matemática en los estudiantes es posible, necesaria y fructífera, dado que la actividad lúdica es un recurso que el docente debe utilizar en el aprendizaje de las ciencias, específicamente en el área de Matemática, y sobre todo en aquellas que causan temor. El nivel de aprendizaje de los estudiantes del VII ciclo de la I.E. “Glicerio David Villanueva Medina”, después de haber sido aplicada la estrategia de los juegos matemáticos, fue superado notablemente, evidenciado en el puntaje diferencia del pos test y el pre test, haciendo un avance significativo de un 41,5%. Esto indica que dicha estrategia favoreció el proceso de aprendizaje en los estudiantes, permitiéndoles acercarse de manera significativa a los contenidos. Las actividades lúdicas, como son los juegos matemáticos, motivaron y fomentaron la agilidad,

destreza y habilidad mental de los estudiantes, fortaleciendo así las capacidades del Área”.

Navarro (2015), en su tesis titulada: “Aplicación de estrategias lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje de la matemática de los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Absalón Vásquez Villanueva” del caserío La Shita-Jesús en el periodo 2014”, Llega a la conclusión: “”mediante la aplicación de los juegos didácticos incorporados en las estrategias metodológicas se ha logrado proporcionar un ambiente grato y dinámico para mantener permanentemente motivados a los estudiantes. Los juegos didácticos se pueden incorporar en la secuencia de la propuesta metodológica en la Matemática, resultando aplicable a la zona rural. En juego, por tanto, es una actividad amena que permite a los estudiantes desarrollar sus potencialidades físicas e intelectuales y les ayuda a formar su personalidad, mejorando sus actitudes, además que el juego favorece la capacidad de respuesta y posibilita el desarrollo de habilidades. De ahí que existe la necesidad de cambiar los esquemas de enseñanza incorporando medios apropiados y pertinentes a las exigencias de los nuevos tiempos, tales como las actividades lúdicas, didácticas y participativas haciendo que ello sea parte de la formación integral de los estudiantes. Lo anterior reafirma la propuesta del juego como medio para la socialización y el aprendizaje. El juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos”.

2.1.3 Antecedentes locales

Flores (2018). En su tesis titulada: El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada “Peruano Español” del distrito de Juliaca, provincia de San Román, Región Puno año 2018. Juliaca – Perú”. Llega a las conclusiones: “Desde hace unos años se ve que los niños siempre han tenido el impulso de jugar, permitiéndoles actividades que desarrollan el aprendizaje. Es importante priorizar el análisis de sus niveles de crecimiento y el contexto educativo rural o urbano en el que se desarrollan los niños En el objetivo general se optó por Identificar la relación del juego libre en los sectores con el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de cinco años de la Institución Educativa Privada Peruano Español del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno año 2018, En la metodología el Tipo es cuantitativo y el nivel es no experimental en diseño la población está constituida por 34 niños de cinco años de la Institución Educativa Privada Peruano Español ya mencionada, Luego del análisis de los resultados se determinó que existe relación en el juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área matemática en los niños, en conclusión se logró identificar que el juego libre es una parte primordial para el desarrollo del estudiante con el aprendizaje en el área de matemática, mediante la aplicación del juego libre en el área de matemática logran desarrollar valores en los niños y niñas de cinco años y favorece el aprendizaje significativo en diversas áreas”.

Espinoza B., C. (2018). En su tesis titulada: “Adquisición de los Conceptos Matemáticos básicos y su importancia en el rendimiento Académico del Área de Lógico Matemático en los niños de 4 Años de la I.E.P. “Santa Rosa de Lima” – 2018”. Llega a las conclusiones: “La adquisición de los Conceptos Matemáticos Básicos en

las sesiones de aprendizaje son un enorme apoyo en las actividades educativas de los profesores, donde se aprecia el aumento importante en los rendimientos académicos y por ende en el nivel de aprendizaje, siendo esta una opción válida para otorgar a los niños y estudiantes, en un ambiente pertinente para la edificación del conocimiento. Al considera la adquisición de los Conceptos Matemáticos Básicos en todo nivel de educación, conllevará a aumenta la calidad educativa, alcanzando una sociedad con niños y estudiantes preparados para los retos y exigencias del mundo globalizado. El Rendimiento Académico aumenta significativamente al adquirir Conceptos Matemáticos Básicos, así como los niveles de atención e interés de los niños, logrando aprendizajes significativos”.

Machaca (2017). En su tesis titulada: “Falacias matemáticas como estrategia de aprendizaje para la resolución de ecuaciones e inecuaciones en estudiantes del Centro Pre Universitario, Universidad Andina Juliaca 2015. Juliaca – Perú”. Llega a las conclusiones: “El uso y aplicación del diseño y elaboración de las fases de la planificación del aprendizaje, permite tener una visión integral del proceso de aprendizaje de los estudiantes y conduce a la adquisición de aprendizajes significativos y a mejorar eficazmente el interaprendizaje en el estudio de la resolución de ecuaciones e inecuaciones en los estudiantes del centro preuniversitario de la Universidad Andina de Juliaca. Los estudiantes que asimilan sus conocimientos mediante las falacias matemáticas (grupo experimental) muestran mayor motivación y predisposición para el estudio y aprendizaje en la resolución de ecuaciones e inecuaciones en los estudiantes del centro preuniversitario de la Universidad Andina de Juliaca. La ejecución adecuada de la evaluación (prueba de entrada – prueba de salida), afecta directamente en la nota de ingreso de los estudiantes a una escuela profesional, y con

mucha importancia en el tema de resolución de ecuaciones e inecuaciones en los estudiantes del centro preuniversitario de la Universidad Andina de Juliaca. El desarrollo del modelo didáctico sobre falacias matemáticas en el salón, implica un dominio óptimo de los contenidos conceptuales y procedimentales, lo cual hace posible el eficaz y eficiente aprendizaje de la Matemática en los estudiantes del centro preuniversitario de la Universidad Andina de Juliaca”.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Juegos didácticos

SecureKids (2016) sostiene: “Estos juegos didácticos toman más pujanza en la puericia del menor. ¿Por qué? Porque en este ciclo de la vida en la que más se asimila, por lo que incumbimos valer eso para fortificar las capacidades de los impúberes y por medio del juego puede ser una inapreciable deliberación. También, es una situación que a través del juego el impúber puede enunciar mejor sus inquietudes y independizar la energía almacenada estando aprobado generalmente”.

Enciclopedia de ejemplos (2019) sostiene: “Los juegos didácticos son esparcimientos y diligencias que se esgrimen como pericia de educación para provocar o espolear algún tipo de aprendizaje en los impúberes. Su objetivo es que los impúberes instruyan discernimientos o destrezas motrices y sociales de modo simple y lúdica.

Existen diferentes tipos de juegos didácticos que anotan a espolear uno o varios exteriores de la persona, los juegos transforman según los incumbas y la edad del impúber”.

2.2.1.1 Tipos de juegos didácticos

Enciclopedia de ejemplos (2019) sostiene: Los tipos son:

Juegos de memoria. Tipos de juegos en los que se esgrimen cartas o fichas. Se provocan las destrezas sensoriales o sensoriales del cerebro. Por ejemplo: Memotest de animales.

Juegos de rompecabezas. Tipos de juegos que se manejan para incitar las destrezas cognitivas. También, auxilian a los impúberes a instaurar mapas conceptuales e incitan las funciones lógicas. A mayor edad de los impúberes, mínimo será el volumen de las piezas y superior el número de fichas del puzzle. Por ejemplo: Rompecabezas de diez piezas de un avión.

Juegos de adivinanzas. Tipos de juegos que se manejan para desplegar la lógica y la especulación. Asimismo se usan para encumbrar la prontitud del aprendizaje. Por ejemplo: Adivinanzas con letras y números.

Juegos con masas. Tipos de juegos que se manejan para incitar las funciones visoespaciales así como asimismo la creencia de las disposiciones. Por ejemplo: Juego con arcilla o plastilina.

Juegos con bloques. Tipos de juegos con los que los impúberes entablan a instruirse las funciones motoras finas, las nociones espaciales y la distinción de texturas. Por ejemplo: Bloques de madera de diferentes colores, bloques con diferentes formas geométricas.

Juegos de laberintos y construcción. Tipos de juegos que se manejan para que el impúber pueda desplegar funciones secuenciales, habilidades motoras finas y constituir la noción de espacio y construcción. Por ejemplo: Construcción de torres con vaso.

Juegos con el abecedario y los números. Tipos de juegos que se manejan en impúberes que están instruyendo a leer y a escribir. Por ejemplo: Juegos para reconocer las vocales u ordenar los números de menor a mayor.

Juegos de colorear. Tipos de juegos que se manejan para incitar la creatividad y el volumen motriz de los impúberes. Estimula la asociación de ideas. Por ejemplo: Libros para colorear animales y paisajes” (p. 15).

2.2.1.2 Definición de juego.

Macmillan (2018) sostiene: “El juego es una diligencia universal. Ha estado actual a lo extenso de la tradición de la sensibilidad y en todos los consorcios, ensayo de ello son los restos antiguos que exponen la certidumbre de juego desde hace miles de años. El juego y el juguete han progresivo a lo largo del período. Sus particulares han ido transformando en ocupación del valor imputado al juego y el argumento sociocultural en el que se han desplegado.

Muchos autores han determinado el juego; sin incautación, como cada uno usurpa desiguales narraciones para exponer el vocablo, no existe un axioma celulario del conocimiento de juego. A pesar de ello, si poseemos en cuenta los axiomas que nos contribuyen los diferentes autores, se puede aseverar lo subsiguiente:

El juego es la diligencia primordial del impúber, se da el juego es la diligencia primordial del impúber, que se da de manera congénita, libre y gustosa, en un área y un tiempo establecidos, y beneficia el progreso de los contenidos motoras, cognitivas, afectivas y sociales”.

2.2.1.3 Características del juego

Macmillan (2018) sostiene: “Las características implícitas en el juego son las subsiguientes:

Es libre y voluntario: El dispositivo de libertad de nombramiento es inherente del conocimiento de juego. El impúber debe optar el juego, encaminado por sus incitaciones e interesar característicos, sin obligaciones externas.

Se centra en un espacio y un tiempo concretos: El espacio está coherente con la zona adonde se despliega la acción lúdica, y el lapso de juego estriba de la incitación y beneficio del que juega.

Es autotélico: Se juega por el mero delicia de jugar, por la complacencia de formar la diligencia sin esperar consecuencias finales. Lo cardinal es el proceso, complacerse con la prontitud lúdica.

Es universal e innato: El juego está vigente en todas las épocas y las culturas. Los impúberes no precisan recoger instrucción sobre cómo jugar.

Es fuente de satisfacción: El juego es mano en sí mismo, les consigue esparcimiento y distracción. La emoción de complacencia hace que el impúber conserve un nivel alto de esmero hacia la diligencia.

Implica actividad: El juego soporta estar dinámico física o psíquicamente.

Tiene un carácter incierto: Al ser una diligencia sincera y creativa, el juego se despliega y se cambia según conciernas de los convenientes jugadores.

Se despliega en una situación ficticia: Mediante el juego, los impúberes transmutan la situación en utopía, cristianizándose en aquello que apetecen.

Es una actividad inherente de la infancia: Aunque se juega a lo extenso de toda la vida, es en la pequeñez cuando el juego se cristianiza en la prontitud por excelencia.

Permite al niño afirmarse: En el argumento de juego consiguen dar contestación e indagar enmiendas a los aprietos, los recelos y las ansiedades, de este carácter confirman su autoestima y personalidad.

Favorece la socialización: El juego es una de las primordiales fuentes de analogía con las restantes personas y el ambiente que les rodea. El juego proporciona la noticia y la creación de lazos cariñosos.

Potencia el desarrollo integral: El juego es trascendental motor del progreso infantil: beneficia el progreso motor, cognitivo, afectivo y social.

Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora: El juego se cristianiza en una conformidad de interacción y enseñanza, en un aparato supervisor de discrepancias, brindando prácticas y recursos que, en establecidas contextos, no están actuales en el contexto habitual de los impúberes; mientras ellos juegan, las discrepancias desaparecen.

Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño: Por medio de la expectación de los impúberes en el juego, se consigue apreciar el progreso y el progreso en todas sus áreas de progreso e hermanar posibles problemas para una mediación temprana.

El juguete no es indispensable para el juego: El juguete es un medio lúdico, pero no es indispensable para jugar. Los impúberes conciben juegos y transfiguran los objetos de la situación según sus parvedades” (p. 2).

2.2.1.4 Fundamentos del juego

Gastelu y Padilla (2017) enfatizan que: “Los fundamentos son:

2.2.1.4.1 Fundamentos biológicos

Los fundamentos biológicos del juego están relatados al semblante armónico del impúber dado que el segmento biológico del ser humano es una distribución constituida por un agregado de porciones conectados e interdependientes que constituyen métodos y constituyen al personaje, es decir esta asiento tiene que ver con el agregado de sus fragmentos (anatomía) y el ejercicio de los idénticos (fisiología) que están acoplados, sin requisa el cuerpo y su actividad enérgico solicita moderación de todos estas porciones y métodos y para que esto se origine existe una herramienta biológica llamado asimilación(...)

2.2.1.4.2 Fundamentos psicológicos

Tiene que ver con el progreso de los procesos cognoscitivos y con los comportamientos del impúber. Dentro de las conductas logramos aludir las bases en

su conducta, sus cualidades, las conciernas que coexisten entre ellas y su dependencia, es decir, todo aquello perceptible va a ser el motor y propulsión para que despliegue la actividad divertida invocación juego.

Estas conductas abreviadas y declaradas de otra manera son logradas en el tiempo de su adelanto y modeladas según sus parvedades.

Últimamente, los procesos cognoscitivos son el punto de inicio y el requerimiento para que se pueda obtener el discernimiento y la enseñanza, asimismo son el cimiento de la gestación, desarrollo y adelanto psíquico en sus incomparables manifestaciones y el juego es la exposición externa de esas penurias de progreso y madurez, porque van a ser herramienta por el cual y a través de lo que se va alcanzara obtención del semblante cognoscitivo del impúber”.

2.2.1.4.3 Fundamentos sociales

Acosta (2013) sostiene: “El ser humano es por ambiente componente social desde que surge en la tierra, desarrolla a vivir en corporación interrelacionándose para ayudar y unir energías unidos en indagación de la complacencia de sus parvedades vitales. El ambiente social del hombre tiene como iniciación primordial la parvedad de persistencia, ya que si no vive en agrupación se apaga y sucumbiría, este es el origen más antiguo de la naturaleza social del hombre.

También el impúber es un transcurso de alineación que está rememorando una parte del transcurso evolutivo ya pasado, es decir el impúber extiende a existir en un intermedio social cercado de numerosas autoridades, adentro de las cuales logramos

aludir: la familia, la generalidad, los medios de comunicación social, sus correspondas interpersonales que van a fundir su comportamiento.

El impúber está en durable relación con su intermedio sociocultural, adonde despliega su enseñanza y es, a través del juego, que se va a originar la socialización y el vínculo con los otros niños para construir juntos espacios recreativos que permitan llegar a un aprendizaje o a la adquisición de conocimientos en su interacción con el mundo que lo rodea”.

Lezama (2011) sostiene: “Concluye que el juego es el elemento, el medio, el canal, el vehículo del cual todos sus órgano sensitivos empíricos van a laborar alternando alcanzar el mundo que les envuelve y primordialmente tiene dos propósitos. La primera relatada concretamente al aprendizaje no conducente y desenvuelto, fruto de la práctica en la interrelación entre él y su contexto; y la segunda, tiene un propósito social para desenvolver valores y cualidades es decir, un aprendizaje interpersonal”.

2.2.1.4.4 Fundamento cognitivo

Calero (2008) sostiene: “Concibiendo el proceso cognitivo que se da en el ser humano como parte de su psicología, es bueno relatarse rigurosamente a las bases de las distribuciones mentales y procesos que se extienden en su cerebro.

Está adentro de los fundamentos psicológicos, pero asimismo hay que forjar una diferencia, que el fundamento cognitivo comprende simplemente el progreso y las parvedades para que se origine la madurez intelectual, comprensión, lenguaje, abstracción, lógica, examen, síntesis, incitación, deducción, corolario, deliberación el volumen crítica, la perspicacia metacognición etc.

Conjuntamente, reiterado regresamos a indicar al juego como vehículo o vector que va a viabilizar que exista una interacción e interrelación entre estos contenidos, pretende decir que el juego auxilia en el progreso del impúber de sus distribuciones mentales, es allí adonde radica su calidad transcendental en el progreso del impúber, porque a partir de los movimientos recreativos (juegos), estas van a viabilizar que se origine la nutrición de discernimientos en sus desiguales niveles de personaje, la cual debe contar con dispositivos agregados”.

Moreno (2009) sostiene: “Concluye que el juego es un desenlace en sí mismo y al igual tiempo es un intermedio y cimiento para el aprendizaje humano en sus desiguales orientaciones, pues el juego y la matemática contribuyen en la educación del estudiante”.

2.2.1.5 Clasificación de los juegos matematicos

Gastelu y Padilla (2017) enfatizan que: “Son:

2.2.1.5.1 Juegos funcionales

Son aquellos que adiestran al cuerpo humano o suficientes de sus segmentos, por ejemplo, agitar la cabeza, obligase, colocarse a cantar, bailar, saltar, girar, patinar etc.

2.2.1.5.2 Juegos ficción

Son aquellos adonde los impúberes se embrollan con los protagonistas que reproducen (juegos de rol) por ejemplo jugar al doctor, lobo, caperucita roja, etc.

2.2.1.5.3 Juegos receptivos

Son aquellos juegos adonde se colocan en juego los transcurso mentales superiores, por ejemplo, hacer dibujos, concertar los objetos, leer cuentos, etc.

2.2.1.5.4 Juegos construcción

Son juegos donde el impúber usa todo su discernimiento sensorial para edificar con sus manos objetos, por ejemplo, usar plastilina para inventar una casita, hacer una torre de cubos, trincar figuras pegar bolillas para hacer un dibujo, etc”.

2.2.1.5.5 El juego en el área de matemática en el niño de primer grado

Gastelu y Padilla (2017) enfatizan que: “El juego en el área de matemática en el impúber de primer grado, el primer inicio del discernimiento del ser humano es el conocimiento de las matemáticas, es decir la enseñanza una de los movimientos fundamentales del juego. El juego es trascendental en el proceso de aprendizaje pues el impúber con las disímiles actividades que realiza.

También la construcción del movimiento lógico matemático ayuda al impúber a comenzar prácticas emanadas a través de la administración de los objetos, del mismo modo, el discernimiento es trascendental porque el impúber lo despliega en su mente pues esto se da a través de la analogía con los objetos que despliegan desde siempre de lo más escueto a los más complejos.

Finalmente la actividad lógico matemático da iniciación en la etapa primaria de los impúberes, pues aumentan sus discernimientos estos ha sido tan primordial en el desde el principio del impúber conservarse en su entorno y ampararse de los riesgos que lo

envuelven. Últimamente el juego asimismo apoyo al impúber hacer creativo, metódico y de esta forma obtiene intimidad en sí mismo, es indicar socorrer la plaza al impúber a ser constante en su vida diaria y dar procedimiento a sus dificultades”(p. 54 – 55).

2.2.2 Definición de aprendizaje

García, Fonseca y Concha (2015) enfatizan que: “Partiendo del bosquejo que el aprendizaje es un semblante clave adentro de la enseñanza, parece sensato pensar el plan de Ausubel, Novak y Hanesin en analogía que “las teorías del aprendizaje son más interdependientes que solidariamente franquicias”, lo cual accede concebir la fuerte corporación con semblantes hipotéticos y expertos para las Erudiciones de la Educación y como tal calculado en la praxis educativa.

El concepto de aprendizaje ha estado asociado y medio en sus inicios con negocios respectivamente indestructibles en la gestión humana (conductismo), para subsiguientemente reunirse en la ganancia de discernimientos o habilidades.

El concepto de aprendizaje ha pasado desde un pensamiento conductista a una cognitivista con la afiliación de dispositivos cognitivos. O cuando se agrupa el cuidado en un aprendizaje a partir de las iniciaciones constructivistas, trazando que el discernimiento no se obtiene solamente por interiorización del entorno social, sino que mediante la construcción unificación de indagación en la estructura cognoscitiva, subrayando la calidad del discernimiento y la composición de los nuevos comprendidos o discernimientos en las distribuciones antepuestas del sujeto.

Por ello, entonces se concibe que para educarse es ineludible concernir los nuevos aprendizajes con las suplencias antepuestas de la población estudiantil, como

distribución de acogida, por lo que el aprendizaje es un transcurso de contraste, de alteración de los esbozos de discernimiento, de equilibrio, consiguiendo de esta forma que este sea revelador, es decir, real y a extenso plazo”.

2.2.2.1 Teoría del aprendizaje significativo

Universia (2015) sostiene: “La teoría del Aprendizaje Significativo es uno de las concepciones pilares del constructivismo. Transformada por el psicólogo Paul Ausubel, ésta hipótesis se despliega sobre un concepto cognitiva del aprendizaje.

Necesariamente, Ausubel planteó que el aprendizaje significativo se da cuando un escolar concierne la pesquisa nueva con la que ya posee, es decir con la organización cognitiva ya efectivo.

El aprendizaje significativo se da cuando una nueva averiguación se concierne con un conocimiento ya efectivo; por lo que un suceso podrá ser instruido si la idea antecedente se ha estudiado de forma clara. Esta teoría planea que los nuevos discernimientos existirán cimentados en los discernimientos anteriores que tenga el indivisible, ya sea que lo tengan inseparable en contextos periódicas, textos de disertación u otras principios de aprendizaje.

Al concernirse ambos discernimientos (el previo y el que se adquiere) se constituirá una unión que será el nuevo aprendizaje. En conclusión, el aprendizaje significativo se da cuando se origina un negocio cognitivo, atravesando de no saber algo a saberlo. Además tiene la propia de ser indeleble; es decir el saber que logramos es extenso plazo, y está basado en la práctica, jugando los discernimientos previos.

Se discrepancia en el aprendizaje por reproducción o de memoria ya que éste es una afiliación de datos sin relacionamiento ninguno con otros ya positivos que no accede utilizar el discernimiento de manera novedosa o innovadora y suele relegarse una vez que ha considerado su intención, ejemplo proteger un examen.

En el desarrollo de la labor pedagogo el aprendizaje significativo podrá darse de diferentes formas estribando el argumento de los escolares y el tipo de práctica previa que éstos tengan. La teoría de Ausubel es comparada a la de Bruner, quien protegía que el aprendizaje se proporcionaba por develamiento.

En el aprendizaje significativo el saber adquirir por los escolares podrá ser subsiguientemente esgrimido en nuevos contextos, lo que se llama transmisión de aprendizaje, por lo que aprender hay que concebir lo que se está instruyendo. Es decir, el aprendizaje significativo es lo contradictorio al aprendizaje mecanicista, aquél en que la ganancia de nuevos discernimientos se da a través de experiencias iterativas sin darle mucha calidad a lo que se instruye y sin sindicar la pesquisa original con ninguna otra ya positivo”.

2.2.2.2 Características del aprendizaje significativo

Docente al día (2019) sostiene: Las características son:

Los nuevos conocimientos se juntan en forma sustantiva en la distribución cognitiva del escolar.

El aprendizaje significativo se despliega a partir de dos ejes básicos: la actividad constructiva y la interacción con los otros.

El proceso mediante el cual se origina el aprendizaje significativo solicita una intensa actividad por parte del escolar. Esta actividad reside en instituir conexiones entre el nuevo contenido y sus esquemas de discernimiento.

Esto se logra gracias a un atrevimiento premeditado del escolar por concernir los nuevos discernimientos con sus discernimientos previos.

Todo lo anterior es provecho de una discrepancia cariñosa del escolar, es decir, el escolar quiere instruirse aquello que se le muestra porque lo piensa meritorio”.

2.2.2.3 Tipos de aprendizaje de significativo

Actividades infantiles (2017) sostiene: “Los tipos son:

2.2.2.3.1 Aprendizaje de representaciones

Es el aprendizaje más primordial del cual obedecen los demás tipos de aprendizaje. Reside en la jurisdicción de conocidos a establecidos símbolos. Según el autor acontece cuando se emparejan en conocido emblemas arbitrarios con sus concernientes (objeto, eventos, conceptos) y simbolizan para el escolar diferente significado al que sus concernientes apuntan.

Este tipo de aprendizaje se muestra ordinariamente en los impúberes, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra “Pelota”, ocurre cuando el conocido de ese mensaje pasa a personificar, o se cristianiza en semejante para la pelota que el impúber está descubriendo en ese instante, por supeditado, simbolizan la misma cosa para él; no se trata de un escueto corporación entre el símbolo y el objeto sino que el impúber los concierne de forma respectivamente sustantiva y no arbitraria, como

una paralelismo representacional con los comprendidos notables efectivos en su organización cognitiva(...)

2.2.2.3.2 Aprendizaje de conceptos

Las nociones se definen como “objetos eventos, contextos o posesiones de que conserva propios de juicios frecuentes y que se eligen mediante algún símbolo o signos”, partiendo de ello logramos aseverar que en cierta carácter asimismo es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son inseparables dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de nociones, los propios de criterio (características) del concepto se logran por medio de la práctica directa, en continuadas etapas de enunciación y prueba de hipótesis, del ejemplo preconcebido conseguimos decir que el impúber logra el popular genérico de la palabra “pelota”, en esta seguridad se constituye una aprobación entre el símbolo y sus recursos de criterios comunes. De allí que los impúberes instruyan el conocimiento de “pelota” por medio de varios encontronazos con su pelota y las de otros impúberes. El aprendizaje de conceptos por aprovechamiento se origina a medida que el impúber aumenta su vocabulario, pues los caracteres de discernimiento de las concepciones se pueden concretar utilizando las composiciones aprovechables en la organización cognitiva por ello el impúber podrá desigualar diferentes colores, gigantescos y aseverar que se trata de una “Pelota”, cuando vea otras en diferente momento(...)

2.2.2.3.3 Aprendizajes de propósitos

Este tipo de aprendizaje va más allá del escueto aprovechamiento de lo que personifican las palabras, concertadas o aisladas, lugar que requiere captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones envuelve la composición y analogía de varias palabras cada una de las cuales compone un concerniente unitario, luego estas se conciertan de tal forma que la idea consecuencia es más que la escueto suma de los conocidos de las palabras dispositivos particulares, originando un nuevo considerado que es equiparado a la organización cognoscitiva.

Es decir, que una propuesta viablemente significativa, enunciada oralmente, como un reconocimiento que posee considerado denotativo (las particulares recordadas al oír los conceptos) y equívoco (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática excitada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas distinguidos ya instituidas en la organización cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

Sea del tipo que sea, para obtener que un aprendizaje sea significativo se precisan varios obligaciones: Tener un conveniente material, las distribuciones cognitivas del escolar, y sobre todo la estimulación.

Sin ellos no es viable lograrlo, por eso desde nuestra situación de pedagogo correspondemos arreglar los comprendidos a la madurez de nuestros escolares, suministrarles el material necesario, y por último, mostrarles las prontitudes de aprendizaje de forma motivadora que los anime a aprender”.

2.2.2.4 Aprendizaje de matemática

Lamana y De la Peña (2018) y Darlington (2017) enfatizan que: “El aprendizaje de las matemáticas es clave para el avance personal y técnico de los escolares, ya que tener los discernimientos exactos en este campo es fundamental para conseguir un avance científico razonado en el contenido, la reflexión y reflexión ordenado”.

OCDE (2016) sostiene: “Sin embargo, las noticias internacionales sobre educación ubican a este tipo de aprendizajes como la zona de estudio en que los escolares obtienen un menor rendimiento.

En el Perú, los resultados descritos en el informe del Programa Internacional de Evaluación de los Alumnos (PISA, por sus siglas en inglés) del año 2015 hallan el rendimiento matemático por debajo de la media (408 de 490 puntos) y muy alejado del país mejor posicionado (Singapur, con 564 puntos)”.

Pérez, Diego, Polo y Gonzáles (2019) enfatizan que: “Es en este campo en adonde habitualmente se presentan mayores problemas para aprender y se realizan más deslices de carácter conceptual y procedimental por parte de los escolares para conseguir los objetivos ilusorios en los comprendidos curriculares; los orígenes de estos errores proceden de diversos obstáculos que se logran categorizar como cognoscitivos, cognitivos y didácticos”.

2.2.3 Definición de matemática

Zita (2020) sostiene: “La matemática es la ciencia de la estructura, el orden y los patrones iterativos que se basa en contar, medir y describir las formas. Su esencia de

exposición son las dimensiones, las montos y los negocios de estas en el estación y el espacio”.

Elvira (2018) sostiene: “Las matemáticas siguen existiendo una de las disciplinas más importantes en el colegio Primaria y el Instituto. Sin embargo, esta rama probada no solo es útil para conseguir buenas consecuencias en el colegio, sino que asimismo puede socorrer la plaza a solucionar las enigmas de nuestra vida diaria.

Por ello, se suele alentar a los escolares a aprender las iniciaciones esenciales de las matemáticas y del álgebra desde iniciación de su camino académica para prosperar su equipaje cultural y ser competentes de hacer frente a las dificultades, aunque sean escuetos, de la vida diaria”.

2.2.3.1 Principios de la matemática

Moreno (2009) sostiene: “Señala los principios que poseen superior aplicabilidad en la enseñanza y aprendizaje de la matemática, en la formación primaria:

Aprender Creando es iniciación trazado por Jhon Dewey, para relatarse que la enseñanza es mediante el contacto directo y vivencial con los objetos. Los impúberes asimilan procediendo claramente, creando uso de los sentidos 85 a 90%, lo que aparece, asimilan 40 a 50% y lo que atienden solo 20 a 25%. Es decir, el aprendizaje está confirmado cuando el escolar lo hace claramente.

El juego es una prontitud que ayuda a la reparación de discernimientos matemáticos de forma unida, activa, interactiva y distraída.

También señala que la enseñanza se debe reverenciar los subsiguientes esbozos: De lo concreto a lo abstracto, De lo acreditado a lo anónimo, De lo cercano a lo lejano, De lo simple a lo complejo”.

Philco (2009) sostiene: “Señala este principio fue esquemático por René Descartes; en su época no le proporcionaron mayor calidad, subsiguientemente se ha dado valor a estas realidades que aún siguen actuales en la presente. Estas realidades son incuestionables en el campo de la pedagógica”.

Ramírez (2009) sostiene: “Agrega que las ideas, las reglas, riquezas, axiomas, leyes, etc. deben ser transformados, manifiestos o arruinados por los propios educandos, acosando todo un proceso secuenciado y lógico. Este principio fue bosquejado por Zoila Dienes, perfeccionado por Nicolás Picard.

Esto indica que los conocimientos y axiomas deben ser la postrimera etapa del aprendizaje, que será ejecutada por el escolar, activa y premeditadamente. En buena enumeración conseguimos afirmar que esta iniciación está iluminado por el paradigma constructivista del aprendizaje”.

Lezana (2011) sostiene: “El aprendizaje es claramente conforme a la actividad del educando. Es decir, que a superior prontitud habrá superior enseñanza, y, a menor diligencia asimismo mínimo aprendizaje. Este principio se expresó en 1972 en la ciudad del Cusco. Durante el encontronazo docente con sede en el Colegio de Ciencias. Esta iniciación está incluido en el ejemplo de la inventiva activa”.

El proceso de formación matemática en el niño.

Noción espacio

Philco (2009) sostiene: “El progreso de este concepto es trascendental en la distribución del progreso motor del impúber ya que su cuerpo le muestra donde se halla ubicado pues es trascendental los movimientos para establecer el elemento del espacio”.

Ramírez (2009) sostiene: “Señala que la actividad corporal es el punto de emigración de la conceptualización espacial; también, la estructura suele ser trascendental porque ayuda al impúber a hermanarse en el área ya que a través de los sentidos puede trasladarse apropiadamente”.

Noción posición

Moreno (2009) sostiene: “Las funciones referentes a noción perspectiva acceden campo de experiencia que aumenta contingencias discernimiento mundo envuelve al impúber, conjuntamente monopolizar vocablos arriba, abajo, adelante, atrás, derecha, izquierdas trascendentales como socorrer la plaza al impúber a tener generalidad de área, es así que la autoridad de estas generalidades trascendental socorre al impúber erigir su adecuada enseñanza.

Ramírez (2009) sostiene: “El impúber se instruye la perspectiva su adecuado cuerpo por medio del deslizamiento. Circula hacia adelante o hacia atrás, Se ubica encima o debajo de algo, Pasa adelante o detrás de algo.

Roa (2009) sostiene: “El impúber esgrime su organismo informe poder colocarse turno y área, ejemplo: un impúber se ubica progrese o al revés de él, lo hace con informe conveniente organismo; ejemplo: Coloca un objeto intrínsecamente o externamente de otro. Ubica los objetos superpuesto o debajo o en medio de otro objeto.

Philco (2009) sostiene: “Pública el impúber debe el croquis anatómico situado en el área ya que garbos a ello logra situar los descriptivos sencillos.

Noción forma

Guzmán (2009) sostiene: “El impúber, de sus prácticas visuales y táctiles, descubre las maneras, tamaños y colores de los objetos a esta edad tiene el volumen de simbolizar las figuras en el plano, pues es un representante trascendental que el pedagogo utilice uso de material concreto para un excelente aprendizaje”.

Ramírez (2009) sostiene: “Indica el impúber incumbe formar único que observa y auxiliará edificar su adecuada enseñanza. Lanzamiento rodeando representaciones simétricas (círculo, cuadrado y triángulo). Manejar objetos y efigies otras representaciones. Erigir representaciones con prosaicos desiguales: ligas, filigranas, pasta para formar. Circunvalar interna o exterioramente con lápiz objetos (plantillas de diferentes formas). Confrontar y examinar esencias por su forma.

Noción magnitud

Guzmán (2009) señala: “El impúber, empalme las dimensiones, ejecuta funciones forman sistematización abrevias: Añade, aparta, impide y lapso esgrime vocablos enuncian caracteres: grandioso, chiquillo, escaso, numeroso, el lenguaje vuelve consecuencia su ejercicio equivocado misceláneo sensibilidad”.

Philco (2009) sostiene: “La dimensión muy trascendental las matemáticas que socorro al impúber calcular complicadas, el impúber corresponde instruirse a calcular que posea una excelente enseñanza”.

Piaget (2003) sostiene: “Señal que es trascendental que el impúber examine la generalidad de régimen puesto que esto ayuda al impúber en el transcurso de mantenimiento y aprovechamiento, ya que la generalidad de medida socorre al impúber a desenvolver todo lo que es el contorno perceptivo”.

Noción Longitud

Guzmán (2009) sostiene: “El impúber concierne extensión de extensión medir un esencia excesiva revista desplegar e trayecto que asocie los centros, insinúa es trascendental generalidad se instruye con la comprobación”.

Piaget (2003) sostiene: “El impúber, en una primera etapa, deduce sensualmente el largo o el alto de las cosas en ocupación de los extremos o toma en cuenta el punto más apartado o más alto, por ejemplo: cuando edifica torres de bloques y se le interpelación si su torre es la más alta que la del otro”.

Philco (2009) sostiene: “Un impúber, para poder ejecutar un cotejo visual sin advertir la penuria de comprobar el cómputo ejecutado, conjuntamente manifiesta adelanto cuando es una etapa postrera, acerca los objetos para cotejar su gigantesco de modo que si bien la asimilación visual sigue, la valoración no es trayecto, pues el impúber esgrime su propio cuerpo para conseguir instruir con la noción de medida para ello esgrime brazos y piernas”.

Guzman (2009) sostiene: “Acabáramos, puede establecer las extensiones de los objetos: alto, ancho, largo; mediante la diligencia de la medida lineal, esgrimiendo dispositivos emancipados de su cuerpo”.

Noción superficie

Guzmán (2009) sostiene: “El impúber halla semblante contextos la extensión representación parte de su corporación visual: tarimas mesa, puertas, tragaluces, pétalos de papel. Una iniciación concentra su atención referente un solo aspecto, universalmente lo extenso y especula lo más extenso es perpetuamente lo grandioso”.

Noción peso

Guzmán (2009) sostiene: “Relata la idea de peso es trascendental que ayuda al impúber a calcular por medio de multitud o corporación conseguir automatizar un peso establecido, lo consigue ser en gramo u otros dispositivos medidas como son la unidad de capacidad o el quintal”.

Philco (2009) sostiene: “Señala que el impúber puede utilizar su conveniente sistema musculoso para poder emplear este elemento de peso, ya que inclusive el propio se puede tantear y de esta forma existiría arrimar el hombro a su aprendizaje, la acción de confrontar esto hace que se despliegue otros elementos como es el caso de idea de superficie”

Noción conjunto

Guzmán (2009) sostiene: “La representación natural de observar que tiene el hombre, y en individual el impúber, es indispensablemente por conjuntos. De ahí el afán de ocuparse con conjuntos o zonas a fin de concordarnos, en lo viable, a esa forma franca y propia de la puericia de captar las cosas. Sobre todo, cuando se trata del discernimiento de ciencia tan abstracta y árida como es la matemática.

El axioma de conjunto por sus propiedades llevará avivadamente a los impúberes a pensar conjuntos despojados de dispositivos. se localiza ningún objeto rojo sobre la

mesa. Se dirá de tales agregados que son vacíos. Los impúberes se acostumbrarán avivadamente hablar de agregados vacíos, lo que es una situación fundamental para llegar a la noción de cero”.

Noción número

Ramírez (2009) sostiene: “La conceptualización del número debe ser el fin y no el punto de despedida de la enseñanza de las matemáticas, puesto que esta concepción demanda la amplia base de prácticas concretas y no puede constituirse en la inclinación del impúber mientras no se hayan desplegado las distribuciones pre numéricas.

El impúber que obtiene el concepto de número natural emprendiera por desenvolver su interés por los agregados de objetos que lo envuelven y las conciernas que haya ingrese sentencias conjuntas; con esta asimilación el impúber llegará al develamiento del número natural”.

Philco (2009) sostiene: “señala que el aprendizaje de los números es muy trascendental ya que asistencia al impúber a poder catalogar esencias teniendo en cuenta las sucesiones lógicas, por medio de formas, colores y tamaños, pues el inventar este modo ayuda al impúber a poder decretar y no repetir no elemento”.

Roa (2009) sostiene: “Señala que la organización numeral pasa un período en la cual se logra notar el volumen para contar congregando y reagrupando objetos concretos desechando del símbolo numérico. El adelanto de los conceptos numéricos se va proporcionando en función de la edad y la oportunidad de aprendizaje”.

Piaget (2003) sostiene: “Refiere que la idea de un número no se da solo en pedestal a circunstancias maduracionales sino que es obligatorio contar con la ganancia de preservación de cantidad, equivalencia, codificación y seriación”.

Ramírez (2009) sostiene: “Los números son caracteres cerebrales abstractas que no poseen coexistencia material pero que sí favorece una pertenencia de la materia, es decir, es una dimensión dispuesto de medida. Los guarismos son entes que viven en el movimiento y que se les ha encasillado un valor y una grafía gráfica, la cual se designa numeral”.

III. Hipótesis

Hipótesis general

García, Fonseca y Concha (2015) enfatizan que: “Partiendo del bosquejo que el aprendizaje es un semblante clave adentro de la enseñanza, parece sensato pensar el plan de Ausubel, lo cual accede concebir la fuerte corporación con semblantes hipotéticos y expertos para las Erudiciones de la Educación y como tal calculado en la praxis educativa.

Los juegos didácticos mejora significativamente en el aprendizaje en el área de matemática en niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020

hipotesis de investigación que fue contrastada con una prueba estadística paramétrica de la T students con un nivel de confianza del 95%.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

Hernández (2014) Es una investigación cuantitativa “porque los indicadores se definen en referentes empíricos, representa un conjunto de procesos, es secuencial y probatorio porque tiene la necesidad de medir y probar el problema de investigación en su tratado de datos se realiza el análisis estadístico.

Nivel de investigación

Hernández (2014) El nivel de investigación es explicativo afirma: este tipo de estudios pretenden establecer las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian.

Busca establecer la relación causal entre una variable independiente (causa) y otra dependiente (efecto), Una o varias teorías que explican el fenómeno o problema

Diseño de la investigación:

El diseño es experimenta porque describe la relación entre las dos variables de estudio en un momento determinado

Tipo de diseño de investigación

Sampieri, 2016 Es Pre experimentales de pre prueba /pos prueba con un solo grupo de control consiste en aplicar una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le aplica una prueba posterior al estudio

$$G \quad O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

G: Es el grupo de estudio

O1: Es la prueba antes de aplicar el estímulo o tratamiento (Juegos didácticos)

O2: Es la prueba después de aplicar el estímulo o tratamiento (Juegos didácticos)

X: juegos didácticos

Para nuestro caso se realizó dos test un pre test antes de realizar los juegos didácticos y otro pos test después de realizar los juegos didácticos.

4.2 Población y muestra

4.2.1 Población

La población estuvo conformada por 12 niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020

4.2.2 Muestra

Para la muestra en este estudio se trabajó con toda la población, con 12 niños del primer grado de primaria de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020

Castro (2003,) El muestreo es una parte representativa de la población, y en este estudio se consideró la muestra fue censal, es decir, a todos los sujetos de la población. Esto se realiza cuando la población es pequeña, y por ende susceptible de abordarla cabalidad

Tabla 1: Muestra de estudio

UGEL	Institución educativa	Año	Número de alumnos
San Román	Institución Educativa Privada Fe y Ciencia	6-7 años	12

Fuente: Nómina de Matrícula 2020

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores

Variable	Definición conceptual	Dimensión	Indicador	Instrumentos
VI. Juegos didacticos	Los juegos didácticos son esparcimientos y diligencias que se esgrimen como pericia de educación para provocar o espolear algún tipo de aprendizaje en los niños (Flores 2018).	1: Aplicación de los distintos tipos de juegos didacticos	1.1 Juegos de memoria 1.2 Juegos de rompecabezas 1.3 Juegos con masas 1.4 Juegos de adivinanzas 1.5 Juegos de bloques 1.6 Juegos de laberintos y construcción 1.7 Juegos con el abecedario y los numeros	Ficha de evaluacion de expertos
		2: características del juego	2.1 Es oportuno para la convivencia escolar 2.2 Es adecuado para los niños de estudio 2.3 Profundiza el contenido de las sesión de clases 2.4 usos de recursos y tiempo adecuado para la aplicación 2.5 Promueve la participación del niño en el salon 2.6 Promueve la organización en grupo 2.7 los juegos estan basados en el aspecto teoricos 2.8 Los juegos es acorde al avnzce de la ciencia	
VD.	“El aprendizaje se produce en forma continua	3: Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas	3.1 Agrupa objetos con un solo criterio 3.2 Realiza representaciones de agrupaciones de objetos muchos “pocos” 3.3 Propone acciones para contar hasta 50.	Ficha lista de cotejo Ítem 1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10,11,12

Aprendizaje en el area de matematica	a lo largo de la vida de la persona, constituyendo algo inherente a su propia naturaleza, aprender es propio del saber humano, aunque sin consultar la esencia de su saber” García & Hermoza (2017)	cantidad, reconocer y clasificar	3.4 Explica los desplazamientos o recorridos de una experiencia lúdica.
		4. Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas de regularidad, equivalencia y cambio	4.1 Representa un patrón de repetición con su cuerpo, material concreto o dibujos. 4.2 Emplea estrategias por ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición. 4.3 Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición 4.4 Describe las características de los objetos
		5: Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas de forma, movimiento y localización	5.1 Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno. 5.2 Relaciona características perceptuales de los objetos con una forma bidimensional 5.3 Describe su ubicación y la de los objetos. 5.4 Explica los desplazamientos o recorridos de una experiencia lúdica.

Fuente: Elaboración propia

Barrenos de la variable aprendizaje y sus dimensiones

Tabla 2: Barrenos de la variable y instrumentos

Variable aprendizaje en el área de matemática		Dimensión 1 Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas de cantidad, reconocer y clasificar	
Barrenos	Categoría	Barrenos	Categoría
12 – 21	Inicio (D)	04 – 07	Inicio (D)
22 – 30	En proceso (C)	08 – 10	En proceso (C)
31 – 39	Lo hizo (B)	11 – 13	Lo hizo (B)
40 - 48	Satisfactorio (A)	14 - 16	Satisfactorio (A)

Ddimensión 2 Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas de regularidad, equivalencia y cambio		Ddimensión 3 Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas de forma, movimiento y localización	
Barrenos	Categoría	Barrenos	Categoría
04 – 07	Inicio (D)	04 – 07	Inicio (D)
08 – 10	En proceso (C)	08 – 10	En proceso (C)
11 – 13	Lo hizo (B)	11 – 13	Lo hizo (B)
14 - 16	Satisfactorio (A)	14 - 16	Satisfactorio (A)

Fuente: Elaboración propia

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnica de recolección de datos

La técnica que se utilizó para la recolección de datos fue la de observación

La observación

. Sampieri (2016) La observación se puede definir como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación. La observación es directa cuando el investigador forma parte activa del grupo observado y asume sus comportamientos; recibe el nombre de observación participante. Cuando el observador no pertenece al grupo y sólo se hace presente con el propósito de obtener la información (como en este caso), la observación, recibe el nombre de no participante o simple

4.4.2 Instrumentos:

El instrumento que se utilizó para la recolección de datos fue la de ficha de lista de cotejo

Ficha de lista de cotejo

Se aplicó para Determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje el área de matemática en los niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Fe y Ciencias a través de la Prueba de entrada (pre-test) y prueba de salida (post-test). Esta ficha de observación consiste en preguntas de cada dimensión del aprendizaje en el área de matemática que fue registrado por la ejecutora de la tesis.

La validación se realizó mediante un juicio de expertos, es decir, el instrumento fue sometido al análisis de cinco docentes de educación y ingenieros a fines de investigación.

Para la confiabilidad del instrumento se realizó con la prueba estadística el Alfa de Cronbach. La escala de calificación utilizada en la tesis para la validación del instrumento fue con respuestas politomas.

Donde se obtuvo el alfa de crombach es 0.805, y de acuerdo con la tabla N° 16 de categorización de alfa crombach, nos indica que el instrumento de acopio de datos tiene una confiabilidad alta por lo tanto puede ser usado para nuestra recolección de datos y utilizado para el fin previsto, el desarrollo se anexa en el anexo N°4 Validez del instrumento

4.5 Plan de análisis

Primera mente Se realizó la consulta bibliográfica, de forma analítica y exhaustiva, acerca del tema de investigación.

Se formularon los instrumentos de investigación previstos, para la recolectar la información necesaria.

Para el análisis de los datos se utilizó el programa Excel 2013 y IBM SPSS Statistics, Los resultados son tabulados en tablas y gráficos que facilita su respectivo análisis e interpretación.

Para la contratación de la hipótesis de investigación se realizó con la prueba estadística de la T stundents para una muestra independiente.

4.6 Matriz de consistencia

Título: Juegos didácticos y el aprendizaje de la matemática en niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020.

Cuadro 2: Matriz De Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema General	Objetivo general	Hipótesis general	Variable independiente	Tipo de investigación:
¿Cuál es el efecto de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020?	OG: Determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020	Los juegos didácticos mejora significativamente en el aprendizaje en el área de matemática en los niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020	Juegos didácticos	Investigación cuantitativa
	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable dependiente	Nivel de investigación
	OE1 Conocer la influencia de los juegos didácticos en aprendizaje de matemática en la dimensión Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar	HE1 Los juegos didácticos mejora el aprendizaje de matemática en la dimensión Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar		Explicativo
				Diseño de investigación:
				Pre-Experimental
				G O ₁ X O ₂
				G = Grupo experimental
				O1= Pre test
				X = Fase experimental
				O2= Pos test
				Población y muestra
				La población: Está formada por 12 alumnos del primer grado de la IEP Privada Fe y

OE2 Identificar la influencia de los juegos didácticos en aprendizaje de matemática en la dimensión Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio	HE2 Los juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje de matemática en la dimensión Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio	Aprendizaje en el área de matemática	Ciencia, San Miguel-Puno, 2020
OE3 Determinar la influencia de los juegos didácticos en aprendizaje de matemática en la dimensión Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización	HE3 Los juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje de matemática en la dimensión Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización.		La muestra: la muestra de estudio es la misma de la población por ser una población pequeña y para que el trabajo sea más confiable.

Fuente: Elaboración propia

4.7 Principios éticos

valores éticos respecto al investigador

La presente investigación se consideró la aplicación de las normas y consideraciones éticas establecidas por la Universidad ULADECH.

Los principios éticos que se tuvieron en cuenta en la investigación fueron básicamente los siguientes: - Anonimato; pues en todo momento se cuidó mantener en absoluta reserva la identidad de los niños y niñas que participen brindando información en la investigación. - Veracidad: La información materia de la investigación fue producto de la aplicación de los instrumentos debidamente procesada y analizada. - Confidencialidad de la información; por ningún motivo la información obtenida se utilizó para dañar a la institución o a los niños y niñas que participaron en la experiencia; la información tendrá valor solamente para el tratamiento estadístico.

V. Resultados

5.1 Resultados

5.1.1 Resultados del pre test y pos test respecto al objetivo específico N°1

Tabla 3: Resultados individuales de los niños para la dimensión 1 del pre test y pos test.

Niveles	Dimensión 1			
	Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar			
	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	4	33.3	1	8.3
En Proceso	4	33.3	3	25
Lo hizo	2	16.7	3	25
Satisfactorio	2	16.7	5	41.7
Total	12	100,0	12	100,0

Fuente: Elaboración propia en base a las fichas de cotejo 1,2, 3,4

En la tabla N° 05 de un total de 12 niños observados muestran que 4 niños se encuentran en estado en inicio para la competencia Piensa y resuelven situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar en su pre test, pero después de haber aplicado los juegos didácticos se observa que en el pos test disminuyó a un niño para esta competencia, esto nos demuestra que ha influido los juegos didácticos positivamente.

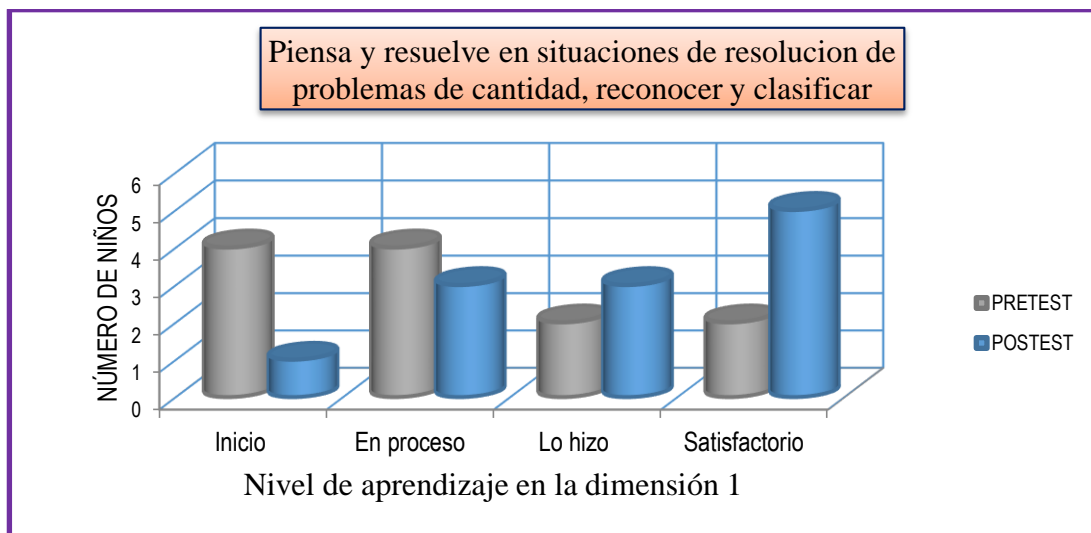


Figura 1: Nivel de aprendizaje en matemática en la dimensión 1 Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar pre test y pos test

Fuente: Elaboración propia envase a las fichas de cotejo 1,2, 3,4

Tabla 4: Resultados en promedio de los niños para la dimensión 1 del pre test y pos test.

Observaciones	Nivel	\bar{x}	S	C.V.
Pre test	En proceso	8.92	3.23	36.25
Pos test	Lo hizo	12.08	2.91	24.05

Fuente: Elaboración propia envase a las fichas de cotejo 1,2, 3,4

En la figura N° y tabla N°06 se observa que el nivel de aprendizaje en matemática en la dimensión 1 Piensa y resuelven situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar en los Niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020 ha incrementado en más de 3.16 puntos después de haber puesto en práctica los juegos didácticos como estrategia de enseñanza en el aprendizaje de matemática. Pero el coeficiente de variación se observa que ha disminuido en el pos test en más de 12 puntos

esto significa que los niños aprenden mucho mas homogéneo con la practica de los juegos didacticos que con la enseñanza tradicional.

Resultados del pre test y pos test respecto al objetivo específico N°2

Tabla 5: Resultados individuales de los niños para la dimensión 2 del pre test y pos test.

Dimensión 2				
Niveles	Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio			
	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	6	50	1	8.4
En Proceso	3	25	3	25
Lo hizo	1	8.3	4	33.3
Satisfactorio	2	16.7	4	33.3
Total	12	100,0	12	100,0

Fuente: Elaboración propia en base a las fichas de cotejo 5,6, 7,8

En la tabla N° 07 de un total de 12 niños observados muestran que 6 niños se encuentran en estado en inicio para la competencia Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio en su pre test, pero después de haber aplicado los juegos didacticos se observa que en el pos test a disminuido a un solo niño para esta competencia, esto nos demuestra que ha influido los juegos didacticos positivamente.

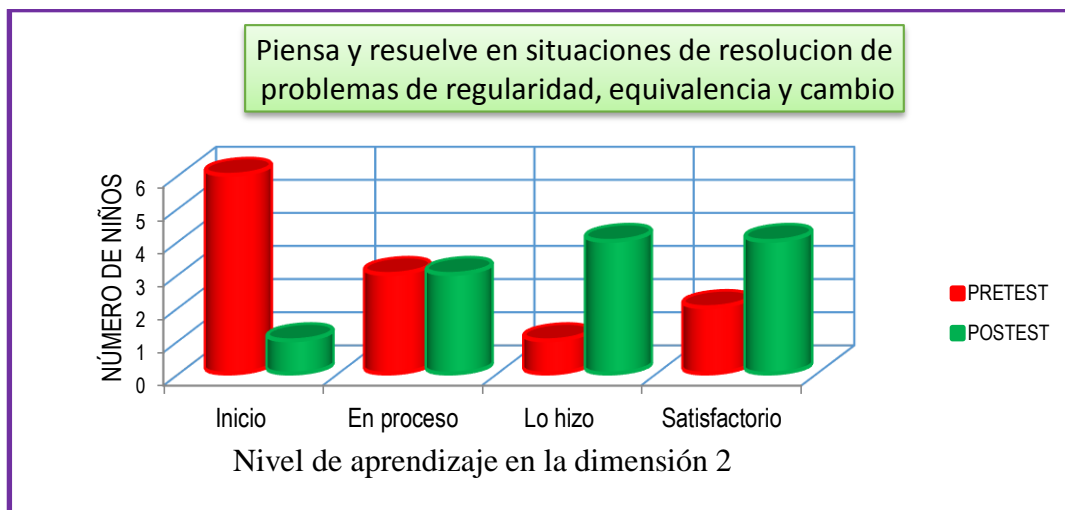


Figura 2: Nivel de aprendizaje en matemática en la dimensión 2 Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio pre test y pos test

Fuente: Elaboración propia envase a las fichas de cotejo 5,6, 7,8

Tabla 6: Resultados en promedio de los niños para la dimensión 2 del pre test y pos test

Observaciones	Nivel	\bar{x}	S	C.V.
Pretest	En proceso	8.58	3.06	35.64
Postest	Lo hizo	11.92	2.91	24.39

Fuente: Elaboración propia envase a las fichas de cotejo 5,6, 7,8

En la figura N° y tabla N°08 se observa que el nivel de aprendizaje en matemática en la dimensión 2 Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio en los Niños de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020

ha incrementado en más de 3.34 puntos después de haber puesto en práctica los juegos didácticos como estrategia de enseñanza en el aprendizaje de matemática. Pero el coeficiente de variación se observa que ha disminuido en el pos test en más de 11.25

puntos esto significa que los niños aprenden mucho mas homogéneo con la practica de los juegos didacticos que con la enseñanza tradicional

5.1.2 Resultados del pre test y pos test respecto al objetivo específico N°3

Tabla 7: Resultados individuales de los niños para la dimensión 3 del pretest y postest.

Dimensión 3				
Niveles	Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización			
	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	6	50	1	8.3
En Proceso	1	8.3	1	8.3
Lo hizo	4	33.4	6	50
Satisfactorio	1	8.3	4	33.4
Total	12	100,0	12	100,0

Fuente: Elaboración propia en base a las fichas de cotejo 9, 10, 11,12

En la tabla N° 09 de un total de 12 niños observados muestran que 6 niños se encuentran en estado en inicio para la competencia Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en su pre test, pero después de haber aplicado los juegos didacticos se observa que en el pos test que a disminuido a un solo niño para esta competencia, esto nos demuestra que ha influido los juegos didacticos positivamente.

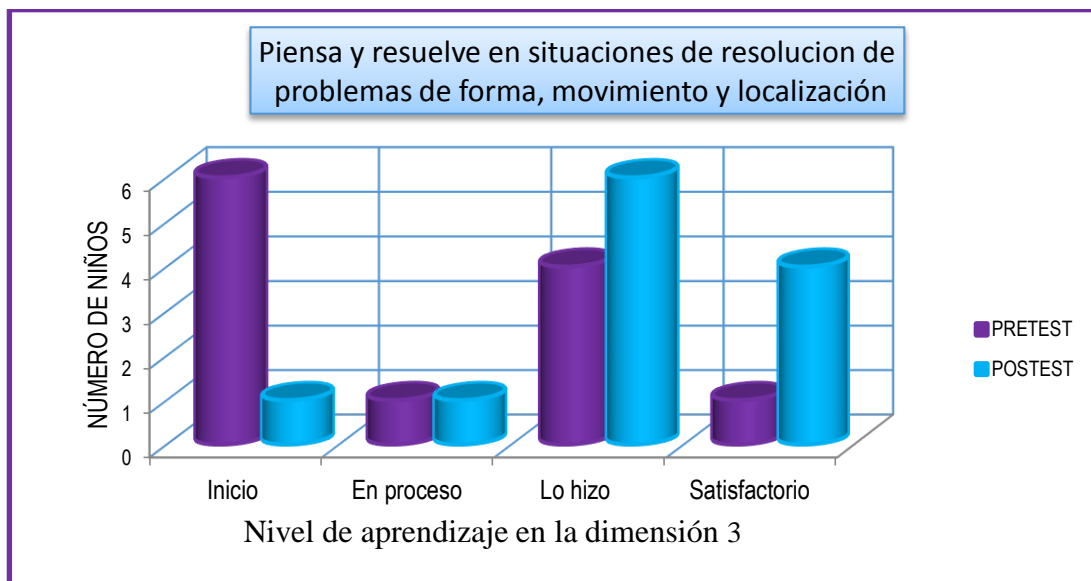


Figura 3: Nivel de aprendizaje en matemática en la dimensión 3 Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización pre test y pos test

Fuente: Elaboración propia en base a las fichas de cotejo 9, 10, 11,12

Tabla 8: Resultados en promedio de los niños para la dimensión 3 del pretest y postest

Observaciones	Nivel	\bar{x}	S	C.V.
Pretest	En proceso	8.58	3.23	37.66
Postest	Lo hizo	12.42	2.31	18.66

Fuente: Elaboración propia en base a las fichas de cotejo 9, 10, 11,12

En la figura N° y tabla N° 10 se observa que el nivel de aprendizaje en matemática en la dimensión 3 Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los Niños de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020

ha incrementado en más de 3.84 puntos después de haber puesto en práctica los juegos didácticos como estrategia de enseñanza en el aprendizaje de matemática. Pero el coeficiente de variación se observa que ha disminuido en el pos test en más de 19 puntos

esto significa que los niños aprenden mucho mas homogéneo con la practica de los juegos didacticos que con la enseñanza tradicional.

5.1.3 Resultados del pre test y pos test respecto al Objetivo General

Tabla 9: Resultados individuales de los niños en aprendizaje de matemática del pretest y postest.

Niveles	Variable Aprendizaje en matemática			
	PRE TEST		POS TEST	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Inicio	4	33.3	0	0
En Proceso	4	33.3	4	33.3
Lo hizo	2	16.7	4	33.3
Satisfactorio	2	16.7	4	33.4
Total	12	100,0	12	100,0

Fuente: Elaboración propia en base a las fichas de cotejo 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

En la tabla N°11 de un total de 12 niños observados muestran que 4 niños se encuentran en estado en inicio en el aprendizaje de matemática en su pre test, pero después de haber aplicado los juegos didacticos se observa que en el pos test a disminuido cero niños en el aprendizaje de matemática, esto nos demuestra que ha influido los juegos didacticos positivamente.

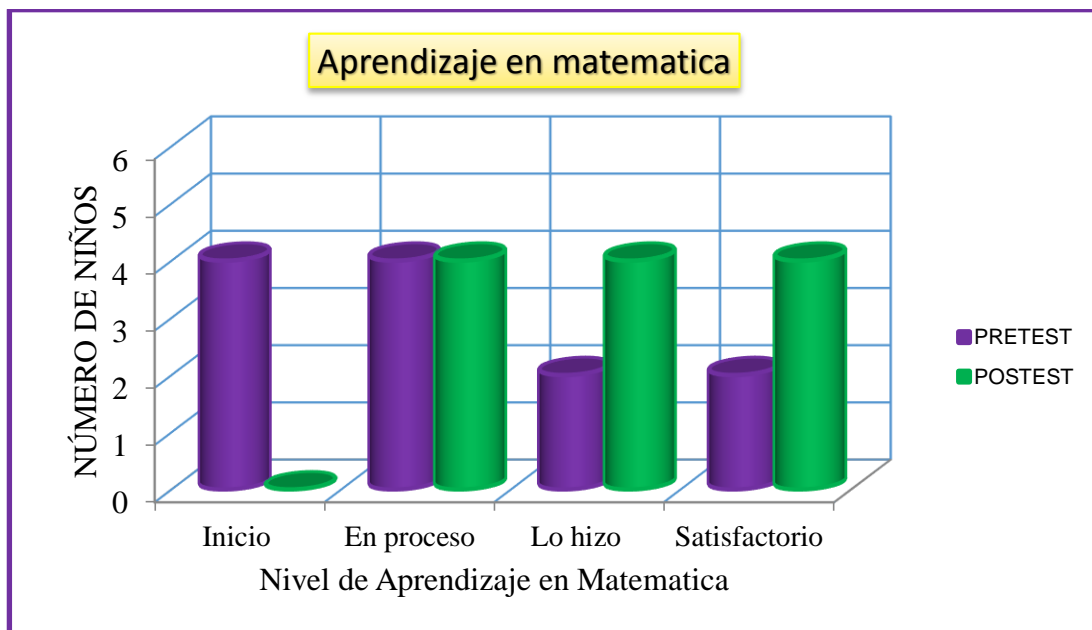


Figura 4: Nivel de aprendizaje en el área de matemática pre test y pos test

Fuente: Elaboración propia en base a las fichas de cotejo 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

Tabla 10: Resultados en promedio de los niños en aprendizaje de matemática del pretest y posttest

Observaciones	Nivel	\bar{x}	S	C.V.
Pretest	En proceso	26.17	9.11	34.83
Posttest	Satisfactorio	36.42	7.60	20.86

Fuente: Elaboración propia en base a las fichas de cotejo 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

En la figura N° y tabla N°12 se observa que el nivel de aprendizaje en matemática en los Niños de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020 ha incrementado en más de 10.25 puntos después de haber puesto en práctica los juegos didácticos como estrategia de enseñanza en el aprendizaje de matemática. Pero el coeficiente de variación se observa que ha disminuido en el pos test en más de 13.97 puntos esto significa que los niños aprenden mucho más homogéneo con la práctica de los juegos didácticos que con la enseñanza tradicional.

5.2 Análisis de resultados

5.2.1 Análisis de datos respecto al objetivo específico N°1

De la tabla N° 06 Se puede determinar que los juegos didácticos si influyen en el aprendizaje de matemática en su competencia Piensa y resuelven situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar porque en su pre test tienen un nivel de aprendizaje para esta competencia en promedio de 8.92 que califica como En proceso, pero después de haber aplicado los juegos didácticos se observa que el pos test tienen un nivel de aprendizaje en promedio de 12.08 que califica como lo hizo para esta competencia, teniendo como un incremento en 3.16 puntos en promedio que equivale un (35.42%) esto nos demuestra que ha influido los juegos didácticos positivamente

5.2.2 Análisis de datos respecto al objetivo específico N°2

De la tabla N°8 Se puede determinar que los juegos didácticos si influyen en el aprendizaje de matemática en su competencia competencia Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio porque en su pre test tienen un nivel de aprendizaje para esta competencia en promedio de 8.58 que califica como En proceso, pero después de haber aplicado los juegos didácticos se observa que el pos test tienen un nivel de aprendizaje en promedio de 11.92 que califica como lo hizo para esta competencia, teniendo como un incremento en 3.34 puntos en promedio que equivale un (38.92%) esto nos demuestra que ha influido los juegos didácticos positivamente.

5.2.3 Análisis de datos respecto al objetivo específico N°3

De la tabla N°10 Se puede determinar que los juegos didácticos si influyen en el aprendizaje de matemática porque en su pre test tienen un nivel de aprendizaje en matemática en promedio de 8.58 que califica como En proceso, pero después de haber aplicado los juegos didácticos se observa que el pos test tienen un de aprendizaje en promedio de 12.42 que califica como lo hizo para el aprendizaje de matemática en esta competencia, teniendo como un incremento en 3.84 puntos en promedio que equivale un (44.75%) esto nos demuestra que ha influido los juegos didácticos positivamente.

5.2.4 Análisis de datos respecto al Objetivo General

De la tabla N° 12 Se puede determinar que los juegos didácticos si influyen en el aprendizaje de matemática en los Niños De Primaria de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020 porque en su pre test tienen un nivel de aprendizaje en promedio de 26.17 que califica como En proceso, pero después de haber aplicado los juegos didácticos se observa que el pos test tienen un aprendizaje en promedio de 36.42 que califica como lo hizo para el aprendizaje de matemática, teniendo como un incremento en 10.25 puntos en promedio que equivale un (39.16%) esto nos demuestra que ha influido los juegos didácticos positivamente.

5.3 Contratación de la prueba estadística

Para la contratación de la hipótesis general denominada “Los juegos didácticos mejora significativamente en el aprendizaje en el área de matemática en los niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020” se realizó con la prueba estadística T students para una muestra esta prueba se utiliza para comparar dos muestras dependientes

o relacionadas que es nuestro caso también recomienda que la muestra de estudio sea menor a 30 datos y que los datos sean cuantitativos, el programa que se utiliza es el paquete estadístico IBM SPSS Statistics el procedimiento que se siguió para la contratación de la hipótesis es la siguiente:

1: planteamiento de la hipótesis estadística

Ho: $\mu = 26.17$ Los juegos didácticos no mejoran significativamente en el aprendizaje en el área de matemática en los niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020

Ha: $\mu > 26.17$ Los juegos didácticos mejora significativamente en el aprendizaje en el área de matemática en los niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020

2: Nivel de significancia

Para este trabajo de investigación el nivel de significancia es de 5% por que se trató en lo posible evitar errores. Por lo tanto: $\alpha = 5\%$

Para todo valor de probabilidad igual o menor que 0.05 se acepta hipótesis alterna (Ha) y se rechaza hipótesis nula Ho

3: Función pivotal prueba estadística

La prueba estadística para contrastar nuestras hipótesis es la prueba estadística Tstudents para una muestra

Ingreso de datos

Tabla 11: Ingreso de datos al programa SPSS para el procesamiento

N° estudiantes	Pre test sin Juegos didácticos	Post_ test con juegos didácticos
1	33	42
2	23	28
3	30	30
4	21	34
5	40	46
6	23	36
7	16	24
8	15	36
9	17	30
10	32	44
11	22	39
12	42	48

Fuente: Elaboración propia envase a la lista de cotejo de la sesión 1 al 12

Prueba estadística T students para una muestra

Tabla 12: Procesamiento en el IBM SPSS Statistics

Estadísticas de muestra única				
	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Post test con juegos didácticos	12	36,4167	7,59735	2,19317

Fuente: Elaboración propia envase al programa IBM SPSS Statistics

Tabla 13: Resultados que muestra el SPSS Statistics

Prueba de muestra única						
Valor de prueba = 26.17						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pos test con juegos didácticos	4,67	11	,001	10,24667	5,4195	15,0738

Fuente: Elaboración propia envase al programa IBM SPSS Statistics

4: Decisión

Como se muestra en la tabla N°15 el P- Valor es de 0.001 que es menor que 0.05 entonces se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

5. Interpretación

Los juegos didácticos si mejoran significativamente en el aprendizaje en el área de matemática en los niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020 con un nivel de confianza de 95 %. Entonces esto corrobora a nuestra hipótesis de investigación.

VI. Conclusiones

Para el OE1 Conocer la influencia de los juegos didácticos en aprendizaje de matemática en la dimensión Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar, Se concluye que si influyen los juegos didácticos en aprendizaje de matemática en esta competencia en los niños De La Institución Educativa Primaria Privada Fe Y Ciencia los resultados lo demuestran en la Tabla N°6 porque en su pre test muestran un aprendizaje para esta competencia en promedio de 8.92 que califica como (En Proceso), pero después de haber aplicado los juegos didácticos se observa que el pos test tienen un aprendizaje en promedio de 12.08 que califica como (Lo Hizo) para esta competencia, teniendo como un incremento en 3.16 puntos en promedio que equivale a un (35.42%), por lo tanto se acepta la hipótesis de investigación que fue contrastada con una prueba estadística paramétrica de la T students con un nivel de confianza del 95%.

Para el OE2. Identificar la influencia de los juegos didácticos en aprendizaje de matemática en la dimensión Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio, Se concluye que si influyen los juegos didácticos

en aprendizaje de matemática en esta competencia en los niños De La Institución Educativa Primaria Privada Fe Y Ciencia los resultados lo demuestran en la Tabla N° 8 porque en su pre test muestran un aprendizaje para esta competencia en promedio de 8.58 que califica como (En Proceso), pero despues de haber aplicado los juegos didacticos se observa que el pos test tienen un aprendizaje en promedio de 11.92 que califica como (Lo Hizo) para esta compentencia, teniendo como un incremeto en 3.34 puntos en promedio que equivale a un (38.92%), por lo tanto se acepta la hipotesis de investigación que fue contrastada con una prueba estadistica parametrica de la T students con un nivel de confianza del 95%.

Para el OE3 Determinar la influencia de los juegos didácticos en aprendizaje de matemática en la dimensión Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas de forma, movimiento y localización, Se concluye que si incrementa los juegos didácticos en el aprendizaje de matemática para esta competencia en los niños De La Institución Educativa Primaria Privada Fe Y Ciencia los resultados lo demuestran en la Tabla N° 10 porque en su pre test muestran un aprendizaje para esta competencia en promedio de 8.58 que califica como (En Proceso), pero despues de haber aplicado los juegos didacticos se observa que el pos test tienen un aprendizaje en promedio de 12.42 que califica como (Lo Hizo) para esta compentencia, teniendo como un incremeto en 3.84 puntos en promedio que equivale a un (44.75%), por lo tanto se acepta la hipotesis de investigación que fue contrastada con una prueba estadistica parametrica de la T students con un nivel de confianza del 95%.

Para el OG. Determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa

Privada Fe y Ciencias del distrito de San Miguel, provincia San Román, Región Puno-2020. Se llegó a determinar el efecto que tienen los juegos didácticos en el aprendizaje de matemática con los test de pre y post, en los niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Fe y Ciencias pasaron en promedio su aprendizaje de 26.17 (En Proceso) a 36.42 (Lo hizo) en el aprendizaje de matemática, esto se debe al uso en las sesiones de aprendizaje de los juegos didácticos; el incremento logrado es de 10.25 puntos más que representa un 39.16% en 12 sesiones. por lo tanto se acepta la hipótesis de investigación que fue contrastada con una prueba estadística paramétrica de la T students con un nivel de confianza del 95%.

Referencias bibliográficas

- Acosta, M. (2013). Influencia de los materiales didácticos en la resolución de problemas matemáticos en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Independencia. Tesis de maestría en problemas de aprendizaje. Lima, Perú: Universidad César Vallejo. Disponible en <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Actividades infantiles (2017). Tipos de aprendizaje significativo según Ausube. Disponible en <https://actividadesinfantil.com/archives/9722>
- Alayo, J. (2014). El razonamiento lógico matemático y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la escuela de educación básica "20 de enero" recinto San José, Cantón Babahoyo, Provincia los Ríos". Universidad Técnica de Babahoyo.
- Alván, P, Bruguero, T y Mananita, T. (2014). Influencia del material didáctico en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial Nro. 657 Niños del saber. Tesis de licenciatura en Educación Inicial. Iquitos, Perú: Universidad Nacional de la Amazonia Peruana. Disponible <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cabrera (2010) realizo un estudio con el objetivo de determinar el uso de los juegos didácticos como estrategia pedagógica para la enseñanza de las operaciones básicas de matemáticas en el cuarto año de primaria. Disponible en <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9052/AVALOS%20HERN>

%C3%81NDEZ-

QUICA%C3%91O%20RAVELO%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Calero, M. (2008). Educar jugando. Lima, Perú: San Marcos. Disponible en <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cruz C., A. E. (2016). Los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2º grado de la I.E. Ludwig Van Beethoven del nivel primario del distrito de Alto Selva Alegre DE Arequipa, 2015. Disponible en <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5324/EDMcrcaue.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Darlington, E. (2017). Coping styles of new undergraduate mathematicians. *Review of Science, Mathematics and ICT Education*, 11(1), 5-17. Disponible en <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5216/521662150007/html/index.html>

Docente al día (2019). Aprendizaje significativo: definición, características y ejemplos. 25 de mayo. Disponible en <https://docentesaldia.com/2019/05/26/aprendizaje-significativo-definicion-caracteristicas-y-ejemplos/>

Elvira (2018). Todas las definiciones matemáticas que debes conocer. 13 de febrero. Disponible en <https://www.superprof.es/blog/vocabulario-de-los-matematicos/>

Enciclopedia de ejemplos (2019). Juegos didácticos. Disponible en <https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-juegos-didacticos/>

Enciclopedia de ejemplos (2019). Juegos didácticos. P. 15. Disponible en <https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-juegos-didacticos/>

- Espinoza B., C. (2018). Adquisición de los Conceptos Matemáticos básicos y su importancia en el rendimiento Académico del Área de Lógico Matemático en los niños de 4 Años de la I.E.P. “Santa Rosa de Lima” – 2018. Juliaca Peru. Disponible en <http://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/2337>
- Explorable (2020). Diseño de Investigación Descriptiva. Disponible en <https://explorable.com/es/disenio-de-investigacion-descriptiva>
- Flores H., H. M. (2018). El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada “Peruano Español” del distrito de Juliaca, provincia de San Román, Región Puno año 2018. Juliaca – Perú. Disponible en http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/18035/Juego_libre_aprendizaje_flores_huacoto_hayde_merida.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Forma infancia (2019). Juego didáctico: cómo aprender jugando. 3 de octubre. Disponible en <https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/>
- García G., F.; Fonseca G., G. y Concha G., L. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/447/44741347019.pdf>
- García S., P. A. (2015) Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática. Universidad Rafael Landívar. Disponible en <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>
- Gastelu S., L. y Padilla G., D. (2017). Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán. Lima Perú. Disponible en

<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gastelu S., L. y Padilla G., D. (2017). Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán. Lima Perú. P. 15. Disponible en <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guzmán, L. (2009). El Aprendizaje y el método de adquisición través del estudio. Lima, Perú: San Marcos. Disponible en <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Idrogo M., S. R. (2016). Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del vii ciclo de la Institución Educativa “Glicerio David Villanueva Medina”, Numbral - Chalamarca, 2014. Cajamarca Perú”. Cajamarca Perú. Disponible en <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/unc/1263/los%20juegos%20matem%C3%81ticos%20y%20su%20influencia%20en%20el%20aprendizaje%20de%20la%20matem%C3%81tica%20en%20los%20estudiantes%20del%20.pdf?sequence=1&isallowed=y>

La investigación (2020). ¿Qué es la investigación descriptiva? Definición métodos y ejemplos. Disponible en <https://lainvestigacion.com/descriptiva/>

Lamana, M. y De la Peña, C. (2018). Rendimiento académico en matemáticas. Relación con creatividad y estilos de afrontamiento. Revista Mexicana de Investigación

Educativa, 23(79), 1075-1092. Disponible en <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5216/521662150007/html/index.html>

Lezama, J. (2011). Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la institución educativa República Federal Socialista de Yugoslavia, de Nuevo Chimbote, en el año 2011. Monografía para optar el título profesional de Educación Primaria. Chimbote, Perú: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Disponible en <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lezama, J. (2011). Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de Educación Primaria, de la institución educativa República Federal Socialista de Yugoslavia. Chimbóte. Disponible en <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9052/AVALOS%20HERN%20C3%81NDEZQUICA%20C3%91O%20RAVELO%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Machaca H., E. E. (2017). Falacias matemáticas como estrategia de aprendizaje para la resolución de ecuaciones e inecuaciones en estudiantes del Centro Pre Universitario, Universidad Andina Juliaca 2015. Juliaca – Perú. Disponible en <https://core.ac.uk/download/pdf/249337758.pdf>

- Macmillan (2018). Unidad I. El juego. Disponible en https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Macmillan (2018). Unidad I. El juego. P. 2. Disponible en https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Marroquín P., R. (2016). Metodología de la investigación. Disponible en http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Martínez, L., Mosquera, Y. y Perea, E. (2010). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y la sustracción en el grado primero de las instituciones educativas la CEIBA, Gallinazo y Diamante del Municipio de Puerto
- Morales, P. y Moreno; R. (2015). Influencia del razonamiento lógico matemático en el rendimiento académico en el área de matemática de los niños y niñas del segundo año de educación básica de la escuela fiscal N° 247 Carlos Garbay Montesdeoca. Loja Ecuador. Disponible en <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3044/TM%20CE-Em%204409%20P1%20-%20Paulino%20Jimenez%20Guzman%20David.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moreno, M. (2009). La epistemología matemática y los enfoques del aprendizaje en la movilidad del pensamiento instruccional del profesor. Revista Scielo, 24(1). Disponible en

<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Navarro, E. (2015). Aplicación de estrategias lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje de la matemática de los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. “Absalón Vásquez Villanueva” del caserío La Shita-Jesús. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Cajamarca-Cajamarca. Disponible en <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/unc/1263/los%20juegos%20matem%C3%81ticos%20y%20su%20influencia%20en%20el%20aprendizaje%20de%20la%20matem%C3%81tica%20en%20los%20estudiantes%20del%20.pdf?sequence=1&isallowed=y>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) (2016). PISA 2015. Resultados clave. Disponible en <http://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus-ESP.pdf>.

Ovalle, D. (2015). Metodología de rincones de aprendizajes para el fortalecimiento

Pérez, M., Diego, J., Polo, I. y González, M. (2019). Causas de los errores en la resolución de ecuaciones lineales con una incógnita. PNA, 13(2), 84-103. Disponible en <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5216/521662150007/html/index.html>

(Philco, (2009)).

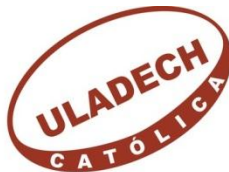
Piaget, J (2003). De la lógica del niño a la lógica del adolescente. Buenos Aires, Argentina: Paidós. Disponible en <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- QuestionPro (2020). Cuestionario y Encuesta: ¿Cual es la diferencia?. Disponible en <https://www.questionpro.com/blog/es/cuestionario-y-encuesta-diferencias/>
- Ramírez, X. (2009). La lúdica en el aprendizaje de la matemática. La Revista Zona Próxima,10(1). Disponible en <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCv=e=85312281009> consultado en junio de 2011.
- Roa, P. (2007). Un estudio sobre las concepciones y prácticas de motivación utilizadas por maestros en un colegio oficial de Colombia. Recuperado el 6 de mayo 2009. Disponible en <http://www.monografias.com/trabajos50/motivacion-ensenanza/motivacion-ensenanza.shtml>.
- Ruíz A., Y. M. (2011). Aprendizaje de las matemáticas. Disponible en <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8451.pdf>
- SecureKids (2016). Los juegos didácticos: un método de aprendizaje. 03 de febrero. Disponible en <https://securekids.es/los-juegos-didacticos-un-metodo-de-aprendizaje/>
- UJAEN (2017). Metodología cuantitativa. Disponible en http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/enfo_cuanti.html#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20es%20aquella,las%20propiedades%20y%20fen%C3%B3menos%20cuantitativos.
- Universia (2015). ¿Qué es el Aprendizaje Significativo?. 1 de setiembre. Disponible en <https://www.universia.net/co/actualidad/vida-universitaria/que-aprendizaje-significativo-1130648.html>

Zita, A. (2020). Que son las matemáticas. Disponible en <https://www.todamateria.com/que-son-las-matematicas/>

Anexos

Anexo 1: Carta de presentación y autorización



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

COD. 535

Juliaca, 25 de julio del 2020.

CARTA DE PRESENTACIÓN

SEÑOR(A):

LIC. VICTORIA PAUCAR ALCCACONTOR

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "FE Y CIENCIA"

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y me presento a Ud. Como Bachiller **MAGDALENA MAMANI MAMANI** con código de matrícula 6905070031 de la carrera profesional de **EDUCACIÓN PRIMARIA**, que solicito la autorización en la aplicación de mi investigación "JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA FE Y CIENCIA DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, PROVINCIA DE SAN ROMAN, REGIÓN PUNO, AÑO 2020", en la Institución que dignamente usted dirige y representa.

Esperando me brinde las facilidades que el caso requiere, le expreso mi profundo agradecimiento.

Atentamente,



Institución Educativa Privada

Fe y Ciencia

APROBADO CON R.D. 1294-2017-DREP / APROBADO CON R.D. 2208-2018-DREP / APROBADO CON R.D.R. N° 2101-2019-DREP

"Año de la universalización de la Salud"

Juliaca, 27 de noviembre del 2020

Señores:

Universidad Católica de los Ángeles Chimbote

ULADECH

Tengan un cordial saludo:

Yo Victoria Paucar Alccacontor, como Directora que represento a la Institución Educativa "Fe y Ciencia" AUTORIZO a la bachiller MAGDALENA MAMANI MAMANI, del de la E.P de Educación y Humanidades de la ULADECH- Juliaca, con número de matrícula N° 6905070031, para que haga sus investigaciones en el Nivel Primario.

La práctica lo hará desde el 25 de noviembre al 11 de diciembre del 2020, con los alumnos del Primer grado de Educación Primaria por vía virtual y así realizara la Aplicación de los Instrumentos Educativos que será como evidencia de adquirir experiencias Pedagógicas en su formación profesional lo cual se le accede a la solicitud presentada de la interesada en mi despacho.

De mi mayor consideración.



Lic. Victoria Paucar Alccacontor

DIRECTORA DE LA I.E

Av. Independencia S/N Salida Cusco - Juliaca
(costado del Grifo San José Pasando TASA)
Cel.: 951 841 014 - 950 988 542

Anexo 2: Consentimiento informado (Cargo)

**Institución Educativa Privada**
Fe y Ciencia
APROBADO CON R.D. 1294-2017-DREP / APROBADO CON R.D. 2208-2018-DREP / APROBADO CON R.D.R. N° 2101-2019-DREP

CONSTANCIA

La que suscribe, Directora de la Institución Educativa Particular "FE Y CIENCIA", hace:

CONSTAR:

Que la bachiller; MAGDALENA MAMANI MAMANI, identificada con Código de Matricula N° 6905070031 con DNI N° 43660132, bachiller de la E.P DE Educaciones y Humanidades de la ULADECH - Juliaca; de la Carrera Profesional de Educación, especialidad Primaria, ha realizado la investigación de los Instrumentos de Aplicación en el PRIMER GRADO de Educación Primaria en la Institución Educativa Particular "FE Y CIENCIA" del 25 de noviembre al 11 de diciembre del 2020

Durante su permanencia fue demostrando dedicación, responsabilidad. Honestidad y dedicación en la labor encomendada.

Se expide el presente documento a solicitud de la interesada, que estime por conveniente, por lo suscrito.

Juliaca, 11 de diciembre 2020



Lic. Victoria Paucar Alccacontor
DIRECTORA DE LA IE.

Av. Independencia S/N Salida Cusco - Juliaca
(costado del Grifo San José Pasando TASA)
Cel.: 951 841 014 - 950 988 542

Anexo 3: Informe de la aplicación del instrumento firmado por el director de la institución educativa donde se aplicó el instrumento



FICHA PARA VALIDACIÓN INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS



Juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en niños del primer grado de la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020

INTRODUCCIÓN

El presente instrumento pretende medir la calidad de un instrumento de recolección de datos a través del juicio de un experto en investigación, estadística o en la variable sujeta a medición.

AUTOR: Mamani Mamani, Magdalena

1	Experto	Primaria
2	Especialidad	Educación Primaria
3	Cargo actual	Directora
4	Grado académico	Lic. en Educación Primaria
5	Institución donde labora	Fe y Ciencia
6	Lugar y fecha	27-11-2020

Tabla de valoración:

1: Necesita más ítems	2: Es confuso	3: Necesita mejorar	4: Es pertinente
-----------------------	---------------	---------------------	------------------

N°	Indicadores	Valoración			
		1	2	3	4
1	El instrumento recoge información para el problema				X
2	El instrumento recoge información para los objetivos				X
3	Pertinencia de reactivos				X
4	Suficientes de reactivos para medir la variable				X
5	Adecuado para los sujetos en estudio			X	
6	Formulado con lenguaje apropiado				X
7	Acorde al avance de la ciencia y tecnología				X
8	Secuencia lógica			X	

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES:

.....

.....

Lic. Victoria Paucar Alccacontor

Anexo 4: Instrumento de recolección de datos



FICHA PARA VALIDACIÓN INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS



Juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en niños del primer grado de primaria de la institución educativa privada fe y ciencia del distrito De San Miguel, Provincia de San Román, Región Puno, año 2020

INTRODUCCIÓN

El presente instrumento pretende medir la calidad de un instrumento de recolección de datos a través del juicio de un experto en investigación, estadística o en la variable sujeta a medición.

AUTOR: Mamani Mamani, Magdalena

1	Experto	Primaria
2	Especialidad	Educación Primaria
3	Cargo actual	Docente de Aula
4	Grado académico	Lic. en Educación
5	Institución donde labora	Nuevo Perú
6	Lugar y fecha	03-12-2020

Tabla de valoración:

1: Necesita más ítems	2: Es confuso	3: Necesita mejorar	4: Es pertinente
-----------------------	---------------	---------------------	------------------

N°	Indicadores	Valoración			
		1	2	3	4
1	El instrumento recoge información para el problema				X
2	El instrumento recoge información para los objetivos				X
3	Pertinencia de reactivos			X	
4	Suficientes de reactivos para medir la variable			X	
5	Adecuado para los sujetos en estudio				X
6	Formulado con lenguaje apropiado				X
7	Acorde al avance de la ciencia y tecnología				X
8	Secuencia lógica				X

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES:

.....

.....

Prof. Edith Lidia Pacosi Pacosi
ESP. EDUC. PRIMARIA

Juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en niños del primer grado de primaria de la institución educativa privada fe y ciencia del distrito De San Miguel, Provincia de San Román, Región Puno, año 2020

INTRODUCCIÓN

El presente instrumento pretende medir la calidad de un instrumento de recolección de datos a través del juicio de un experto en investigación, estadística o en la variable sujeta a medición.

AUTOR: Mamani Mamani, Magdalena

1	Experto	Primaria
2	Especialidad	Educación Primaria
3	Cargo actual	Docente de Aula
4	Grado académico	Lic. en Educación
5	Institución donde labora	Nuevo Perú
6	Lugar y fecha	04-12-2020

Tabla de valoración:

1: Necesita más ítems	2: Es confuso	3: Necesita mejorar	4: Es pertinente
-----------------------	---------------	---------------------	------------------

N°	Indicadores	Valoración			
		1	2	3	4
1	El instrumento recoge información para el problema				X
2	El instrumento recoge información para los objetivos			X	
3	Pertinencia de reactivos		X		
4	Suficientes de reactivos para medir la variable				X
5	Adecuado para los sujetos en estudio		X		
6	Formulado con lenguaje apropiado		X		
7	Acorde al avance de la ciencia y tecnología		X		
8	Secuencia lógica		X		

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES:

.....

.....



.....
Lic. Angélica Huaracallo Alemán

FICHA PARA VALIDACIÓN INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS

Juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en niños del primer grado de primaria de la institución educativa privada fe y ciencia del distrito De San Miguel, Provincia de San Román, Región Puno, año 2020

INTRODUCCIÓN

El presente instrumento pretende medir la calidad de un instrumento de recolección de datos a través del juicio de un experto en investigación, estadística o en la variable sujeta a medición.

AUTOR: Mamani Mamani, Magdalena

1	Experto	Primaria
2	Especialidad	Educación Primaria
3	Cargo actual	Docente AIP
4	Grado académico	Lic. en Educación
5	Institución donde labora	IEP N° 71008 Simón Bolívar Palacios Lampa
6	Lugar y fecha	02-12-2020

Tabla de valoración:

1: Necesita más ítems	2: Es confuso	3: Necesita mejorar	4: Es pertinente
-----------------------	---------------	---------------------	------------------

N°	Indicadores	Valoración			
		1	2	3	4
1	El instrumento recoge información para el problema			X	
2	El instrumento recoge información para los objetivos			X	
3	Pertinencia de reactivos			X	
4	Suficientes de reactivos para medir la variable				X
5	Adecuado para los sujetos en estudio			X	
6	Formulado con lenguaje apropiado				X
7	Acorde al avance de la ciencia y tecnología				X
8	Secuencia lógica				X

OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES:

.....

.....



Basilio Mamani Mamani
DNI: 44437609

Juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en niños del primer grado de primaria de la institución educativa privada fe y ciencia del distrito De San Miguel, Provincia de San Román, Región Puno, año 2020

INTRODUCCIÓN

El presente instrumento pretende medir la calidad de un instrumento de recolección de datos a través del juicio de un experto en investigación, estadística o en la variable sujeta a medición.

AUTOR: Mamani Mamani, Magdalena

1	Experto	Magister
2	Especialidad	Educación Primaria
3	Cargo actual	Docente
4	Grado académico	Magister en Educación
5	Institución donde labora	IEP N° 70617 Cesar Vallejo
6	Lugar y fecha	30-11-2020

Tabla de valoración:

1: Necesita más ítems	2: Es confuso	3: Necesita mejorar	4: Es pertinente
-----------------------	---------------	---------------------	------------------

N°	Indicadores	Valoración			
		1	2	3	4
1	El instrumento recoge información para el problema			X	
2	El instrumento recoge información para los objetivos				X
3	Pertinencia de reactivos				X
4	Suficientes de reactivos para medir la variable				X
5	Adecuado para los sujetos en estudio				X
6	Formulado con lenguaje apropiado				X
7	Acorde al avance de la ciencia y tecnología				X
8	Secuencia lógica			X	



Firma del experto.

Mg. David Quispe Tapia
DNI: 02419969

Confiabilidad del instrumento para la recolección de datos prueba alfa de crombach

Para determinar la confiabilidad del instrumento de recolección de datos, se tuvo la respuesta de 05 especialistas en el tema y el instrumento estaba conformado por 8 reactivos o preguntas. Teniendo el siguiente criterio de valoración:

Tabla 14: Criterio de valoración de alfa de cron Bach

Puntuación	Valoración
R =1	Confiabilidad perfecta
$0.90 \leq r \leq 0.99$	Confiabilidad muy alta
$0.70 \leq r \leq 0.89$	Confiabilidad alta
$0.60 \leq r \leq 0.69$	Confiabilidad aceptable
$0.40 \leq r \leq 0.59$	Confiabilidad moderada
$0.30 \leq r \leq 0.39$	Confiabilidad baja
$0.10 \leq r \leq 0.29$	Confiabilidad muy baja
$0.01 \leq r \leq 0.09$	Confiabilidad despreciable
R = 0	Confiabilidad nula

Fuente: Elaboración propia en base Córdova (2005)

Ingreso de datos al programa IBM SPSS Statistics

Tabla 15: Ingreso de datos para la confiabilidad del instrumento

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Editor de datos interface. The title bar reads '*validación de instrumento de Magdalena Mamani Mamani.sav [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos'. The menu bar includes Archivo, Editar, Ver, Datos, Transformar, Analizar, Marketing directo, Gráficos, Utilidades, Ampliaciones, Ventana, and Ayuda. The toolbar contains various icons for file operations, data manipulation, and analysis. The data grid shows 6 rows and 10 columns. The first column is labeled '13 : R6'. The subsequent columns are labeled R1 through R8, and the final column is labeled 'var'. The data values are as follows:

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	var
1	4	4	4	4	3	4	4	4	3
2	4	4	3	3	4	4	4	4	4
3	4	3	2	4	2	2	2	2	2
4	3	3	3	4	3	4	4	4	4
5	3	4	4	4	4	4	4	4	3
6	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Fuente: Elaboración propia

Resultado del alfa de cronbach

Tabla 16: Resultado del alfa de Cronbach

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	5	83,3
	Excluido	1	16,7
	Total	6	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,805	8

Elaboración propia envase al programa IBM SPSS Statistics

En la tabla N° 18 el valor del alfa de cronbach es 0.805, y acuerdo con la tabla de categorización de alfa cronbach, nos indica que el instrumento de acopio de datos tiene una confiabilidad alta por lo tanto puede ser usado para nuestra recolección de datos y utilizado para el fin previsto.



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR



APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA

I Datos informativos		
1	I.E.P	Fe y ciencia
2	Alumno
3	Grado y sección	1° grado sección "A"
4	Lugar	Juliaca
5	fecha

II. Objetivo: Determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños del primer grado la IEP Privada Fe y Ciencia, San Miguel-Puno, 2020

III. Tabla de valoración

Inicio	En proceso	Lo hizo	Satisfactorio
1	2	3	4

Autor: bachiller: Mamani Mamani, Magdalena

D1	Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar	valoración			
		1	2	3	4
1	Agrupar objetos con un solo criterio		X		
2	Realiza representaciones de agrupaciones de objetos muchos "pocos"				X
3	Propone acciones para contar hasta 50.				X
4	Explica los desplazamientos o recorridos de una experiencia lúdica.			X	
D2	Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio				

5	Representa un patrón de repetición con su cuerpo, material concreto o dibujos.		X		
6	Emplea estrategias por ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición.			X	
7	Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición			X	
8	Describe las características de los objetos				X
D3	Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización				
9	Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno.				X
10	Relaciona características perceptuales de los objetos con una forma bidimensional				X
11	Describe su ubicación y la de los objetos.				X
12	Explica los desplazamientos o recorridos de una experiencia lúdica.				X

Muchas gracias

Anexo 5: Base de datos para el procesamiento estadístico

Tabla 17: base de datos para el procesamiento estadístico

Resumen del Pre test de las calificaciones sin aplicar los juegos didácticos																	
N°	Alumno	Ítem1	Ítem2	Ítem3	Ítem4	D1	Ítem5	Ítem6	Ítem7	Ítem8	D2	Ítem9	Ítem10	Ítem11	Ítem12	D3	Total
1	Alumno1	3	3	3	2	11	3	3	2	3	11	3	3	2	3	11	33
2	Alumno2	2	2	2	2	8	2	2	1	2	7	2	2	2	2	8	23
3	Alumno3	2	2	2	3	9	2	1	3	3	9	2	3	4	3	12	30
4	Alumno4	2	1	1	3	6	2	1	3	2	8	2	2	1	2	7	211
5	Alumno5	3	4	3	4	14	3	3	4	4	14	3	3	2	4	12	40
6	Alumno6	2	1	2	3	8	2	1	3	2	8	2	2	1	2	7	23
7	Alumno7	1	1	1	2	5	1	1	1	2	5	1	1	2	2	6	16
8	Alumno8	1	2	1	1	5	2	1	1	1	5	1	1	2	1	5	15
9	Alumno9	1	2	1	2	6	1	2	1	2	6	2	1	1	1	5	17
10	Alumno10	3	3	4	2	12	3	1	2	3	9	3	3	2	3	11	32
11	Alumno11	2	2	2	3	9	2	2	1	2	7	2	2	1	1	5	22
12	Alumno12	3	3	4	4	14	3	3	4	4	14	3	3	4	4	14	42

Resumen del Post test de las calificaciones con la aplicación de los juegos didácticos																	
N°	Alumno	Ítem1	Ítem2	Ítem3	Ítem4	D1	Ítem5	Ítem6	Ítem7	Ítem8	D2	Ítem9	Ítem10	Ítem11	Ítem12	D3	Total
1	Alumno1	3	3	4	4	14	4	4	3	3	14	4	4	3	3	14	42
2	Alumno2	2	3	2	3	10	2	3	2	1	8	3	3	2	2	10	28
3	Alumno3	2	2	2	3	9	2	1	3	3	9	2	3	4	3	12	30
4	Alumno4	3	2	3	3	11	3	2	4	3	12	3	3	2	3	11	34
5	Alumno5	4	4	4	4	16	4	4	4	3	15	3	4	4	4	15	46
6	Alumno6	3	2	3	4	12	3	2	4	4	13	3	3	2	3	11	36
7	Alumno7	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	3	3	3	3	9	24
8	Alumno8	2	3	3	3	11	4	3	3	3	13	3	4	2	3	12	36
9	Alumno9	2	3	2	3	10	2	3	2	1	8	3	3	3	3	12	30
10	Alumno10	3	4	4	3	14	4	3	4	3	14	4	4	4	4	16	44
11	Alumno11	4	3	4	4	15	3	4	3	3	13	3	3	2	3	11	39
12	Alumno12	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	48

Fuente: Elaboración propia en base a las a los instrumento de recolección de datos

Resumen de su ponderación para cada estudiante

Tabla 18: Resumen de su ponderación para cada estudiante

Resumen del Pre test con ponderación sin la aplicación de los juegos didácticos								
N°	Dimensión 1		Dimensión 2		Dimensión 3		Variable	
	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
	Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar		Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio		Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización		aprendizaje en el área de matemática	
1	11	B	11	B	11	B	33	B
2	8	C	7	D	8	C	23	C
3	9	C	9	C	12	B	30	C
4	6	D	8	C	7	D	21	D
5	14	A	14	A	12	B	40	A
6	8	C	8	D	7	D	23	C
7	5	D	5	D	6	D	16	D
8	5	D	5	D	5	D	15	D
9	6	D	6	D	5	D	17	D
10	12	B	9	C	11	B	32	B
11	9	C	7	D	5	D	22	C
12	14	A	14	A	14	A	42	A
\bar{x}	8.92		8.58		8.58		26.17	
s	3.23		3.06		3.23		9.11	
Cv	36.25		35.64		37.66		34.83	

Fuente: Elaboración propia en base a los instrumentos de recolección de datos lista de cotejos

Tabla 19: Resumen de su ponderación para cada estudiante

Resumen del Post test con ponderación con la aplicación de los juegos didácticos								
	Dimensión 1		Dimensión 2		Dimensión 3		Variable	
	Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar		Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio		Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización		aprendizaje en el área de matemática	
N°	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
1	14	A	14	A	14	A	42	A
2	10	C	8	C	10	C	28	C
3	9	C	9	C	12	B	30	C
4	11	B	12	B	11	B	34	B
5	16	A	15	A	15	A	46	A
6	12	B	13	B	11	B	36	B
7	7	D	8	D	9	D	24	C
8	11	B	13	B	12	B	36	B
9	10	C	8	C	12	B	30	C
10	14	A	14	A	16	A	44	A
11	15	A	13	B	11	B	39	B
12	16	A	16	A	16	A	48	A
\bar{x}	12.08		11.92		12.42		36.42	
s	2.91		2.91		2.31		7.60	
Cv	24.05		24.05		18.64		20.86	

Fuente: Elaboración propia en base a los instrumentos de recolección de datos de cotejo

Categorización de la variable y sus dimensiones

Variable aprendizaje en el área de matemática	
Barrenos	Categoría
12 – 21	Inicio (D)
22 – 30	En proceso (C)
31 – 39	Lo hizo (B)
40 - 48	Satisfactorio (A)

Dimensión 1 Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas de cantidad, reconocer y clasificar	
Barrenos	Categoría
04 – 07	Inicio (D)
08 – 10	En proceso (C)
11 – 13	Lo hizo (B)
14 - 16	Satisfactorio (A)

Dimensión 2 Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas de regularidad, equivalencia y cambio	
Barrenos	Categoría
04 – 07	Inicio (D)
08 – 10	En proceso (C)
11 – 13	Lo hizo (B)
14 - 16	Satisfactorio (A)

Dimensión 3 Piensa y resuelve en situaciones de resolucion de problemas de forma, movimiento y localización	
Barrenos	Categoría
04 – 07	Inicio (D)
08 – 10	En proceso (C)
11 – 13	Lo hizo (B)
14 - 16	Satisfactorio (A)

Anexo 6: Evidencias fotográfica



VISTA N° 01 SE OBSERVA LA EXPOSICIÓN DE LA ENSEÑANZA TRADICIONAL CON PLUMÓN Y PIZARRA



VISTA N° 02 SE OBSERVA LA OBSERVACIÓN DEL PRE TEST SIN LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS



VISTA N° 03 SE OBSERVA LA EXPOSICIÓN DE LA ENSEÑANZA CON LOS JUEGOS DIDÁCTICOS LOS NÚMEROS



VISTA N° 04 SE OBSERVA LA OBSERVACIÓN DEL POST TEST CON LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Anexo 7: Pantallazo del informe de originalidad de turniting

JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DEL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA FE Y CIENCIA DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, RE

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

5%

★ Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

Anexo 8: actividades de aprendizaje
Sesión De Aprendizaje N°01

1. DATOS GENERALES

1.1.I.E.P.	:	“Fe y Ciencia”
1.2. Director	:	Lic. Victoria Paucar Alccacontor
1.3. Nivel	:	Primaria
1.4. Grado y Sección	:	1° grado
1.5. Turno	:	Mañana
1.6. Docente	:	Delia Norma Parí Vilca
1.7. Mes	:	Noviembre 25/11/2020

2. TITULO: Actúa y piensa utilizando expresiones “es más rápido que”, “es más lento que”, “mucho tiempo” y “poco tiempo”.

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia / Instrumento Evaluación
M A T E M A T I C A	1. Resuelve problemas de cantidad. 1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	- Compara en forma vivencial y concreta la masa de los objetos usando otros objetos como referentes, y estima el tiempo usando unidades convencionales y referentes de actividades cotidianas (días de la semana).	- Estima el tiempo utilizando las expresiones más lento, mucho tiempo, poco tiempo en actividades de la vida cotidiana. - Escala de valoración.

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque igualdad de género	- Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
Enfoque orientación al bien común	- Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los

	estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.
--	--

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Elabora en un papelote el problema propuesto. - Elabora juegos según al tema - Prepara en tarjetas las expresiones “es más rápido que”, “es más lento que”, “mucho tiempo” y “poco tiempo”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote con el problema propuesto. - Papelotes, plumones y cinta adhesiva. - Tarjetas con las expresiones: “es más rápido que”, “es más lento que”, “mucho tiempo” y “poco tiempo”.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Inicio	Tiempo aproximado: 10		
<ul style="list-style-type: none"> - Participan del juego “Adivina, adivinador”. Preguntándoles: adivina, adivinador, ¿Qué dura más tiempo: jugar bolas o un partido de fútbol?, ¿Por qué?; adivina, adivinador, ¿Qué dura más tiempo: lavarse las manos o bañarse?, ¿Por qué?; adivina, adivinador, ¿Qué dura menos tiempo: labrar la tierra o tejer una manta?, ¿Por qué? - Presentamos el propósito de la sesión: <table border="1" style="margin-left: 20px; width: 80%;"> <tr> <td>- hoy aprenderán a estimar el tiempo que duran diversas actividades, para lo cual usarán las expresiones “es más rápido que”, “es más lento que”, “mucho tiempo” y “poco tiempo”.(en el cual actúan y piensan)</td> </tr> </table> - Proponemos normas de convivencia: <table border="1" style="margin-left: 20px; width: 80%;"> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Compartir los materiales de trabajo. - Respetar la participación de los compañeros. </td> </tr> </table> 		- hoy aprenderán a estimar el tiempo que duran diversas actividades, para lo cual usarán las expresiones “es más rápido que”, “es más lento que”, “mucho tiempo” y “poco tiempo”.(en el cual actúan y piensan)	<ul style="list-style-type: none"> - Compartir los materiales de trabajo. - Respetar la participación de los compañeros.
- hoy aprenderán a estimar el tiempo que duran diversas actividades, para lo cual usarán las expresiones “es más rápido que”, “es más lento que”, “mucho tiempo” y “poco tiempo”.(en el cual actúan y piensan)			
<ul style="list-style-type: none"> - Compartir los materiales de trabajo. - Respetar la participación de los compañeros. 			
Desarrollo	Tiempo aproximado: 70		

Familiarización con el problema

Si queremos organizar las actividades del Festival de comida, según el tiempo que dura su ejecución, ¿cómo podremos saber cuáles duran más y cuáles duran menos?

- Se les pregunta ¿De qué nos habla el problema? ; ¿Las actividades del Festival de comida durarán poco tiempo?, ¿mucho tiempo?, ¿por qué?

Búsqueda de estrategias

- Responden a las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos resolver el problema?, ¿Todas las actividades duran igual?, ¿Qué decimos cuando una actividad dura más que otra?, ¿Cómo podemos saber qué actividad dura poco tiempo?, ¿Qué decimos si una actividad dura mucho? Anota sus respuestas en la pizarra o en un papelote.
- Invítalos a determinar los tiempos de las actividades del Festival de comida o compararlos, utilizando las tarjetas con las expresiones “es más rápido que”, “es más lento que”, “mucho tiempo” y “poco tiempo”, pegándolas en el lugar correspondiente. Por ejemplo.

Organizarnos para el Festival de comida. **Poco tiempo**

Preparar una comida con tú mamá.
Es más rápido que
Buscar las recetas de las comidas.

Participar en el Festival de comida. **Mucho tiempo**

For **Preparar un adobo. Mucho tiempo**

- Responden a preguntas: ¿Cómo hemos estimado el tiempo que dura la ejecución de las actividades para el Festival de comida?, ¿Qué expresiones usamos?, ¿Todas las actividades se realizan en el mismo tiempo de duración? Tras las respuestas, comenta que estimaron el tiempo que dura la ejecución de las actividades empleando las expresiones “es más rápido que”, “es más lento que”, “mucho tiempo” y “poco tiempo”.
- Reflexionan sobre los procesos y estrategias que siguieron para lograr estimar el tiempo que duran las actividades. Respondiendo interrogantes: ¿Les fue fácil saber estimar el tiempo que duran las actividades?, ¿Por qué?; ¿Qué los ayudó a estimar el tiempo que duran las actividades?

Plantea otros problemas

- Escribe en la pizarra una lista de actividades y pide que usen las mismas expresiones para estimar el tiempo que dura su ejecución.
- Leen y completa empleando las expresiones “es más rápido que”, “es más lento que”, “mucho tiempo” y “poco tiempo”.

Cierre	Tiempo aproximado: 10
<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionan respondiendo: ¿Qué les gustó más de la sesión?, ¿Por qué?, ¿Qué no les gustó?, ¿Por qué?, ¿Qué expresiones usaron para estimar el tiempo que duran las actividades? - Trabajo para el hogar - Completan ficha de trabajo - ¿Te demoras más o menos de 1 minuto en...? 	

REFLEXIONES DE APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

LISTA DE COTEJO					
Dimensión 1: Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar					
Ítems 1	Agrupa objetos con un solo criterio				
N°	Nombres y apellidos	Nivel de Desempeño de la competencia			
		Satisfactorio	Lo hizo	En proceso	En inicio
1	Niño 01	x			
2	Niño 02	x			
3	Niño 03	x			
4	Niño 04		x		
5	Niño 05	x			
6	Niño 06		x		
7	Niño 07	x			
8	Niño 08		x		
9	Niño 09			x	
10	Niño 10			x	
11	Niño 11			x	
12	Niño 12				x

Sesión De Aprendizaje N°02

1. DATOS GENERALES

1.8.I.E.P.	:	“Fe y Ciencia”
1.9. Director	:	Lic. Victoria Paucar Alccacontor
1.10. Nivel	:	Primaria
1.11. Grado y Sección	:	1° grado
1.12. Turno	:	Mañana
1.13. Docente	:	Delia Norma Parí Vilca
1.14. Mes	:	Noviembre

2. TITULO: Identificar largo y ancho en los rectángulos “Actúa y piensa”

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia / Instrumento Evaluación
M A T E M A T I C A	1. Resuelve problemas de rectángulos. 1.3. Usa estrategias juegos e imágenes de rectángulo.	Participa en juegos interactivos o enredos virtuales siguiendo orientaciones y pautas cuando desarrolla actividades de aprendizaje	- Identificar largo y ancho en los rectángulos - “Actúa y piensa” - Realizan representación graficas.

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque igualdad de género	- Estudiantes niños, niñas tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
Enfoque orientación al bien común	- Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

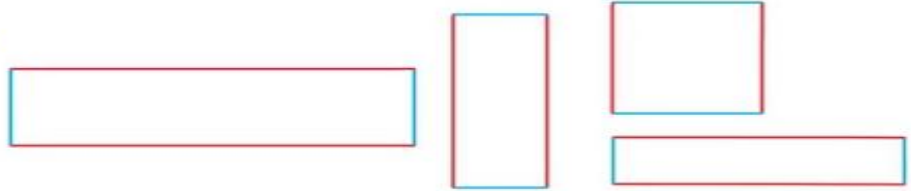
4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Elabora en un papelote el problema propuesto. - Prepara en tarjetas las expresiones “largo y ancho en los rectángulos” - juegos 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote con el problema propuesto. - Papelotes, plumones y cinta adhesiva. - Tarjetas con las expresiones: “largo y ancho en los rectángulos”

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Inicio	Tiempo aproximado: 10		
<ul style="list-style-type: none"> - Participan del juego “largo y ancho,”. ¿juego de reglas cajas palito, y otros - Presentamos el propósito de la sesión: <table border="1" style="margin-left: 20px; width: 60%;"> <tr> <td>- hoy aprenderán a estimar el tiempo que duran diversas actividades, para lo cual usarán las expresiones largo y ancho”</td> </tr> </table> - Proponemos normas de convivencia: <table border="1" style="margin-left: 20px; width: 60%;"> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> - Compartir los materiales de trabajo. - Respetar la participación de los compañeros. </td> </tr> </table> 		- hoy aprenderán a estimar el tiempo que duran diversas actividades, para lo cual usarán las expresiones largo y ancho”	<ul style="list-style-type: none"> - Compartir los materiales de trabajo. - Respetar la participación de los compañeros.
- hoy aprenderán a estimar el tiempo que duran diversas actividades, para lo cual usarán las expresiones largo y ancho”			
<ul style="list-style-type: none"> - Compartir los materiales de trabajo. - Respetar la participación de los compañeros. 			
Desarrollo	Tiempo aproximado: 70		
<p>Familiarización con el problema</p> <ul style="list-style-type: none"> - - Se les pregunta ¿De qué nos habla el problema? ; ¿Las actividades que objetos encontramos en el salón lo adecuamos en en juego dinámico <p>Búsqueda de estrategias</p>			

Observo y Aprendo



En un rectángulo, la parte que es más larga (la parte roja) que otra se llama **largo**.
La otra parte que es menos larga (la parte azul), se llama **ancho**.

Formalización y reflexión

- Responden a preguntas: ¿Cómo hemos estimado el tiempo que dura la ejecución de las actividades como hemos estimado los juegos de largo y ancho?, ¿Qué expresiones usamos?, ¿Todas las actividades se realizan en el mismo tiempo de duración? Tras las respuestas, comenta que estimaron el tiempo que dura la ejecución de las actividades empleando las expresiones “es más rápido que”, “es más lento que”, “mucho tiempo” y “poco tiempo”.
- Reflexionan sobre los procesos y estrategias que siguieron para lograr estimar el tiempo que duran las actividades. Respondiendo interrogantes:

Plantea otros problemas

- Escribe en la pizarra una lista de actividades y pide que usen las mismas expresiones para estimar el tiempo que dura su ejecución.
- Leen y completa empleando las expresiones e imágenes “largo”, “ancho”, “rectángulos”.

Cierre

Tiempo aproximado: 10

- Reflexionan respondiendo: ¿Qué les gustó más de la sesión?, ¿Por qué?, ¿Qué no les gustó?, ¿Por qué?, ¿Qué expresiones usaron para estimar el tiempo que duran las actividades?
- Trabajo para el hogar
- Completan ficha de trabajo

LISTA DE COTEJO

Dimensión 1: Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar

Ítems 2		Identificar largo y ancho en los rectángulos			
N°	Nombres y apellidos	Nivel de Desempeño de la competencia			
		Satisfa ctorio	Lo hizo	En proceso	En inicio
1	Niño 01		x		
2	Niño 02			x	
3	Niño 03				x
4	Niño 04		x		
5	Niño 05			x	
6	Niño 06		x		
7	Niño 07			x	
8	Niño 08	x			
9	Niño 09	x			
10	Niño 10	x			
11	Niño 11	x			
12	Niño 12	x			

Sesión De Aprendizaje N°03

1. DATOS GENERALES

2.1.I.E.P.	:	“Fe y Ciencia”
2.2. Director	:	Lic. Victoria Paucar Alccacontor
2.3. Nivel	:	Primaria
2.4. Grado y Sección	:	1° grado
2.5. Turno	:	Mañana
2.6. Docente	:	Delia Norma Parí Vilca
2.7. Mes	:	Noviembre

2. TITULO: con los números del 50 “Actúa y piensa”

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia / Instrumento Evaluación
M A T E M A T I C A	1. Resuelve problemas de cantidad. 1.3. Usa estrategias y traduce cantidades expresión numérica.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa con diversas expresiones concreta, graficas símbolos, fracciones - Emplea estrategia de calculo 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprende los números naturales 1 al 50. - Escala de valoración.

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque igualdad de género	- Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
Enfoque orientación al bien común	- Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Elabora en un papelote el problema propuesto. - Prepara en tarjetas número “razona y piensa” 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote con el problema propuesto. - Papelotes, plumones y cinta adhesiva. - Tarjetas con las expresiones: “es más rápido que”, “es más lento que”, “mucho tiempo” y “poco tiempo”.

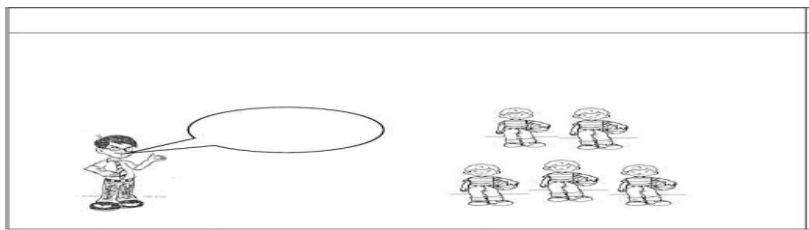
5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Inicio	Tiempo aproximado: 10																																														
<ul style="list-style-type: none"> - Participan del juego 1 al 50o “jugamos con los números naturales”. Preguntándoles: cuales son los números naturales aprendiendo a contar: ¿jugar con palitos o caramelos?, ¿Por qué aprendiendo a contar?, ¿Por qué - Presentamos el propósito de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> - hoy aprenderán hoy aprenderán a contar en juegos, del 0 al 50 . - Proponemos normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> - Compartir los materiales de trabajo. - Respetar la participación de los compañeros. 																																															
Desarrollo	Tiempo aproximado: 70																																														
Familiarización con el problema																																															
<ul style="list-style-type: none"> - Se les pregunta ¿Qué números falta? Completan los niños con gran facilidad 																																															
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td> </tr> <tr> <td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td></td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td> </tr> <tr> <td></td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td></td><td>28</td><td>30</td> </tr> <tr> <td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td></td><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>40</td> </tr> <tr> <td>41</td><td></td><td>43</td><td>44</td><td>45</td><td>46</td><td></td><td>48</td><td>49</td><td>50</td> </tr> </table>		1	2	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		16	17	18	19		22	23	24	25	26		28	30	31	32	33	34		36	37	38	40	41		43	44	45	46		48	49	50
1	2	4	5	6	7	8	9	10																																							
11	12	13	14		16	17	18	19																																							
	22	23	24	25	26		28	30																																							
31	32	33	34		36	37	38	40																																							
41		43	44	45	46		48	49	50																																						
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>3</td><td>15</td><td>29</td><td>20</td><td>35</td><td>47</td><td>39</td><td>21</td><td>42</td><td>27</td> </tr> </table>		3	15	29	20	35	47	39	21	42	27																																				
3	15	29	20	35	47	39	21	42	27																																						
Búsqueda de estrategias																																															

VII. Realiza la dinámica de conversar en dúo, en trío sobre temas que ellos les interesa y se les hace comprender la importancia de la comunicación en la vida de los seres humanos.

VIII. Los niños y niñas juegan a Simón dice: formen grupos de 2 cuenten ¿Cuántos niños hay? al ir sumando los grupos

IX. Juan y Ana juegan con el dado y forman secuencias y una niña



Formalización y reflexión

- Responden a preguntas: ¿Cómo aprendiendo los números jugando aprenden a contar agrupando se de dos grupos hacen equipo
- Reflexionan sobre los procesos y estrategias que siguieron para lograr estimar el tiempo que duran las actividades. Respondiendo interrogantes: ¿Les fue fácil saber estimar el tiempo que duran las actividades?, ¿Por qué?; ¿Qué los ayudó a estimar el tiempo que duran las actividades?

Plantea otros problemas

- Escribe en la pizarra una lista de actividades y pide que usen las mismas expresiones para estimar el tiempo que dura su ejecución.

Organiza juego con los números actuando y pensando colocamos q los números q falta

4	5	6	20	61
1	2	3	27	77
5	7	8	39		
.....	10	45		
.....	12						
.....	16						

Cierre	Tiempo aproximado: 10
<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionan respondiendo: ¿Qué les gustó más de la sesión?, ¿Por qué?, ¿Qué no les gustó?, ¿Por qué?, ¿Qué expresiones usaron para estimar el tiempo que duran las actividades? - Trabajo para el hogar - Completan ficha de trabajo - ¿Te demoras más o menos de 1 minuto en...? 	

REFLEXIONES DE APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no

LISTA DE COTEJO					
Dimensión 1: Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar					
Ítems 3	Propone acciones para contar hasta 50.				
N°	Nombres y apellidos	Nivel de Desempeño de la competencia			
		Satisfactorio	Lo hizo	En proceso	En inicio
1	Niño 01	x			
2	Niño 02	x			
3	Niño 03		x		
4	Niño 04	x			
5	Niño 05	x			
6	Niño 06	x			
7	Niño 07		x		
8	Niño 08		x		
9	Niño 09				x
10	Niño 10			x	
11	Niño 11			x	
12	Niño 12			x	

Sesión De Aprendizaje N°04

1. DATOS GENERALES

1.1.I.E.P.	:	“Fe y Ciencia”
1.2. Director	:	Lic. Victoria Paucar Alccacontor
1.3. Nivel	:	Primaria
1.4. Grado	:	1° grado
1.5. N° de niños	:	12
1.6. Turno	:	Mañana
1.7. Docente	:	Delia Norma Parí Vilca
1.8. Duración	:	1 días

2. TITULO: Problemas de cambio. “actúa y piensa”

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia / Instrumento Evaluación
M A T E M A T I C A	1. Resuelve problemas de cantidad. 1.1 Traduce cantidades a expresiones numéricas. 1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 1.4. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	- Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.(Problemas de cambio)	Resuelve problemas de cambio utilizando material concreto y representa gráficamente. Escala de valoración

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque Búsqueda de la excelencia:	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

Enfoque igualdad de género.	Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.
Enfoque de derechos	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Tener listo el dado - Preparar papelote con el enunciado del problema - Tener listo modelo de esquema - Preparar ficha de trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> - Dado - Papelote con el enunciado del problema - Modelo de esquema - Ficha de trabajo

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Inicio	Tiempo aproximado:10
<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan el juego: "Salta, salta, salta". Organizados en dos equipos se establece los turnos de participación. - Para empezar el juego, encestarán la pelota en el cesto para luego lanzar el dado y avanzar según la cantidad que indica el dado lanzado. En caso de no encestar la pelota se dará el turno al siguiente jugador. Luego, anotarán la cantidad que han avanzado en el salta salta para luego anotar en el papelote el puntaje obtenido y así sucesivamente cada equipo participará por turnos resultando ganador el equipo que obtiene la mayor cantidad de puntos. <div style="text-align: center;"> <pre> graph LR Inicio[Inicio] --> P1[+] P1 --> P2[+] P2 --> P3[+] P3 --> P4[+] P4 --> P5[+] P5 --> Final[Final] </pre> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Comentan sobre lo realizado. Respondiendo a preguntas: ¿Qué equipo gano el juego?, ¿Cuántos puntos obtuvo el equipo 1?, ¿Cuántos puntos obtuvo el equipo 2?, ¿Cuántos puntos más obtuvieron el equipo 2 que el equipo 1?, ¿Cuántos puntos tendrán los dos equipos juntos?. 	

- Presentamos el propósito de la sesión:

El día de hoy resolvemos problemas de cambio.

- Proponemos normas de convivencia:
- Compartir el material
- Levantar la mano para opinar.

Desarrollo

Tiempo aproximado:65

Familiarización con el problema

Al aula de Primer grado le llevaron revistas de animales para las alumnas: una revista para cada una. La maestra comenzó a repartir las revistas y se dio cuenta que solo tenía 16 revistas, por lo que no le iban a alcanzar para todas sus alumnas, así que le trajeron 8 revistas más. ¿Cuántas revistas le trajeron en total a la maestra?

- ¿De qué trata el problema?
- ¿Cómo lo dirían con sus propias palabras?
- ¿Han visto alguna situación parecida?
- ¿Cuántos alumnos tendrá el aula de Primer grado?
- ¿Qué le tocaba a cada alumna?
- ¿Cuántas revistas llegaron primero?
- ¿Cuántas revistas se necesitaban?
- ¿Qué es lo que se pide?
- ¿Qué datos tenemos?
- ¿Qué debemos averiguar?

Búsqueda de estrategias

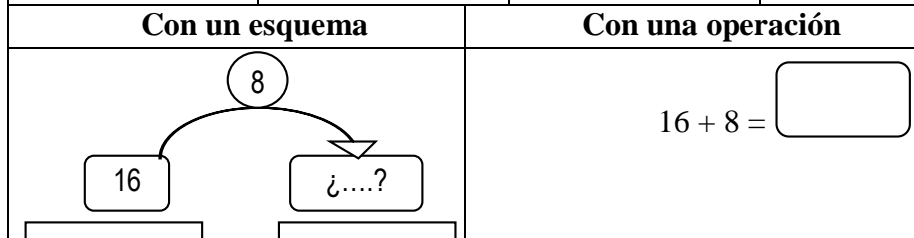
- *A fin de motivar en los estudiantes la búsqueda de una estrategia, preguntamos: ¿Cómo resolverán el problema?, ¿Qué harán primero?; ¿Deberán considerar todos los datos?; ¿Cómo hallaremos la*

respuesta?, ¿Han resuelto un problema parecido?, ¿Cómo podemos representar los datos?, ¿Podemos usar material Base Diez; las tapitas; semillas? ¿Nos ayudará a resolver el problema si elaboramos un esquema?

INICIO	CAMBIO	FINAL
	AUMENTA +	
	- DISMINUYE	

- Representan la cantidad de revistas que trajeron al inicio representando utilizando material concreto después utilizan el esquema de Cambio.
- Responden preguntas: ¿Qué haremos primero?, Una vez representadas las cantidades con el material, ¿qué hacemos? ¿Cuántas revistas tenía inicialmente?, representénelo; ¿cuántas revistas más le trajeron después?, representénelo. ¿Cuántas revistas tendremos en total?, representénelo.

INICIO	CAMBIO	FINAL
	AUMENTA □ □ □ □ +	□ □ □ □ ¿.....?
	- DISMINUYE	



Formalización

- Formaliza los datos y los relaciona con los esquemas.
- Se les menciona que para resolver estos problemas debemos: Conocer la Cantidad Inicial; se conoce la cantidad en aumento (Transformación) y se pregunta por la cantidad final que es la cantidad que busco. Cuando aumenta o disminuye una cantidad a la cantidad inicial debemos realizar una suma. Luego, preguntamos si hay otra manera de resolver.
- Se registra el esquema en sus cuadernos y responden la pregunta del problema.
- Reflexionamos con los estudiantes sobre la resolución del problema y el esquema que completaron.
- Formula preguntas; ¿Cómo lograron hallar la respuesta?; ¿Qué los llevó a elegir la estrategia?; ¿Por qué el camino que eligieron los condujo a la solución?; ¿Pueden proponer otras formas de resolver el problema?, ¿Cuáles?; ¿fue de utilidad usar el material concreto?, ¿Fue de utilidad

<p>realizar un esquema de la situación? A partir de sus respuestas, se concluye que cuando se conoce la cantidad inicial; y la cantidad en aumento lo que se busca es la cantidad final que es la respuesta.</p> <p>Plantea otros problemas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resuelven otros problemas. 	
Cierre	Tiempo aproximado:15
<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo resolvimos el problema?, ¿Para qué nos servirá lo aprendido?, ¿Es necesario representar de manera gráfica un problema?, ¿Por qué?, etc. - Revisamos con los niños y las niñas las normas de convivencia acordadas para la presente sesión y dialoguen sobre qué pueden hacer para mejorar en la siguiente. Los estudiantes averiguan, para la próxima sesión, cuántos años tenían dos familiares suyos cuando ellos nacieron. - Trabajo para el hogar. 	

REFLEXIONES DE APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

LISTA DE COTEJO

Dimensión 1: Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de cantidad, reconocer y clasificar

Ítems 4	Explica los desplazamientos o recorridos de una experiencia lúdica.				
N°	Nombres y apellidos	Nivel de Desempeño de la competencia			
		Satisfa ctorio	Lo hizo	En proceso	En inicio
1	Niño 01	x			
2	Niño 02				x
3	Niño 03		x		
4	Niño 04		x		
5	Niño 05			x	
6	Niño 06			x	
7	Niño 07			x	
8	Niño 08	x			
9	Niño 09		x		
10	Niño 10	x			
11	Niño 11	x			
12	Niño 12	x			

Sesión De Aprendizaje N°05

1. DATOS GENERALES

1.1.I.E.P.	:	“Fe y Ciencia”
1.2. Director	:	Lic. Victoria Paucar Alccacontor
1.3. Nivel	:	Primaria
1.4. Grado	:	1° grado
1.5. N° de niños	:	12
1.6. Turno	:	Mañana
1.7. Docente	:	Delia Norma Parí Vilca
1.8. Duración	:	1 días

2. TITULO: Utilizan pictogramas “reconoce y clasifica”

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia / Instrumento Evaluación
M A T E M A T I C A	4. Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. 4.1. Representa datos con gráficos y medidas estadísticas o probabilísticas.	- Representa las características y el comportamiento de datos cualitativos de una población, a través de pictogramas horizontales (el símbolo representa una unidad) y gráficos de barras verticales simples (sin escala), en situaciones cotidianas de su interés personal o de sus pares.	- Resuelven problemas construyendo pictogramas en fichas. - Escala de valoración

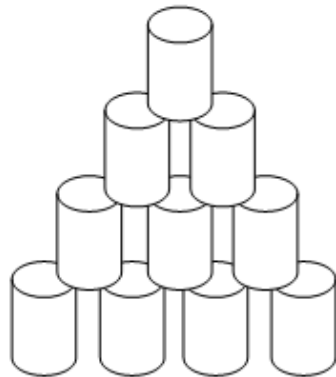
Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque Búsqueda de la excelencia:	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Prever la situación problemática en un papelote. - Preparar los carteles. - Preveer el material del sector de matemática. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote con el problema presentado en Desarrollo. - Carteles de papel bond con los nombres Bingo, Mundo y Tumbalatas. - Papelotes, lápices, plumones y colores. - Materiales de distintos sectores del aula.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

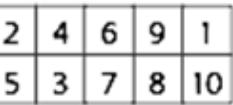
Inicio	Tiempo aproximado:10															
<ul style="list-style-type: none"> - A un grupo de estudiantes se les propone realizar un juego de roles de la familia, y se les preguntó ¿A quién les gustaría representar en la dramatización? - Se pega en la pizarra un papelógrafo con las siguientes palabras y se pregunta ¿estas fueron las respuestas? 																
<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Papá</td> <td>Mamá</td> <td>Papá</td> <td>Hijo</td> <td>Papá</td> </tr> <tr> <td>Mamá</td> <td>Papá</td> <td>Hijo</td> <td>Papá</td> <td>Papá</td> </tr> <tr> <td>Mamá</td> <td>Mamá</td> <td>Mamá</td> <td>Papá</td> <td>Hijo</td> </tr> </tbody> </table>		Papá	Mamá	Papá	Hijo	Papá	Mamá	Papá	Hijo	Papá	Papá	Mamá	Mamá	Mamá	Papá	Hijo
Papá	Mamá	Papá	Hijo	Papá												
Mamá	Papá	Hijo	Papá	Papá												
Mamá	Mamá	Mamá	Papá	Hijo												
<ul style="list-style-type: none"> - Observan las palabras y responden a preguntas:¿Qué miembro de la familia eligieron en primer lugar los estudiantes encuestados? ¿Cómo pudieron saberlo?, ¿fue fácil averiguar la respuesta? ¿Conocen otras maneras de llegar a la solución? - Presentamos el propósito de la sesión: 																
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>hoy aprenderán a utilizar pictogramas (dibujos, señales o símbolos) para representar datos organizados en una lista.</p> </div>																
<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos normas de convivencia: 																
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <ul style="list-style-type: none"> - Ser solidarios al trabajar en equipo. - Ser respetuosos con los compañeros. </div>																
Desarrollo	Tiempo aproximado 65															
<ul style="list-style-type: none"> - Conversa con los niños y las niñas sobre los juegos en los que han participado y aquellos en los que les gustaría participar. Luego, presenta el papelote con el siguiente problema: ¿Cuál de estos juegos les gustaría jugar? , ¿Cuál creen que les gusta más a todos? 																



Tumbalatas



Mundo



Bingo

- Comprensión del problema mediante estas preguntas: ¿de qué trata el problema?, ¿qué debemos hacer?
- Algunos voluntarios expresen con sus propias palabras lo que han comprendido.
- Dialoga con los estudiantes sobre cómo se desarrolla cada uno de esos juegos. Solicita que tres de ellos los describan utilizando sus propias expresiones.

Propicia la búsqueda de estrategias

- Responden a preguntas: ¿qué se pide?, ¿cómo lo harán?, ¿por qué lo harán así?, ¿para qué?, ¿podemos realizar una votación?, ¿cómo?
- Sobre la base de las respuestas obtenidas, se sugiere que realicen una votación para ponerse de acuerdo en la elección del juego.
- Brindarles el tiempo adecuado para que **recojan los datos**.
- Propiciar la participación de todos invitándolos a escribir en la pizarra el juego de su preferencia.
- Elaborarán la tabla con la lista formada . Por ejemplo:

Resultado de la votación			
Bingo	1 1	1111	9
Tumbalatas	1 1		5
Mundo	1 1	1	6

- Escriben en su cuaderno los datos organizados en la tabla, tal como se muestra.
- Representan con material concreto chapitas, piedritas, semillas y cartelitos con el nombre de cada juego, para que representen la votación realizada.

- Responden a preguntas: ¿qué juego ocupa el primer lugar en las preferencias?, ¿por qué?, ¿qué han hecho para saberlo?, ¿cuántos estudiantes han elegido el juego ganador?, ¿cuántos estudiantes han participado en la votación? Posiblemente, hallen los resultados por conteo.



- Comenta que muchas cosas que ocurren se pueden explicar a través de imágenes y que en la antigüedad las personas se comunicaban utilizando figuras y símbolos que imitaban la realidad. A esa forma de representación se le llama “pictograma”.
- Representan mediante un pictograma lo que han realizado.
- Observan para que noten que deben dibujar una figura por cada respuesta dada, en el lugar correspondiente, y luego comparar para descubrir el juego ganador.
- Se orienta la elaboración del pictograma (uno a uno). Puede ser horizontal o vertical, por ejemplo:

Juegos preferidos por los estudiantes		
	○	
	○	
	○	
	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
	○	○
☪	☪☪☪	☪☪☪☪☪☪

Cada ○ es un voto

- Se monitorea el trabajo de los estudiantes mediante preguntas, por ejemplo: ¿qué juego ganó la votación?, ¿cuántos votos obtuvo? Guiamos la observación a fin de que perciban que el pictograma permite leer los resultados con mayor facilidad.
- Se organizan en grupos pequeños para que realicen el juego elegido en mayoría.
- **Formaliza** lo aprendido a partir de preguntas: ¿cómo se interpreta un pictograma?, ¿para qué se utiliza?
- Se explica que un pictograma permite representar mejor la información al recolectar los datos y que a partir de él se puede hacer interpretaciones.

Un pictograma, también llamado grafica de imágenes, es un diagrama que utiliza dibujos para mostrar cantidades específicas para una rápida comprensión.

- Se propicia la reflexión sobre el proceso por el que han transitado los estudiantes para llegar a elaborar el pictograma. Para ello, se pregunta, por ejemplo: ¿cómo se sintieron al resolver el problema?, ¿fue fácil o difícil resolverlo?, ¿qué fue fácil?, ¿qué hicieron primero y qué después?, ¿han tenido alguna dificultad?, ¿cuál?, ¿la han superado?, ¿cómo?
- Plantea otros problemas

Cierre

Tiempo aproximado:15

- *Plantea preguntas que te permitan promover la valoración de su proceso de aprendizaje, por ejemplo: ¿cómo han aprendido?, ¿qué estrategias utilizaron?, ¿dieron resultados?, ¿modificarían sus estrategias?, ¿cómo?; ¿para qué les servirá lo que han aprendido?*

Trabajo para su hogar

1. Lee la situación. Resuelve construyendo un pictograma.

REFLEXIONES DE APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

LISTA DE COTEJO

Dimensión 2: Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio

Ítems 5	Representa un patrón de repetición con su cuerpo, material concreto o dibujos.				
N°	Nombres y apellidos	Nivel de Desempeño de la competencia			
		Satisfactorio	Lo hizo	En proceso	En inicio
1	Niño 01		x		
2	Niño 02			x	
3	Niño 03		x		
4	Niño 04		x		
5	Niño 05			x	
6	Niño 06		x		
7	Niño 07			x	
8	Niño 08	x			
9	Niño 09	x			
10	Niño 10	x			
11	Niño 11	x			
12	Niño 12				x

Sesión De Aprendizaje N°06

1. DATOS GENERALES

1.1. I.E.P.	:	“Fe y Ciencia”
1.2. Director	:	Lic. Victoria Paucar Alccacontor
1.3. Nivel	:	Primaria
1.4. Grado	:	1° grado
1.5. N° de niños	:	12
1.6. Turno	:	Mañana
1.7. Docente	:	Delia Norma Parí Vilca
1.8. Duración	:	1 días

2. TITULO: Trabajando con pictogramas “reconoce y clasifica”

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:











Área	Competencias /Capacidades	Desempeños	Evidencia / Instrumento Evaluación
M A T E M A T I C A	4. Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. 4.1. Representa datos con gráficos y medidas estadísticas o probabilísticas.	- Representa las características y el comportamiento de datos cualitativos (por ejemplo, color de los ojos: pardos, negros; plato favorito: cebiche, arroz con pollo, etc.) de una población, a través de pictogramas horizontales (el símbolo representa una unidad) y gráficos de barras verticales simples (sin escala), en situaciones cotidianas de su interés personal o de sus pares.	- Representan pictogramas completando tablas y respondiendo a preguntas en una ficha. - Escala de valoración

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque igualdad de género	- Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
Enfoque orientación al bien común	- Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
- Preparar las fichas.	- Fichas

REFLEXIONES DE APRENDIZAJE

Inicio	Tiempo aproximado: 10								
<p>- Observan la siguiente lámina</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>- Responden a preguntas: ¿qué juegos realizan los niños?, ¿cuál de estos juegos les gusta?,</p> <p>- Se completa una tabla con los juegos que manifiestan los niños y niñas</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Juegos</th> <th>conteo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>La ronda</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saltar soga</td> <td></td> </tr> <tr> <td>cartas</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Juegos	conteo	La ronda		Saltar soga		cartas	
Juegos	conteo								
La ronda									
Saltar soga									
cartas									
<p>- Presentamos el propósito de la sesión:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Hoy vamos a tratar sobre pictogramas</p> </div> <p>- Proponemos normas de convivencia:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el orden. - Cuidar los materiales </div>									
Desarrollo	Tiempo aproximado: 70								
<p>Familiarización con el problema</p> <p>- Luego de la venta de focos ahorradores, que duró cuatro meses, se obtuvo la siguiente tabla:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="width: 50px; text-align: center;">Mes</td> <td style="width: 150px; text-align: center;">Número de focos</td> </tr> </table> <p>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</p>		Mes	Número de focos						
Mes	Número de focos								


Noviembre	50
Diciembre	30
Enero	20
Febrero	40


- Responden a preguntas: ¿De qué nos habla el problema? ¿Cuántos meses duro la venta de focos?

Búsqueda de estrategias

- Conjuntamente con los niños y niñas completamos la tabla releendo la tabla.



- Completamos tabla teniendo en cuenta que cada  vale 10

Mes	Conteo	Número de focos
Noviembre		50
Diciembre		
Enero		
Febrero		

- Se les orienta a representar la tabla con material concreto.
- Según el pictograma anterior, responde:
 - ¿Cuántos focos se vendieron en enero?
 - ¿Cuántos focos se vendieron en febrero?
 - ¿Cuántos focos se vendieron en noviembre?
 - ¿Cuántos focos se vendieron en diciembre?
 - ¿Cuántos focos más se vendieron en noviembre que en enero?
 - ¿Cuántos focos menos se vendieron en diciembre que en febrero?
 - ¿Cuántos focos se vendieron en total?
 - ¿En qué meses se vendieron más focos?

- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

Reflexión y formalización

- Les preguntamos ¿Cómo hemos completado la tabla? ¿Fue fácil completarla? ¿Tuvieron alguna dificultad?
- *Formaliza el conocimiento señalando lo siguiente: una encuesta se aplica a un grupo de personas para recoger datos sobre algún tema de interés, y para ello se elaboran preguntas. Los datos obtenidos son organizados y presentados a través de gráficos estadísticos. El pictograma es un tipo de gráfico estadístico que utiliza dibujos para representar datos numéricos.*

Plantea otras situaciones

- De acuerdo con la tabla, completa el pictograma.

Cierre	Tiempo aproximado: 10
<ul style="list-style-type: none">- Propiciar la reflexión a través de estas preguntas: ¿qué aprendieron hoy?; ¿para qué será útil comparar las horas?, ¿qué les pareció difícil?, ¿por qué?; ¿estimo adecuadamente mis tiempos al momento de hacer mis actividades? <h3>Trabajo para el hogar</h3> <ul style="list-style-type: none">- Completa la tabla y responde preguntas- Completa el pictograma	

- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

LISTA DE COTEJO

Dimensión 2: Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio

Ítems 6	Emplea estrategias por ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición.				
N°	Nombres y apellidos	Nivel de Desempeño de la competencia			
		Satisfactorio	Lo hizo	En proceso	En inicio
1	Niño 01		x		
2	Niño 02		x		
3	Niño 03		x		
4	Niño 04		x		
5	Niño 05	x			
6	Niño 06	x			
7	Niño 07	x			
8	Niño 08			x	
9	Niño 09	x			
10	Niño 10			x	
11	Niño 11				x
12	Niño 12			x	

Sesión De Aprendizaje N°07

1. DATOS GENERALES

1.1.I.E.P.	:	“Fe y Ciencia”
1.2. Director	:	Lic. Victoria Paucar Alccacontor
1.3. Nivel	:	Primaria
1.4. Grado	:	1° grado
1.5. N° de niños	:	12
1.6. Turno	:	Mañana
1.7. Docente	:	Delia Norma Parí Vilca
1.8. Duración	:	1 días

2. TITULO: Trabajando el cardinal hasta 60”reconoce y clasifica”

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia / Instrumento Evaluación
M A T E M A T I C A	1. Resuelve problemas de cantidad. 1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	- Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades	- Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico utilizando material concreto, representación gráfica y simbólica hasta el 60 en fichas - Escala de valoración.


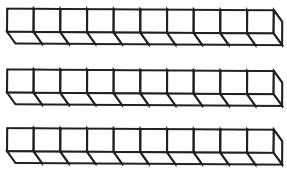

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque Búsqueda de la excelencia:	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
Enfoque intercultural:	Los docentes y directivos propician un diálogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariedades en los

	distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes.
--	--

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Prever las tarjetas para identificar los números. - Preparar fichas de aplicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas. - Fichas de aplicación.

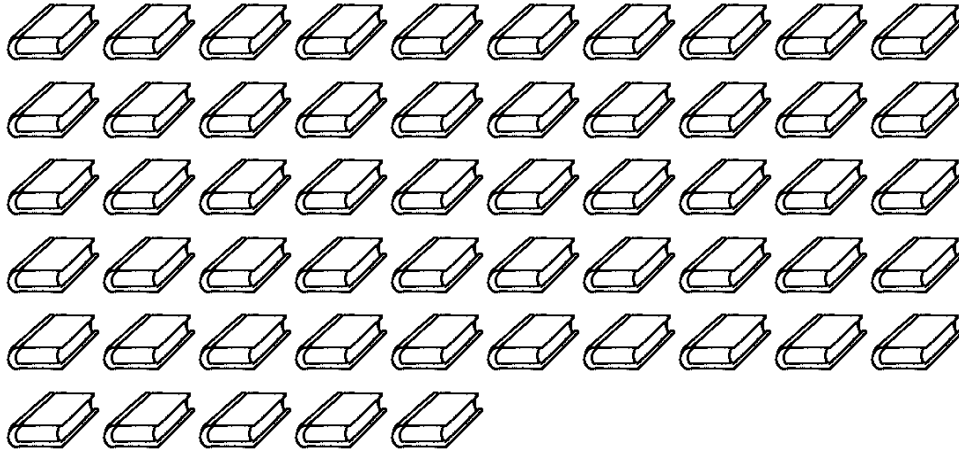
5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Inicio	Tiempo aproximado:10
<p>- Jugamos a identificar números representados de diferente forma:</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="margin-left: 20px;">  </div> <div style="margin-left: 20px; border: 1px solid black; padding: 2px;">20+0</div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </p>	
<p>- Responden preguntas: ¿Cómo has representado el número 20? ¿De cuántas formas has representado el número 20?</p> <p>- Presentamos el propósito de la sesión:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;"> <p>Hoy vamos a trabajar el número cardinal hasta el 60.</p> </div> <p>- Proponemos normas de convivencia:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el orden. - Cuidar los materiales </div>	
Desarrollo	Tiempo aproximado:65

Familiarización con el problema

- Lee con los estudiantes el siguiente problema:

El alcalde de la Municipalidad nos ha obsequiado libros para la biblioteca de la Institución Educativa. ¿Quisiéramos saber cuántos libros nos ha obsequiado?



Comprensión del problema

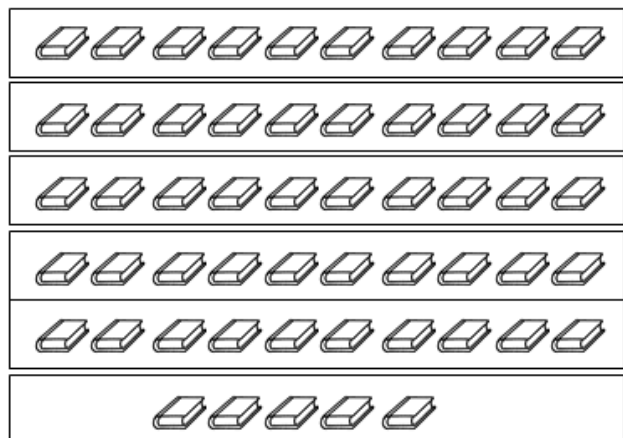
- Responden a preguntas: ¿De qué nos habla el problema?, ¿qué debemos hacer?, ¿Qué queremos saber?

Búsqueda de estrategias.

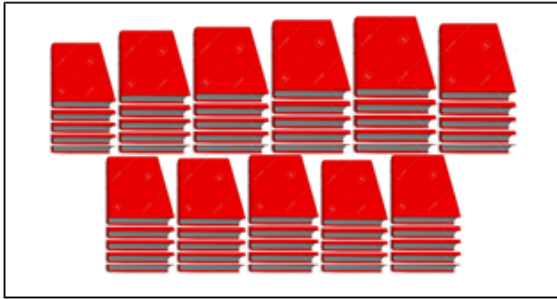
- Proponer a los estudiantes que verbalicen el problema con sus propias palabras.
- Representan el problema utilizando el material concreto y los agrupan como ellos pueden contar de manera rápida organizados en grupos.



Nosotros ordenamos los libros sueltos en filas de 10 para formar una decena. Entonces, tenemos 5 decenas de libros y 5 unidades: en total, 55 libros.



$$10+10+10+10+10+5=55$$



Nosotros ordenamos los libros sueltos en filas de 5. Entonces, tenemos 11 grupos de libros 5 unidades: en total, 55 libros.



$$5+5+5+5+5+5+5+5+5+5+5=55$$

- Representa en un papelote lo que representaron con su material concreto y lo simbolizan.

Socializan sus trabajos

- Socializan sus trabajos verbalizando como lo hicieron.

Reflexión y formalización.

- Organizar los papelotes de cada equipo pegándolos en la pizarra; luego, menciona que hay diversas formas de representar una misma cantidad y depende de nuestra elección hacerlo de una forma u otra.
- Reflexionar con los niños y las niñas sobre las estrategias y los recursos que utilizaron para solucionar el problema planteado, a través de las siguientes preguntas: ¿les fue fácil hallar la respuesta?, ¿cómo lo lograron?, ¿los ayudó agrupar?; ¿les fue útil contar primero las tapitas agrupadas y luego las tapitas sueltas, de una en una?.

Plantea otras situaciones

Cierre

Tiempo aproximado 15

- Responden a interrogantes: ¿Qué aprendieron hoy?; ¿Cómo hicieron?
- Trabajo para el hogar ficha de extensión.

REFLEXIONES DE APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

LISTA DE COTEJO

Dimensión 2: Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio

Ítems 7	Explica con su propio lenguaje las razones al continuar un patrón de repetición				
N°	Nombres y apellidos	Nivel de Desempeño de la competencia			
		Satisfactorio	Lo hizo	En proceso	En inicio
1	Niño 01	x			
2	Niño 02		x		
3	Niño 03		x		
4	Niño 04	x			
5	Niño 05		x		
6	Niño 06		x		
7	Niño 07		x		
8	Niño 08		x		
9	Niño 09	x			
10	Niño 10			x	
11	Niño 11				x
12	Niño 12	x			

Sesión De Aprendizaje N°08

1. DATOS GENERALES

1.1.I.E.P.	:	“Fe y Ciencia”
1.2. Director	:	Lic. Victoria Paucar Alccacontor
1.3. Nivel	:	Primaria
1.4. Grado	:	1° grado
1.5. N° de niños	:	12
1.6. Turno	:	Mañana
1.7. Docente	:	Delia Norma Parí Vilca
1.8. Duración	:	1 días

2. TITULO: Resolvemos igualando cantidades. “reconoce y clasifica”

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia / Instrumento Evaluación
M A T E M A T I C A	1. Resuelve problemas de cantidad. 1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	- Emplea las siguientes estrategias y procedimientos - Estrategias de comparación, como la correspondencia uno a uno.	Compara cantidades igualando uno a uno utilizando diversas representaciones con material concreto, gráfica y simbólicamente. Escala de valoración

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque Búsqueda de la excelencia:	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
Enfoque igualdad de género.	Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.
Enfoque de derechos	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los problemas. - Preparar Bloques lógicos, tapitas, semillas y barritas del material Base Diez. - preparar lápices, colores y hojas bond. - Preparar papelotes, plumones y cinta adhesiva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Problemas. - Bloques lógicos, tapitas, semillas y barritas del material Base Diez. - Lápices, colores y hojas bond. - Papelotes, plumones y cinta adhesiva.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Inicio	Tiempo aproximado:10
<ul style="list-style-type: none"> - Jugamos a igualar regletas - Distribuidos en pares se les coloca las regletas en una bolsa oscura y cada uno saca una regleta y comparan sus regletas. Manda la regleta sacada de más valor y al niño que le tocó la regleta le preguntaremos ¿Cuánto te falta para tener la misma cantidad de tu compañero o compañera? Responden a la siguiente pregunta; ¿Qué haríamos para igualar dos cantidades?, ¿añadimos o quitamos? <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;"> 10 <div style="border: 1px solid black; width: 250px; height: 20px;"></div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;"> 3 <div style="border: 1px solid black; width: 70px; height: 20px;"></div> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de la sesión: <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Hoy vamos a resolver problemas igualando cantidades</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Proponemos normas de convivencia: - Mantener limpios los espacios del aula. - Prestamos los materiales. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado:65

Situación problemática

Leonardo y Miguel han elaborado ramos de rosas para llevar a sus difuntos. Leonardo tiene 5 ramos y Miguel 9 ramos. ¿Cuántos ramos debe regalar Miguel para tener tantos ramos como

Familiarización con el problema

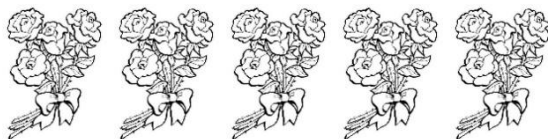
- Facilito la comprensión del problema releendo el problema y preguntándoles: ¿De qué trata el problema?, ¿Qué elaboraron Leonardo y Miguel?, ¿Cuántos ramos tiene Leonardo?, ¿Cuántos ramos tiene Miguel?, ¿Quién tiene más ramos?

Búsqueda de estrategias

- Se les plantea interrogantes: ¿Qué materiales van a utilizar para representar el problema?, ¿Cómo sabrán cuántos ramos debe regalar Miguel para tener tantas como Leonardo? Anota sus respuestas.
- Representan el problema en macrogrupo con la participación de dos compañeros utilizando siluetas.



- Guiarlos con preguntas ¿cuántos ramos tiene Leonardo?,



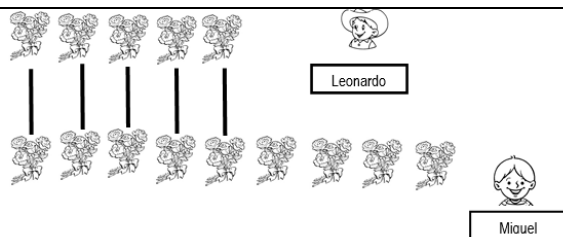
Leonardo

¿Cuántos ramos tiene Miguel?



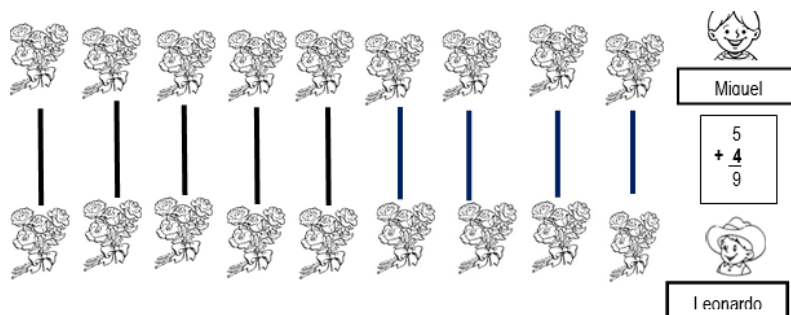
Miguel

- Si comparan la cantidad de ramos, ¿Quién tiene más?, ¿Quién tiene menos?
- Comparan las cantidades. Indica que cuenten los ramos de Miguel y de Leonardo
- Solicita que formen parejas entre los ramos que representan a los ramos de Miguel y los que representan a los ramos de Leonardo y lo representen en su cuaderno por ejemplo:
- Dibujan la representación en su cuaderno



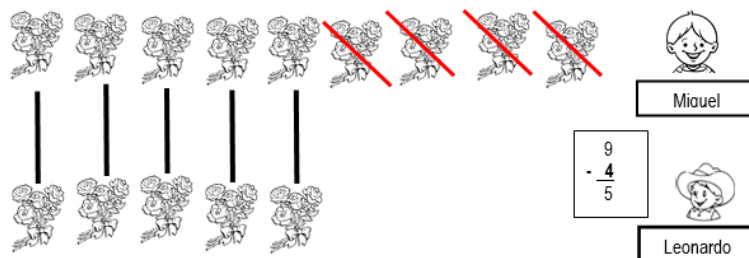
- Preguntar a los estudiantes: ¿cuántas ramos debe regalar Miguel para tener tantas como Leonardo? Escucha atentamente sus respuestas y, luego, haz la siguiente consulta: para saber cuántas ramos debe regalar Miguel, ¿Qué debemos hacer: dibujar más ramos o tachar ramos? Realiza estas demostraciones en la pizarra junto con ellos:

a) Dibujando más ramos :



Si Leonardo recibe 4 ramos, tendrá igual cantidad que Miguel.

b) Tachando ramos:



Si Miguel regala 4 ramos, tendrá igual cantidad que Leonardo.

Formalización y reflexión

- Formaliza lo aprendido a partir de estas preguntas: ¿Cuántos ramos tiene Miguel?, ¿Cuántos Leonardo?; ¿Cuántos ramos debe regalar Miguel para tener tantas como Leonardo? Tras oír sus respuestas, menciona lo siguiente:
- Para igualar cantidades, podemos quitar una determinada cantidad o también aumentar.

<ul style="list-style-type: none"> - Cuando quitamos, debemos restar; y cuando aumentamos, debemos sumar. - Propicia la reflexión sobre los procesos y estrategias que siguieron para resolver los problemas. Guíalos con preguntas: ¿Qué materiales usaron?, ¿Cómo identificaron la cantidad que faltaba?; ¿Cómo igualaron las cantidades de ramos? <p>Plantea otros problemas</p>	
Cierre	Tiempo aproximado 15
<ul style="list-style-type: none"> - Se les pregunta: ¿Resultó fácil o difícil igualar cantidades? <p>Trabajo para el hogar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resuelvan el siguiente problema: Martina tiene 12 semillas y Carmelo tiene 9. ¿Cuántas semillas debe perder Martina para tener tantas como Carmelo? <p>1. Lee el siguiente problema y resuelve.</p>	

REFLEXIONES DE APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?

¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

LISTA DE COTEJO

Dimensión 2: Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio

Ítems 8		Describe las características de los objetos			
N°	Nombres y apellidos	Nivel de Desempeño de la competencia			
		Satisfa ctorio	Lo hizo	En proceso	En inicio
1	Niño 01	x			
2	Niño 02		x		
3	Niño 03		x		
4	Niño 04		x		
5	Niño 05	x			
6	Niño 06			x	
7	Niño 07		x		
8	Niño 08		x		
9	Niño 09		x		
10	Niño 10	x			
11	Niño 11				x
12	Niño 12	x			

Sesión De Aprendizaje N°09

1. DATOS GENERALES

1.1.I.E.P.	:	“Fe y Ciencia”
1.2. Director	:	Lic. Victoria Paucar Alccacontor
1.3. Nivel	:	Primaria
1.4. Grado	:	1° grado
1.5. N° de niños	:	12
1.6. Turno	:	Mañana
1.7. Docente	:	Delia Norma Parí Vilca
1.8. Duración	:	1 días

2. TITULO: Oorganizando datos en tablas “forma y movimiento”

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia / Instrumento Evaluación
M A T E M A T I C A	4. Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. 4.1. Representa datos con gráficos y medidas estadísticas o probabilísticas.	- Representa las características y el comportamiento de datos cualitativos (por ejemplo, color de los ojos: pardos, negros; plato favorito: cebiche, arroz con pollo, etc.) de una población, a través de pictogramas horizontales (el símbolo representa una unidad) y gráficos de barras verticales simples (sin escala), en situaciones cotidianas de su interés personal o de sus pares.	- A partir de experiencias directas completan cuadros de doble entrada y responden a preguntas. - Escala de valoración.

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque igualdad de género	- Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
Enfoque orientación al bien común	- Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar fichas. - Preparar tarjetas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas. - Tarjetas.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Inicio	Tiempo aproximado: 10															
<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos un recorrido por el entorno y realizamos un ejercicio de conteo dentro fuera del salón. - Realizo un dialogo dirigido acerca de la actividad de conteo. Por ejemplo, cuántos somos ¿Cuántas niñas y cuantos niños? ¿Cuántas niñas y niñas tienen sombrero? ¿Cuántas niñas tienen trenzas y cuántas no? - Presentamos el propósito de la sesión: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">Hoy vamos a organizar datos en tablas.</div> - Proponemos normas de convivencia: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">Mantener el orden. Cuidar los materiales</div> 																
Desarrollo	Tiempo aproximado: 70															
<p>Familiarización con el problema</p> <ul style="list-style-type: none"> - En un cuarto de hoja los estudiantes dibujaran o escribirán la fruta que más le guste de las siguientes opciones: manzana, pera, melón y sandía. - Responden a preguntas: ¿Qué es lo que van a hacer? ¿Qué dibujarán o escribirán? <p>Búsqueda de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un estudiante ira colocando en una tabla cuál es su fruta preferida. <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Fruta</th> <th>conteo</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Manzana</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pera</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Melón</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sandia</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Fruta	conteo	Total	Manzana			Pera			Melón			Sandia		
Fruta	conteo	Total														
Manzana																
Pera																
Melón																
Sandia																

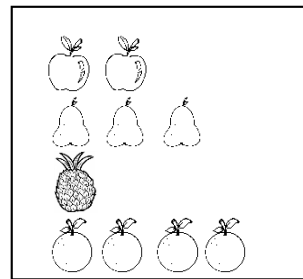
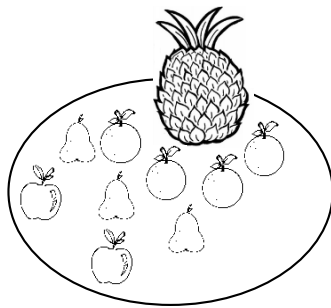
- Con la información de la tabla de los estudiantes responderán las preguntas siguientes individualmente:

- ¿Cuántos votos obtuvo la manzana?
- ¿Cuántos votos obtuvo la pera?
- ¿Cuántos votos obtuvo la sandía?
- ¿Cuántos votos obtuvo el melón?
- ¿Cuál fruto obtuvo más votos?
- ¿Cuál fruto obtuvo menos votos?

Reflexión y formalización

- Responden a preguntas: ¿Para qué hemos coleccionado datos? ¿Para qué nos ha servido la tabla?
- Sistematizan en sus cuadernos

RECOLECCIÓN DE DATOS Los datos se pueden recolectar en tablas



Un cuadrito por cada fruta

Resolución de otros problemas

- ¿Cuántos animales hay?
- ¿Cuáles son nuestros juguetes favoritos?

Cierre	Tiempo aproximado: 10
---------------	------------------------------

- Propiciar la reflexión a través de estas preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?; ¿Para qué nos sirvió los datos ?, ¿Qué les pareció difícil, ¿Por qué?

Trabajo para el hogar

- Resuelven ficha de trabajo

REFLEXIONES DE APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

LISTA DE COTEJO					
Dimensión 3: Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización					
Ítems 9		Expresa características perceptuales de los objetos de su entorno.			
N°	Nombres y apellidos	Nivel de Desempeño de la competencia			
		Satisfactorio	Lo hizo	En proceso	En inicio
1	Niño 01				x
2	Niño 02	x			
3	Niño 03	x			
4	Niño 04	x			
5	Niño 05		x		
6	Niño 06		x		
7	Niño 07		x		
8	Niño 08		x		
9	Niño 09			x	
10	Niño 10	x			
11	Niño 11		x		
12	Niño 12		x		

Sesión De Aprendizaje N°10

1. DATOS GENERALES

1.1.I.E.P.	:	“Fe y Ciencia”
1.2. Director	:	Lic. Victoria Paucar Alccacontor
1.3. Nivel	:	Primaria
1.4. Grado	:	1° grado
1.5. N° de niños	:	12
1.6. Turno	:	Mañana
1.7. Docente	:	Delia Norma Parí Vilca
1.8. Duración	:	1 días

2. TITULO: Encontramos equilibrio con objetos “forma y movimiento”

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:


Área	Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia / Instrumento Evaluación
M A T E M A T I C A	2. Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio. 2.1. Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas.	- Establece relaciones de equivalencias entre dos grupos de hasta diez objetos y las transforma en igualdades que contienen adiciones.	- Establece relaciones de equivalencia entre dos grupos utilizando material concreto. - Escala de valoración.

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque Búsqueda de la excelencia:	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
Enfoque intercultural:	Los docentes y directivos propician un diálogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariedades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes.

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar regletas, balanzas. - Preparar clips, chapitas, cubitos, palitos, botones. - Prever papelotes y plumones. - Papelote con la situación problemática. - Preparación de fichas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Regletas de colores, balanzas y objetos pequeños - (clips, chapitas, cubitos, palitos, botones, etc., del mismo peso y tamaño). - Papelotes, plumones, lápices, colores y reglas. - Situación problemática en un papelote. - Fichas.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Inicio	Tiempo aproximado:10
<p data-bbox="313 953 716 989">En grupo ubicados en círculo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregar a uno de ellos dos objetos de diferente peso. - Pedirles que los sostenga, uno en cada mano y lo vayan pasando los objetos para que todos perciban su peso. <div data-bbox="808 1150 1057 1356" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Pregunta: ¿Cuál pesa más?, ¿Cuánto pesa cada objeto? (probablemente harán una estimación, aunque poco precisa), ¿Cómo se puede comprobar? - Comunicamos el propósito de la sesión: <div data-bbox="329 1514 1562 1654" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p data-bbox="342 1549 1549 1625">El día hoy aprenderán a distinguir si un objeto es más pesado o menos pesado que otro, o si tienen el mismo peso.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Proponemos normas de convivencia: <div data-bbox="329 1703 1562 1793" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> - Compartir los materiales con los compañeros. - Participar con responsabilidad en las tareas encomendadas. </div>	

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Hoy es el día del compartir. Las señoras Silvia y Lucía, miembros del Comité de padres de familia, han llevado algunas frutas más. Los estudiantes están apoyando en la preparación de la ensalada con las manos bien lavadas. Al coger las frutas, sienten que algunas son más pesadas que otras.



¿Cómo harán para saber si una fruta es más pesada, menos pesada o tan pesada como otra?
¿Quién llevó más peso en su canasta: Silvia o Lucía?, ¿o ambas llevaron el mismo peso?

- Ubicar el dibujo en un lugar visible del aula para todos los niños y niñas.
- Formar grupos de cuatro o cinco participantes.
- Distribuir materiales: regletas de colores, balanzas y objetos pequeños (chapitas, cubitos, palitos, botones, etc., del mismo tamaño y peso).

Comprensión del problema

- Leer el enunciado en forma conjunta con voz pausada y audible. Luego, pregunta: ¿Qué dice el problema?; ¿Qué hacen los estudiantes?; ¿Qué notan al coger las frutas?; ¿Qué se observa en las canastas?; ¿Qué han hecho Silvia y Lucía?; ¿Qué pregunta el problema?; ¿qué tienen que averiguar?

Búsqueda de estrategias









- Responden a preguntas: ¿Han resuelto problemas parecidos a este?, ¿Cómo harán para saber si un objeto es más pesado, menos pesado o tan pesado que otro?, ¿Cómo harán para saber cuál de las canastas pesa más o si pesan igual?
- Hacer las representaciones con los materiales concretos. sopesando los objetos.
- Se les pide que verifiquen la estimación que han realizado, mediante el uso de la balanza; así podrán identificar si un objeto es más pesado, menos pesado o tan pesado como otro, según el desequilibrio o equilibrio de la balanza. Por ejemplo:



- Promover el uso de unidades arbitrarias para hallar el peso de un objeto. Pueden utilizar chapitas, cubitos, palitos, botones, etc., del mismo peso y tamaño.
- Se equilibran los platillos de la balanza, agregando o quitando unidades arbitrarias. Por ejemplo, el peso de cada objeto será la cantidad de chapitas que se ha puesto para nivelar la balanza.

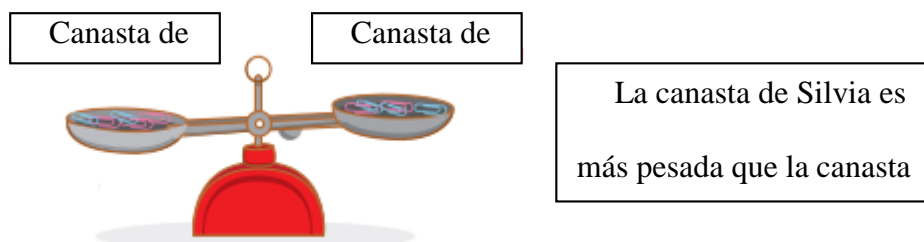


- El resultado de la comparación de los pesos de los objetos utilizando material concreto permitirá a los estudiantes realizar la representación gráfica en una tabla de datos.

Objeto	Cantidad de unidades (chapitas)	Peso
		7 unidades
		5 unidades
		8 unidades
		7 unidades

- Monitorea a los estudiantes observando como aplican sus estrategias para dar solución al problema orientándolos con preguntas: ¿Creen que la canasta de Silvia pesa tanto como la canasta de Lucía, o es más pesada?, ¿Cómo utilizarán la balanza?, ¿De qué forma representarán las frutas? Sugerirles que reemplacen las frutas por objetos pequeños, como clips, botones, chapitas o cubitos. se les puede ayudar mediante preguntas: ¿Qué sucede con la balanza?, ¿Hacia qué lado se inclina?, ¿Por qué?, ¿En cuál de los platillos hay más peso?

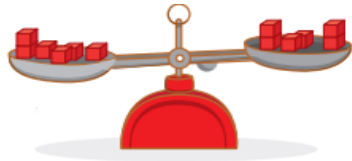
- Esta puede ser una forma de resolver el problema:



- Grafican en papelotes lo que han realizado. Asegúrate de que todos los grupos sigan el proceso y lleguen a la respuesta.

Socialización

- Exponen la forma como resolvieron el problema. Incentiva a los estudiantes a participar con ideas innovadoras y formas diferentes de resolución.
- Se indica que escriban en su cuaderno las representaciones que han realizado. Formaliza lo aprendido mediante la presentación de una balanza, como se muestra en el ejemplo. Pregunta: ¿cómo está la balanza?, ¿qué pasa si se retira dos cubitos de uno de los platillos?, ¿qué se puede hacer para que la balanza siga estando en equilibrio?



Ayúdalos a concluir que una balanza está en equilibrio cuando en cada platillo hay el mismo peso. Asimismo, haz notar que para comparar el peso de los objetos. Se utiliza la misma unidad de medida.

- ~~Relaciona con los estudiantes sobre las estrategias utilizadas y averigua como se sintieron al~~ relaciona con los estudiantes sobre las estrategias utilizadas y averigua como se sintieron al resolver el problema. Pregunta: ¿supieron desde el principio lo que se pedía?, ¿pensaron en utilizar material concreto?, ¿la balanza los ayudó a representar los datos y a resolver el problema?, ¿por qué?, ¿mi compañía ha sido importante?, ¿por qué?, ¿tuvieron alguna dificultad?, ¿cuál?, ¿qué hicieron para superarla?
- Plantea otros problemas
- Resolvemos las actividades de la página 161-162

Cierre

Tiempo aproximado:15

- Conversa con los estudiantes y pregunta: ¿qué han aprendido?, ¿cómo lo han aprendido?, ¿qué los ha ayudado a aprender mejor?, ¿el material concreto ha sido útil?, ¿para qué les servirá lo que han aprendido? Lleva a cabo el compartir. Invítalos a degustar la ensalada de frutas preparada entre todos.

Trabajo para el hogar

- Resuelven ficha de trabajo.

REFLEXIONES DE APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

LISTA DE COTEJO

Dimensión 3: Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización

Ítems 10	Relaciona características perceptuales de los objetos con una forma bidimensional				
N°	Nombres y apellidos	Nivel de Desempeño de la competencia			
		Satisfactorio	Lo hizo	En proceso	En inicio
1	Niño 01		x		
2	Niño 02				x
3	Niño 03	x			
4	Niño 04		x		
5	Niño 05	x			
6	Niño 06		x		
7	Niño 07		x		
8	Niño 08			x	
9	Niño 09	x			
10	Niño 10		x		
11	Niño 11		x		
12	Niño 12	x			

Sesión De Aprendizaje N°11

1. DATOS GENERALES

1.1.I.E.P.	:	“Fe y Ciencia”
1.2. Director	:	Lic. Victoria Paucar Alccacontor
1.3. Nivel	:	Primaria
1.4. Grado	:	1° grado
1.5. N° de niños	:	12
1.6. Turno	:	Mañana
1.7. Docente	:	Delia Norma Parí Vilca
1.8. Duración	:	1 días

2. TITULO: Problemas de comparación. “forma y movimiento”

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:


Área	Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia / Instrumento Evaluación
M A T E M A T I C A	<p>1. Resuelve problemas de cantidad.</p> <p>1.1 Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p> <p>1.4. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</p>	<p>- Realiza afirmaciones sobre los resultados que podría obtener al sumar o restar y las explica con apoyo de material concreto. Asimismo, explica los pasos que siguió en la resolución de un problema.</p>	<p>Explica con sus propias palabras la estrategia utilizada para resolver el problema.</p> <p>Escala de valoración.</p>

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque Búsqueda de la excelencia:	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.
Enfoque igualdad de género.	Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.
Enfoque de derechos	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar las siluetas de globos. - Planificar el juego. - Preparar los problemas. - Preparar el material concreto al alcancé de los niños. - Preveer el cuaderno de matemática. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siluetas de globos - Juego - Problemas - Material concreto base 10, siluetas, etc. - Cuaderno de matemática.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

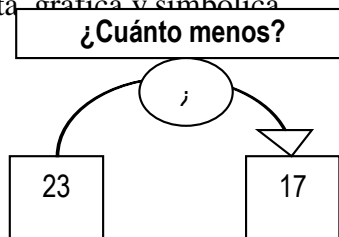
Inicio	Tiempo aproximado:10
<p>- Formando grupos de tres participantes jugarán a la “máquina transformadora”. Este juego consiste en que el primer participante entrega al segundo (máquina) una cantidad de monedas (de papel). El segundo participante transforma la cantidad (aumenta o disminuye) sin decir cómo. El tercero recibe las monedas y dice cuántas hay. El primer participante debe decir qué pasó con su dinero (qué le hizo la máquina). Gana si acierta. Puedes hacer que cambien de roles y generen nuevos registros.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>Entregaré 17 monedas de un nuevo sol. (Juan)</p> <p>Estoy transformando la cantidad. (Raúl)</p> <p>Recibí 12 monedas de un nuevo sol. (Lili)</p> </div> <p>- Responden a la pregunta: ¿Qué hizo la máquina con el dinero de Juan? Expliquen lo que sucedió.</p> <p>- Presentamos el propósito de la sesión:</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Hoy vamos a resolver problemas de comparación.</p> </div> <p>- Proponemos normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el orden. - Cuidar los materiales 	
Desarrollo	Tiempo aproximado:65
<p>Familiarización con el problema</p> <p>- Presenta en un papelote el siguiente problema:</p>	

Para acompañar a los estudiantes durante el concurso de mascotas, las mamás llevarán 23 globos y los papás llevarán 17. ¿Cuántos globos menos que las mamás llevarán los papás?

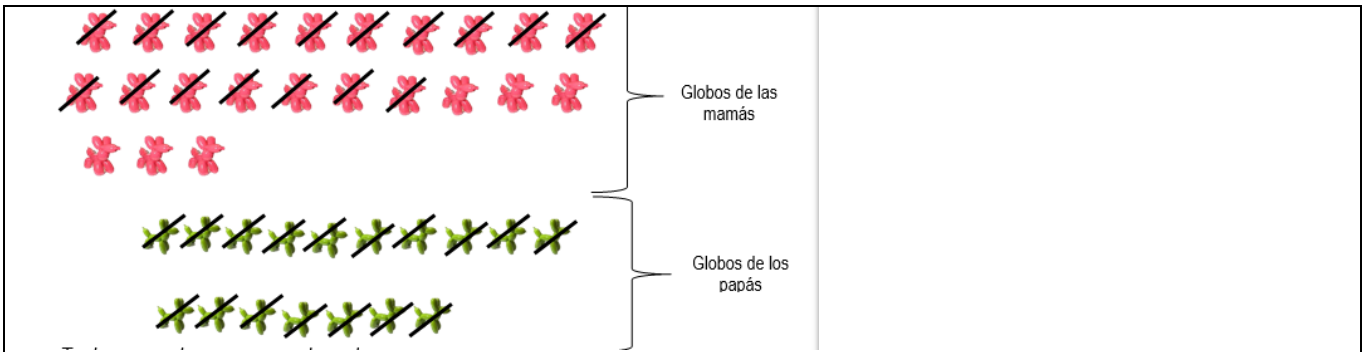
¿Cuántos globos llevarán los papás?; ¿Qué se pide en el problema?

Búsqueda de estrategias

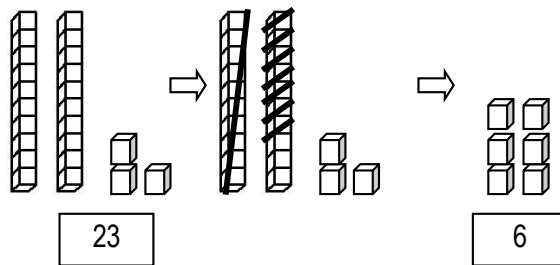
- Propiciar la búsqueda de estrategias mediante preguntas: ¿Han resuelto antes algún problema parecido?, ¿Qué deben hacer?, ¿Cómo lo harán?, ¿Qué necesitan?, ¿Utilizarán material concreto? (material Base Diez o ábaco, botones, semillas, chapitas, canicas, siluetas) en un lugar accesible para las niñas y los niños.
- Se les brinda apoyo a fin de que puedan ejecutar las estrategias planteadas, pero sin proponer las que creas que deban utilizar. Sugiere que vivencien la experiencia utilizando el material concreto que consideren pertinente.
- Promueve la utilización de dibujos, esquemas o símbolos para hacer las representaciones. Proporciona el tiempo adecuado para que manipulen el material escogido y concreten sus planteamientos.
- Acompaña y conduce el trabajo de los estudiantes. Formula preguntas que orienten la indagación: ¿qué significa una cantidad menos que otra?
- Comprueba que exista concordancia entre el modelo de solución aditiva (comparación 1: se conocen las dos cantidades y se pregunta por la diferencia “de menos” que tiene la cantidad menor respecto a la mayor) con la representación concreta gráfica y simbólica



- Estas podrían ser algunas maneras de resolver el problema.
- Representando con siluetas :



- Tacharemos de uno en uno de cada grupo
- Responden a la preguntas:
- ¿Cuántos globos tienen las mamás?
- ¿Cuántos globos tienen los papás?
- ¿Cuántos globos menos que las mamás llevarán los papás?
- Los papás llevarán 6 globos menos que las mamás.
- Con el material Base Diez:



	D	U
-	2	3
	1	7
		6

23 - 17 = 6

Los papás llevarán 6 globos menos que las mamás.

- Expliquen las estrategias utilizadas para resolver el problema con la técnica del museo . Comprueba que las respuestas obtenidas sean matemáticamente correctas y que exista correlación entre los datos y la pregunta del problema. Realiza las aclaraciones y correcciones del caso.
- Escriben en su cuaderno el problema y su desarrollo.

Reflexión y formalización

- Responden a preguntas: ¿Cómo se hace para saber cuánto menos es una cantidad que otra?, ¿Qué operación se utiliza? Pon énfasis en el proceso de comparar las cantidades para encontrar la diferencia entre ellas. Puedes hacer referencia al problema desarrollado en la clase anterior y ver que en ambos se halla la diferencia; sin embargo, cada uno tiene su propio significado dentro del contexto.

- Reflexionamos sobre la forma como lograron resolver el problema. Se les plantea preguntas: ¿Qué sintieron frente al problema?, ¿Les pareció difícil o fácil?, ¿El material fue útil en su aprendizaje?, ¿Las representaciones concretas, gráficas y simbólicas ayudaron a la comprensión y al desarrollo?

Plantea otros problemas

Cierre

Tiempo aproximado:15

- Reflexionan sobre sus aprendizajes con preguntas: ¿Qué han aprendido?, ¿Cómo lo han aprendido?; ¿Han tenido alguna dificultad?.

Trabajo para el hogar

- En la feria se han vendió 51 pollitos, y 28 cerditos. ¿Cuántos pollitos más que cerditos se vendieron en la feria

1. Resuelve problemas de cantidad.

- 1.1 Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- 1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- 1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
- 1.4. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.

REFLEXIONES DE APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

LISTA DE COTEJO

Dimensión 3: Piensa y resuelve en situaciones de resolución de problemas de forma, movimiento y localización

Ítems 11	Describe su ubicación y la de los objetos.				
N°	Nombres y apellidos	Nivel de Desempeño de la competencia			
		Satisfactorio	Lo hizo	En proceso	En inicio
1	Niño 01		x		
2	Niño 02	x			
3	Niño 03			x	
4	Niño 04		x		
5	Niño 05	x			
6	Niño 06		x		
7	Niño 07	x			
8	Niño 08		x		
9	Niño 09	x			
10	Niño 10				x
11	Niño 11		x		
12	Niño 12		x		

Sesión De Aprendizaje N°12

1. DATOS GENERALES

1.1.I.E.P.	:	“Fe y Ciencia”
1.2. Director	:	Lic. Victoria Paucar Alccacontor
1.3. Nivel	:	Primaria
1.4. Grado	:	1° grado
1.5. N° de niños	:	12
1.6. Turno	:	Mañana
1.7. Docente	:	Delia Norma Parí Vilca
1.8. Duración	:	1 días

2. TITULO: ACTÚA Y PIENSO “forma y movimiento”

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias/Capacidades	Desempeños	Evidencia / Instrumento Evaluación
M A T E M A T I C A	<p>1. Resuelve problemas de cantidad.</p> <p>1.1 Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p> <p>1.4. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</p>	<p>- Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.</p>	<p>Resuelve problemas utilizando material concreto y representándolo gráficamente y simbólicamente.</p> <p>Escala de valoración</p>


Enfoques transversales	Actitudes observables
<p>Enfoque Búsqueda de la excelencia:</p>	<p>Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.</p>
<p>Enfoque igualdad de género.</p>	<p>Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.</p>

Enfoque de derechos	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros
----------------------------	--

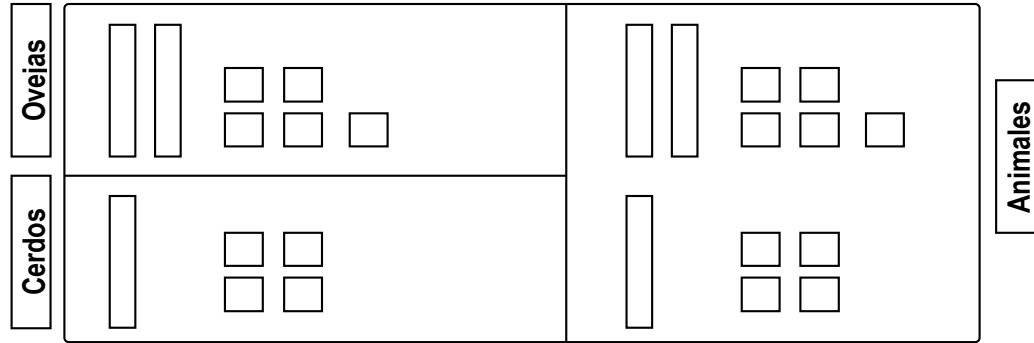
4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar los problemas. - Preparar el material multibase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Problemas. - Material multibase

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Inicio	Tiempo aproximado:10
<p>Jugamos a agregar y quitar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les pregunta: ¿Cuánto obtengo si sumo los dedos de una mano con los de la otra mano?, ¿y si sumo los dedos de un pie con los de una mano?, ¿y si resto los dedos de una mano con la suma de los dedos de los dos pies?, ¿y si resto los dedos de un pie con los de una mano? Observaré la aplicación de sus estrategias y si distinguen los procesos involucrados. - Presentamos el propósito de la sesión: <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Hoy vamos a resolver problemas variados.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Proponemos normas de convivencia: - Escuchamos con atención. - Prestamos los materiales. 	
Desarrollo	Tiempo aproximado 65
<p>Familiarización con el problema</p> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Elena y Juan visitaron una granja Juan dio de comer a 25 ovejas y Elena dio de comer a 14 cerdos ¿A cuántos animales le dieron de comer?</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> - Comentan y dialogan respondiendo a preguntas:¿ De qué trata el problema? ¿Qué tipos de animales había? ¿Qué queremos averiguar? <p>Busqueda de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les motiva que representen la cantidad de animales que alimentaro, utilizando material base diez . 	

• Representan en el esquema



- Resuelven simbólicamente.

Ovejas	<input type="text"/>	} <input type="text"/>	Total de animales		
Cerdos	<input type="text"/>			Operación	
				D	U

Formalización y reflexión

- Formaliza lo aprendido a partir de preguntas: ¿De quienes había hablado el problema?, ¿Qué nos pedía el problema?, ¿Aumentas o quitas ?, ¿Qué operación representa aumentar ?
- Reflexionan como lograron resolver el problema. Pregunta: ¿Qué sintieron frente al problema?, ¿Les pareció difícil o fácil?, ¿El material fue útil en su aprendizaje?, ¿las representaciones concretas, gráficas y simbólicas ayudaron a la comprensión y al desarrollo?
- Realizamos las representaciones en el cuaderno de matemática

Resuelven otros problemas

Cierre	Tiempo aproximado 15
- Reflexionan :¿Qué hemos resuelto? ¿Cómo lo hicimos? ¿Tuviste dificultades?	
Trabajo para el hogar	

REFLEXIONES DE APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?

- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

LISTA DE COTEJO					
Ddimensión 3: Piensa y resuelve en situaciones de resolucio de problemas de forma, movimiento y localización					
Ítems 12	Explica los desplazamientos o recorridos de una experiencia lúdica.				
N°	Nombres y apellidos	Nivel de Desempeño de la competencia			
		Satisfa ctorio	Lo hizo	En proceso	En inicio
1	Niño 01		x		
2	Niño 02				x
3	Niño 03			x	
4	Niño 04		x		
5	Niño 05	x			
6	Niño 06	x			
7	Niño 07		x		
8	Niño 08	x			
9	Niño 09		x		
10	Niño 10		x		
11	Niño 11	x			
12	Niño 12		x		