



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN DE PRIMARIA

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL
DESARROLLO DE LA RESOLUCIÓN DE
PROBLEMAS ARITMÉTICOS EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 2do GRADO DE
PRIMARIA DE LA I.E.P “RENACIMIENTO SIGLO
XXI” DEL DISTRITO DE COISHCO, 2020.**

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

AUTOR

ZABALETA AYALA MIRLA ELIZABETH

ORCID: 0000-0003-0895-9366

ASESOR

TAMAYO LY CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Zabaleta Ayala, Mirla Elizabeth

ORCID:000-0003-08959366

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Jiménez López, Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Jiménez López, Lita Ysabel
Sofia

Miembro

Carhuanina Calahuala,

Miembro

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

Presidente

Tamayo Ly, Carla Cristina

Asesor

DEDICATORIA

A Dios por darme la
sabiduría y la vida para
culminar mi trabajo a pesar
de las dificultades.

A mi amado esposo Henry por su
amor, comprensión
y confianza, dándome
ánimos

para seguir adelante y culminar
mi tesis.

A mis tres adorados hijos Fabiana,
Rodrigo y Alondra por ser mi
fuente de motivación e

inspiración para poder
superarme y seguir luchando por
un futuro mejor juntos. A mis
padres Eladio y Yolanda por
darme la vida y estar a mi lado
en cada uno de mis logros.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi agradecimiento a todas las personas, docentes que me brindaron su apoyo y orientación cuando lo necesité para poder desarrollar mi tesis, asimismo agradecer al director de la I.E. por darme las facilidades de llevar a cabo este trabajo en su distinguida institución.

Agradezco a mi familia por su apoyo incondicional, por su paciencia y por demostrarme el camino hacia la superación.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se propuso al observar que los estudiantes aún presentaban algunas dificultades en la resolución de problemas aritméticos en los estudiantes de segundo grado. Se consideró como objetivo general: Determinar si las actividades lúdicas mejoran la resolución de problemas aritméticos en los niños de segundo grado de primaria de la Institución Educativa Particular “Renacimiento Siglo XXI” del distrito de Coishco, en el año 2020. Como metodología correspondió un estudio de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental. La población muestral estuvo determinada por 15 niños del segundo grado. Para recopilar los datos se aplicó como técnica la encuesta y como instrumento una prueba escrita. En el análisis de datos se manejó el programa Excel y el IBM SPSS en la contrastación de hipótesis de la prueba Wilcoxon para determinar el nivel de significancia, donde el valor de $p > 0,05$. Los resultados mostraron en el pre test que el 40 %; los estudiantes se encontraban en un nivel de logro previsto, y en el post test el 33% de los estudiantes alcanzaron un nivel de logro previsto, mientras que un 47% alcanzó el nivel destacado. En tal sentido se concluye que la aplicación de las actividades lúdicas no fue significativa es decir no mejoraron la resolución de problemas.

Palabras clave: actividades, lúdicas, problemas, resolución.

ABSTRACT

The present research work it was proposed by observing that the students still had some difficulties in solving arithmetic problems in second grade students. The general objective was: To determine if recreational activities improve the resolution of arithmetic problems in children in the second grade of primary school of the Private Educational Institution "Renacimiento Siglo XXI" of the district of Coishco, in the year 2020. As a methodology, a study of a quantitative type, explanatory level, preexperimental design corresponded. The sample population was determined by 15 children of the second grade. To collect the data, the survey was applied as a technique and a written test as an instrument. In the data analysis, the Excel program and the IBM SPSS were used to contrast the hypotheses of the Wilcoxon test to determine the level of significance, where the value of $p > 0.05$. The results showed in the pre-test that 40%; the students were at a predicted level of achievement, and in the post test 33% of the students reached a predicted level of achievement, while 47% reached the outstanding level. In this sense, it is concluded that the application of recreational activities was not significant, that is, they did not improve problem solving.

Keywords: activities, playful, problems, resolution

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
ASESOR	ii
JURADO	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
ÍNDICE DE TABLAS	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	5
2.1 Antecedentes	5
2.2 Bases teóricas	9
2.2.1 Acciones o actividades mediante la lúdica:.....	9
2.2.2 Definición de Resolución de problemas:	17
2.2.3 La educación no presencial:	28
III. HIPÓTESIS	31
IV. METODOLOGÍA	32
4.1 Diseño de la investigación	32
4.2 Población y muestra.	34
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores	35
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
4.5 Plan de análisis.	43
4.6 Matriz de consistencia	44

	ix
4.7 Principios éticos:	45
V. RESULTADOS	46
5.1 Resultado	46
5.2 Análisis de los Resultados	52
VI. CONCLUSIONES	58
6.1 Conclusiones:	58
6.2 Aspectos Complementarios	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXOS	66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1	45
Nivel de la Resolución de problemas- pre test	
Figura 2	47
Resumen de sesiones realizadas en los niños de segundo grado	
Figura 3	48
Nivel de logro en la resolución de problemas en el pos test	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	33
Población muestral de los estudiantes de segundo grado de educación primaria.	
Tabla 2	34
Cuadro de operacionalización de variables de estudio e indicadores	
Tabla. 3.	39
Baremo de la variable resolución de problemas	
Tabla 4	41
Matriz de consistencia	
Tabla 5.	44
Nivel de logro en la Resolución de problemas aritméticos de los niños de 2do grado al aplicar el pre test	
Tabla 6.	46
Resumen de sesiones	
Tabla 7..	48
Nivel de logro en la Resolución de problemas aritméticos de los niños de 2do grado al aplicar el pos test	
Tabla 8..	49
Nivel de logro en la Resolución de problemas aritméticos de los niños de 2do grado al comparar el pre y post test ■ ■ ■ ■	
Tabla 9.	51
Prueba de Wilcoxon	

I. INTRODUCCIÓN

Debido a la coyuntura generada por la pandemia el cual afectó a la educación a nivel mundial generando esta situación el cierre de los colegios y el trabajo remoto para la enseñanza de los estudiantes es así que la OMS (Organización Mundial de la Salud), declaró estado de pandemia a causa del COVID-19, el día 11 de marzo del 2020, su origen fue iniciado en Wuhan (China), en poco tiempo el contagio de este virus fue aumentando y extendiendo en diferentes países a nivel mundial.

En el Perú, al igual que en diferentes países, se han promulgado reglamento que son obligatorios en tiempos de pandemia, es así mediante el Decreto Supremo N° 044-2020-PCM se establece el estado de emergencia a nivel nacional en el marco de la emergencia sanitaria que afronta el Perú por causa de la transmisión del COVID 19.

Uno de estos reglamentos originó el trabajo remoto en la educación fue así que los estudiantes recibían sus clases por televisión, radio, y en algunas instituciones por redes sociales como el Whats App como es el caso de la institución educativa donde se ejecutó esta investigación de manera no presencial.

Por lo que se refiere a las matemáticas, los estudiantes suelen ver como un riguroso reto para ellos a la hora de estudiar, sobre todo en sus primeras épocas académicas, donde presentan una cadena de conflictos, esto se apreció en las instituciones educativas cuando se imparte las clases de matemáticas, en la resolución de problemas es por ello que es desde la primaria donde deben cimentar las bases de aprendizaje, para ello las actividades lúdicas son una magnificas

opciones en relación a las técnicas tradicionales en educación, porque permiten trabajar generando las diferentes habilidades cognitivas y sus destrezas para solucionar los problemas matemáticos.

Gorris (2008) citado en Carrasco y Teccsi (2017) señalan que las actividades lúdicas se caracterizan porque mediante ellas los estudiantes despiertan la motivación, el interés por los cursos, se sienten más confiados y pueden tomar decisiones, se genera una libertad en ellos, son más participativos, en estos estados emocionales el docente debe de jugar un papel muy importante de ser motivador, facilitador en sus actividades, acompañar en sus decisiones, siempre uno debe de alentar a los niños y de esta manera generar una confianza para expresar sus estados de ánimo.

Rutas del aprendizaje (2015) señala que los estudiantes de segundo grado desarrollarán en este ciclo problemas aditivos de una fase o llamado también de un solo paso puesto que para su resolución solo se necesita de una operación a “ejecutar y estos problemas expresan datos o cantidades y determinan entre ellos vínculos de tipo cuantitativo; requieren la elaboración de operaciones aritméticas para su conclusión ya que las interrogantes hacen mención a la precisión de una cantidad podría ser del entorno real” (p.82).

En la Institución educativa Renacimiento Siglo XXI se observó que los estudiantes aún presentaban algunas dificultades en la resolución de problemas aritméticos y esto se debe a que aún no logran comprender totalmente el lenguaje matemático que se necesita para analizar, razonar, así como plantear dicho problema y saber utilizar los procedimientos adecuados para su resolución.

En tal sentido, se formuló el problema de investigación ¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la resolución de problemas aritméticos en los niños de segundo grado de primaria de la I.E.P Renacimiento Siglo XXI del distrito de Coishco, 2020?, y se tuvo como objetivo general: Determinar si las actividades lúdicas mejora la resolución de problemas aritméticos en los niños de segundo grado de primaria de la I.E.P “Renacimiento Siglo XXI” del distrito de Coishco,

2020. De igual manera se considerado los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel en la resolución de problemas aritméticos en los estudiantes en el área de matemáticas de segundo grado de primaria a través un pre test, luego aplicar las actividades lúdicas para mejorar la resolución de problemas en el área de matemáticas de segundo grado de primaria, seguido de identificar el nivel de resolución de problemas en los estudiantes en el área de matemáticas de segundo grado a través de un pos test, y por último objetivo específico Comparar los resultados del antes y después de aplicar las actividades lúdicas.

El trabajo de investigación se justificó en el campo teórico por la razón de buscar las diversas teorías en proponer a mejorar las habilidades en la resolución de problemas mediante las actividades lúdicas como factor de solución. En lo practico sirvió como referente para otros estudios en donde debe abordará problemas de la resolución de los problemas en los infantes, siendo necesario conocer las técnicas y procedimientos en buscar o dar solución. En lo metodológico; por lo que sustenta en la rigurosidad del método científico, por hacer uso de teorías y técnicas en el proceso de la investigación, se caracterizó por aplicar un método sistemático y ordenando haciendo uso del método científico.

La metodología que se utilizó fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental pre y post test con un solo grupo, como técnica se aplicó la encuesta y como instrumento una prueba escrita. La población muestral estuvo determinada por 15 niños del segundo grado donde fue elegido de manera no probabilístico; el procesamiento de la información se manejará la prueba Wilcoxon para determinar el nivel de significancia, los resultados fueron que en el pre test que el 40 %; los estudiantes se encontraban en un nivel de logro previsto, y en el post test el 33% de los estudiantes alcanzaron un nivel de logro previsto, mientras que un 47% alcanzó el nivel destacado. En tal sentido se concluye que la aplicación de las actividades lúdicas no fue significativa es decir no mejoraron la resolución de problemas.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1 Nacional

Martínez (2017) en su investigación aplicación de un programa basado en la resolución de problemas para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes del sexto grado - de Educación Primaria I.E. N°88175 – Tilaco Pampas Pallasca 2017. Responde a la necesidad del desinterés por las matemáticas. Este estudio corresponde a una investigación explicativa, nivel cuantitativo y con un diseño pre experimental, la cual tuvo como muestra 20 estudiantes, asimismo se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario a través de un pre prueba y post prueba. Durante un lapso de 12 sesiones se logró alcanzar que los estudiantes mejoraron los aprendizajes alcanzando un 55% el AD muy bueno y el 45% bueno. Por lo tanto, se concluye que el programa basado en la Resolución de Problemas mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes del sexto grado 2017.

Guzmán y Trujillo (2017) en su investigación titulada “Juegos recreativos “DIVERTIMATEMATICAS” para mejorar la capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción en los alumnos de 2° grado de educación primaria de institución Educativa “Pedro Mercedes Ureña”. Tiene como objetivo general determinar si el taller de juegos recreativos “DIVERTIMATEMATICAS” mejora la capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción de educación primaria de la I.E “Pedro Mercedes Ureña” en el año 2015 En nuestra

Investigación hemos utilizado, el diseño de investigación cuasi experimental “pre “test” y post test con dos grupos, cuyo resultado se evidencia a través de los cuadros y gráficos, tal como lo recomienda las normas estadísticas. A través de la investigación realizada con 66 alumnos del segundo grado de Educación Primaria de la I.E Pedro Mercedes Ureña “se ha logrado incrementar el aprendizaje de las operaciones básicas gracias a la aplicación del método lúdico y cuyos resultados se ha obtenido través de fichas de evaluación y lista de cotejos Esta investigación es una alternativa metodológica que ayuda al niño desarrollar con satisfacción y espontaneidad el aprendizaje de operaciones adición y sustracción por ello es necesario que el niño ejercite actividades lúdicas que le permitan más tarde solucionar las nociones matemáticas con mayor dificultad.

Ramírez (2017) en su tesis de investigación denominado: “Estrategias lúdicas para mejorar la competencia: Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de

Educación Primaria, Trujillo - 2017”, tuvo como propósito en la investigación en:

Determinar e interpretar que las Estrategias Lúdicas mejoran la competencia:

Resuelve problemas de cantidad del área de matemática en los estudiantes del 5to

“B” de Educación Primaria de la I.E 81025 “José Antonio Encinas”, Trujillo – 2017.

El tipo de investigación fue: aplicada, con diseño: pre - experimental, con pre prueba y post prueba, se trabajó con una muestra de 16 estudiantes del 5to “B” del nivel

Primario de la I.E. 81025 “José Antonio Encinas” y se utilizó una prueba escrita para

medir la competencia: Resuelve problemas de cantidad. Los resultados demuestran

que el Plan de Intervención Pedagógico titulada: “Nos Divertimos Aplicando las

Estrategias Lúdicas” para mejorar la competencia: Resuelve problemas de cantidad

en los estudiantes del 5to “B” de Educación Primaria a influenciado la resolución de

problemas de cantidad al encontrarse en Tt de 2,682 y en Tc de 0,017, en

consecuencia queda confirmada la hipótesis en la que el Plan de Intervención

Pedagógico influye significativamente en la mejora de la competencia: Resuelve problemas de cantidad.

Graza (2018) en su investigación titulada “Mejorando la resolución de problemas aritméticos de enunciado verbal a partir de actividades lúdicas con los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa N° 2096 “Perú Japón” del distrito de Los Olivos tuvo como objetivo del proyecto es que los estudiantes del III ciclo presenten un nivel de desempeño satisfactorio en la capacidad para resolver PAEV usando diversas estrategias. docentes capacitados en el uso de estrategias didácticas que incorporan el uso de material concreto para la resolución de PAEV, para que los estudiantes logren desarrollar las competencias básicas en la resolución de problemas de comparación, igualación y cambio, demostrando una actitud positiva hacia el aprendizaje de la matemática. Finalmente, estos cambios permitirán que los estudiantes logren los estándares previstos para el III ciclo.

Auqui, Villarreal y Medina (2018) expusieron Las actividades lúdicas para el aprendizaje de la matemática en el aprendizaje por competencias. El objetivo fue conocer las actitudes de los estudiantes frente a las actividades lúdicas, evaluar conocimientos previos y logrados durante la actividad. Se realizaron 14 actividades lúdicas y se observó y registró valoración a través de preguntas abiertas. se llegó a la conclusión de que las actividades lúdicas fueron bien recibidas por los estudiantes como forma de integración, autoevaluación y motivación, forma de trabajo dinámica y creativa.

Román (2017) en su investigación titulada Las actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de estudiantes de segundo grado del nivel primaria de la institución educativa el Nazareno del distrito de Huaral,

2017. Esta investigación tuvo como objetivo establecer cuáles son las actividades lúdicas que mejoran la lectura en los estudiantes de segundo grado de la institución educativa El Nazareno de Huaral en el año 2017. La metodología usada en la investigación fue descriptiva ya que la finalidad fue describir las variables de investigación estrategias didácticas y comprensión lectora. La población la conformaron 48 alumnos del segundo grado de primaria de la institución educativa El Nazareno del distrito de Huaral. El estudio se aplicó al segundo grado A (25 estudiantes) que fue el grupo experimental y el segundo grado B (23 estudiantes) que fue el grupo de control. Para determinar el grado de mejora en la comprensión lectora, utilizando las actividades lúdicas como estrategia didáctica, se aplicó una lectura usando los tres niveles de comprensión lectora obteniendo como resultado el estudio una mejora significativa en el post-test en relación al pre-test.

2.1.2. Local

Ccopacati (2019) El presente trabajo tiene como objetivo determinar el efecto de los juegos matemáticos en el desarrollo de la competencia de resolución de problemas de cantidad de enunciado verbal en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Primaria 70 721 de Molino del Distrito de Acora, Provincia y región Puno, año 2019. El tipo de investigación del presente trabajo es experimental con diseño cuasi experimental con pre test y pos test; para tal caso de estudio se resolvieron problemas de enunciado verbal, los contenidos que se desarrollaron fueron problemas sobre: sobre las cuatro operaciones fundamentales.

Se trabajó con toda la población de estudiantes de segundo grado, para analizar e interpretar los resultados. De esta manera la investigación se ha elaborado bajo los procedimientos metodológicos del enfoque cuantitativo, diseño de investigación cuasi experimental. Para la interpretación de los datos obtenidos del instrumento fueron procesados mediante el programa Excel, las variables tenemos los juegos matemáticos y la competencia resolver los problemas de cantidad. Por otro lado, los resultados de la prueba estadística “t” de student se aprecia que los juegos matemáticos desarrollan eficazmente la competencia de resolución de problemas de cantidad de enunciado verbal. Finalmente se concluye que el efecto de los juegos matemáticos es influyente en el desarrollo de la competencia de resolución de problemas de cantidad.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Acciones o actividades mediante la lúdica:

Gómez, Molano y Rodríguez (2015) describen que:

La noción de lúdica es tan extensa como complicado puesto que es la manifestación de las personas en este caso de los niños en sentir y obtener una sucesión de emociones dirigidas a la distracción, la diversión el placer, que nos lleva a disfrutar, sonreír, gritar hasta llorar a raíz de estas impresiones, “es por eso que la lúdica se concibe como una capacidad del desarrollo de las personas siendo parte adicional del ser humano”. (p.29)

Al respecto como manifiesta los autores, en donde las actividades lúdicas consisten en desarrollar acciones divertidas que genere placer por las cosas, por

los estudios de tal manera que los estudiantes se sientan seguros en sus actividades diarias.

Siguiendo a los autores; Gómez, Molano y Rodríguez (2015) manifiestan que:

El proceso o actividad lúdica: “favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales”. (p.30)

De este modo, se puede decir que la actividad lúdica es una herramienta educativa que permite al niño mediante los juegos conocer más realidades y experiencias que le favorecerán a adquirir más conocimientos para construir su aprendizaje.

Chateau 1958 citado en Paredes 2017 afirma que “La actividad lúdica contribuye a la paideia- la educación y proporciona las fuerzas y las virtudes que permiten hacerse a sí mismos en la sociedad”.

“El juego prepara para la entrada en la vida y el surgimiento de la personalidad” (p.25).

De esta manera, se corrobora por lo manifestado por los autores que la actividad lúdica contribuye más a los niños y niñas por lo que manifiesta que es base de la paidea (trabajo con niños) de esta manera, se considera como base en la formación de los infantes.

2.2.1.1 Características de las actividades lúdicas:

Los educadores tienen diferentes alusiones sobre las ventajas de los juegos es importante por lo que genera probabilidades de la aplicación del juego en la institución escolar, además, es una forma o técnica muy interesante que mediante el desarrollo de la educación física con los niños también aporta al desarrollo intelectual, esto destreza en los niños el cumulo de tensiones que adquiere en el desarrollo de sus trabajo, esto es un factor en donde a veces los docentes no se dan cuenta el estar tensionado con las actividades y aún más cuando en el desarrollo de las actividades matemáticas los niños por lo general se bloquean y no pueden desarrollar sus trabajo.

El juego es considerado como importante en el desarrollo de los educandos, en donde se debe incentivar en las instituciones para generar desarrollo y habilidades en los niños y de la misma manera genera integración y relación con los demás, finalmente es importante en el progreso de las habilidades físicas del infante.

Gorris (2008) citado en Carrasco y Teccsi (2017) señalan que las actividades lúdicas se caracterizan porque:

En este sentido, mediante las actividades lúdicas, los estudiantes despiertan la motivación, el interés por los cursos, se sienten más confiados y pueden tomar decisiones, se genera una libertad en ellos, son más participativos, en estos estados emocionales el docente debe de jugar un papel muy importante de ser motivador, facilitador en sus actividades, acompañar en sus decisiones, siempre uno debe de

alentar a los niños y de esta manera generar una confianza para expresar sus estados de ánimo.

Con respecto a la familia, también se recomienda participar de las actividades lúdicas en casa; es decir dar confianza a los niños o hijos, evitar el maltrato y bajar la autoestima, hay caso de niños y niñas que por la condición económica ellos se sienten obligado a desarrollar trabajos que perjudica su crecimiento y desarrollo intelectual.

En consecuencia, las actividades lúdicas:

“Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes”.
(p.22)

Tal como lo notamos, nos es solo el retozar, sino, el juego aviva una inclinación a ser superior cada día, prepara la enseñanza prevaleciendo los motivos internos, intrínsecos y ayudan a una alineación y educación social establecida en la democracia interactiva.

2.2.1.2 Factores que aporta la lúdica en la educación.

Vera (2018) sustenta que “todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante a través de la lúdica empieza a pensar y actuar en medio de un entorno que varía” (p.97).

Esto quiere decir que el valor que tiene la lúdica para la enseñanza es en esencia el hecho de que se mezclan distintos excelentes aspectos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y logro de resultados en situaciones difíciles.

Cifuentes (como se citó en Vera 2018) plantea que “la lúdica favorece el fortalecimiento de la confianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una d las actividades educativas primordiales para todos los seres humanos” (p.98).

2.2.1.3 Secuencia didáctica de las actividades lúdicas:

Es importante considerar y analizar las secuencias didácticas que comprende el juego lúdico ya que sirve como aporte en la investigación que se efectuó.

Catunta 2012 recomienda proseguir lo siguiente:

- **Presentación del juego:** Abarca la organización y entrega de los materiales correspondientes a los estudiantes, se les muestra lo que se espera desarrollar con el juego, así como las funciones y responsabilidades de cada participante además del tiempo establecido para el desarrollo de la actividad.
- **Dar a conocer las reglas de juego:** consiste en explicar a los estudiantes las reglas del juego, de tal manera que todos puedan comprender los acuerdos con claridad sin dejar dudas al respecto.
- **Desarrollo del juego:** Se origina la actuación de los estudiantes durante la actividad en dependencia de lo determinado por las reglas del juego, aquí el docente monitorea a cada grupo para asegurarse que todos los estudiantes participen y desarrollen de acuerdo a lo dispuesto.
- **Reflexión de los procesos cognitivos:** durante el desarrollo del juego, el docente debe presentarse a cada grupo con el propósito de afianzar los

aprendizajes previstos a través de preguntas como ¿están jugando de acuerdo a las normas establecidas?, ¿están jugando para divertirse o para competir?,

¿todos los participantes se han integrado al equipo?, etc. esta parte es significativa y tiene la función de orientar y afirmar los propósitos pedagógicos que se espera que alcancen los educandos.

- Evaluación del desarrollo del juego: se invita que los estudiantes expresen el proceso de ejecución del juego a través de algunas incógnitas orientadoras: ¿qué aprendieron durante el juego?, ¿dónde tuvieron mayores dificultades?, ¿hay alguna estrategia para conseguir el propósito del juego?, entre otras.
- Comprobación y ampliación del aprendizaje: en esta etapa se trata de evidenciar los aprendizajes conseguidos, en este sentido, el docente debe plantear algunas actividades adicionales como preguntas, situaciones problemáticas y ejercicios relacionados con dichos aprendizajes.

Los educadores deben tener en cuenta, al crear y diseñar los juegos didácticos, las características de los alumnos, adaptar los tipos de juego a las posibilidades de los estudiantes y de esta manera pueda ayudar a ampliar hábitos y actitudes positivas frente a la labor escolar que contribuya a pensar, razonar y que estimule la creatividad.

“Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes

asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades” (Tupia; 2018, p.66).

De esta manera, se dice que los juegos didácticos es base en el proceso de los cursos en donde contribuye al desarrollo de las habilidades de cada educando.

“Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas” (Tupia; 2018, p.66).

2.2.1.4 Teorías que sustentan las actividades lúdicas

Dentro de las teorías de las actividades lúdicas se tiene en cuenta:

a. La teoría del desarrollo cognitivo:

Tenemos a Jerome Bruner donde su primordial predilección es el desarrollo de las capacidades mentales. Muestra una teoría de instrucción prescriptiva ya que plantea reglas para conseguir conocimientos, habilidades y simultáneamente facilita las técnicas para medir y evaluar resultados.

Asimismo, nos motiva ya que instituye metas y alterna con las condiciones para complacerlos.

b. Teoría de reestructuración cognoscitiva:

Piaget (1951) citado en Meneses y Monge (2001) parte de que el juego “es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene”

(p.121).

Newman y Newman (1983) citado en Meneses y Monge (2001) comentan que “cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos” (p.21).

Asimismo, señalan que Piaget considera “el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta”. (p.121)

2.2.1.5 El juego en la resolución de problemas:

Hay que examinar el juego como modelo característico de interacción de los infantes consigo mismo, los otros y las cosas, involucra dispensar las actividades lúdicas como medios metodológicos muy adecuados para la resolución de problemas, permitiendo el logro de capacidades. De este criterio se señalan algunas las nociones que se describe:

“Los juegos son utilizados como recursos pedagógicos para el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes, y prepararlos para explorar y actuar en la realidad” (Huaracha;2015).

Siguiendo a lo manifestado por el autor referente a los juegos, se considera como un medio o un puente del conocimiento entre el aprendizaje y el conocimiento; es decir facilita sirve como un vehículo del nuevo conocimiento en donde los esquemas sensores de los infantes se conceptualizan, de la misma manera genera actitudes y comportamientos en los infantes por lo que son ellos quienes construyen sus aprendizajes de menos a más, adquieren nuevas formas de enfocar las cosas todo ello conlleva a construir una experiencia de en el manejo de su conocimiento.

En consecuencia, con respecto a su cimentación de los aprendizajes por parte de los infantes, se manifiesta que:

“Favorece el autodescubrimiento, el aprendizaje múltiple y el trabajo de niños y niñas como actores de su propio progreso en interacción con su grupo de iguales, con la educadora y con los materiales”.

(Sulca Gutierrez, A.2016, p13).

2.2.2 Definición de Resolución de problemas:

Castro (2016) en su indagación: Conocimiento matemático fundamental para el Grado de Educación Primaria, refiere:

“Que el infante deberá comprender críticamente el conjunto de ideas que se afronta para proceder a la resolución de un problema” (p.16).

Esto involucra que los niños deberán efectuar un proceso mental en donde deben de aplicar una secuencia lógica y metodológica; es decir en que cada componente que él va fundando debe distinguir que tiene relación con el

otro y de esta manera obtenga las habilidades para alcanzar dar solución al problema mostrado.

Posteriormente, finaliza el autor (Castro; 2016) que la perspectiva de la resolución del problema en los dominios de los principios de sustracción y adición, los estudiantes deben de comprender además el conjunto de teorías o principios de agrupación o separación (adición o sustracción); esto es principios de la propiedad asociativa, conmutativa e inversión entre otros que son básicos para el tipo de problemas.

Los estudios realizados por palomino (2016) muestra que:

“Un problema es una condición que se muestra ante una o un grupo de individuos que se pide ser solucionada y que en un principio se puede producir un bloqueo en los estudiantes” (p.12).

Los problemas o el trabajo son preciso en este caso ser de forma gradual, en donde se debe tener en cuenta a todos los infantes en su estilo o ritmo de aprendizaje, es por esta razón que se debe de manipular estrategias de motivación mediante la lúdica propedéutica; esto es actividades que tenga relación con los temas, hacer sumar de dos en dos o de tres entres, hacerlo cantar o hacer acciones en el cual ellos aprecien el placer de sobrepasar una dificultad.

Como se evidencia ante la experiencia de trabajo con los niños de primaria en donde los problemas matemáticos Echenique, 2006 citado en Palomino2016

“poseen un nivel de impedimento conforme el grado académico de los estudiantes si es demasiado difícil lo más probable es que no consigan solucionarlo y logra

aparecer el fracaso y si por otra parte sea bastante simple se transformaría en un ejercicio sencillo” (p.1)

Polya (1980) como se citó en Mieles (2012) manifiesta que “resolver un problema es descubrir un medio que no se conocía anteriormente, descubrir la manera de alcanzar el propósito anhelado que no se obtiene rápidamente empleando los métodos apropiados” (p.11).

Mieles (2012) describe a “la resolución de problemas a la organización de experiencias precedentes, conocimiento e intuición, en un empeño para hallar una solución que no se sabe” (p.11).

En relación a la resolución de problemas en los alumnos de primaria Bonifacio (2019). hace una aportación como:

“Las capacidades matemáticas y de resolución de problemas se pueden y deben entrenar constantemente a través de una estimulación adecuada” (p.37).

Asimismo, defiende que “El pensamiento lógico matemático es fundamental para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones numéricas” (p.37).

De este modo a los infantes debemos de enseñar que es abstracto y que es concreto, aleccionar la relación, la desigualdad; en donde lo abstracto es la imaginación, la suposición, lo que uno piensa esa es lo que se debe instruir a los chicos a efectuar ejercicios mentales con el fin de adiestrar y formar mentalmente.

Acerca de lo concreto es lo que se puede ver, tocar o palpar; en consecuencia, es el contexto en el cual los infantes deberán manipular, elaborar para contrastar o ratificar con lo abstracto o lo que se pensaba.

Conforme se manifiesta o se puede hacer a modo de acotación que para solucionar un problema permite que los infantes se enfrentan una realidad concreta, requiere elaborar un proceso de actividades por cada uno de ellos, en donde se indica a remediar la realidad, y si asentamos a solucionar

“problemas matemáticos que más específicamente es” la noción que nos incumbe en esta idea, sería afrontar un contexto el desarrollo de las estrategias, o las secuencias de las actividades es importante por lo que contribuye a conseguir la solución anhelada del mismo.

Nos encontramos en constante roce con las matemáticas en nuestra vida cotidiana, es por ello que adquiere surgir problemas reales por ello requerimos habilidades matemáticas para adquirir soluciones, estar capaces de hacer frente a un problema que surja debemos estar preparados e indagar un método para su determinación el cual es necesario para el aprendizaje de las matemáticas.

Gaulin (2001) como se citó en MINEDU en Rutas del Aprendizaje (2015) manifiesta, con el propósito de provocar estilos de aprendizaje al inicio del planteamiento de problemas en diferentes contenidos, se ocupa un enfoque ajustado en la resolución de problemas como procura pronunciar una instrucción de las matemáticas donde el alumno pueda idear sus conocimientos matemáticos, excluyendo la instrucción memorística y su significación. (p.12)

Como marcó este enfoque logra valor puesto genera el desarrollo y avance de los aprendizajes:

- “A través de la resolución de problemas contiguos y del ambiente de los educandos, como medio para suscitar el desarrollo de enseñanzas matemáticas, encaminados en sentido positivo y creador de la actividad humana” (p.34).
- “Sobre la resolución de problemas, es decir el movimiento de una cadena de técnicas, de competencias y capacidades matemáticas que manifiesta el crecimiento del conocimiento matemático, la planeación, el desarrollo eficaz estratégico y meta cognitivo” (Rutas del aprendizaje; 2015).
- asimismo, la resolución de problemas, involucran confrontar a los educandos de manera firme a recientes ambientes y problemas.

“De modo que, la resolución de problemas es el proceso central de hacer matemática; además, es la vía principal para constituir nexos de funcionalidad de la matemática con la realidad cotidiana” (Rutas del aprendizaje 2015, p.12)

2.2.2.1 Rasgos esenciales del enfoque centrado en la resolución de problemas

Es importante producir el enfoque modos de instrucción que citan a escenarios problemáticas cercanas a la realidad es por esa razón conforme MINEDU (2015) menciona que:

- La resolución de problemas debe plantearse en condiciones de varios entornos, pues incita al incremento del pensamiento matemático.
- Favorece como marco para acrecentar competencias y capacidades matemáticas.
- La matemática se cultiva y se relaciona solucionando problemas. Lo que beneficia para que los escolares proyecten nuevos elementos matemáticos encuentren y efectúen procedimientos creando uniones por medio de prácticas conceptos y operaciones en varios medios.
- Los problemas presentados deben alegar a los intereses además a las exigencias de los infantes. Efectivamente, tienen que averiguar resultados desafiando retos que lo rodeen.

“La resolución de problemas accede a los educandos a formar uniones a través de ideas, estrategias y procedimientos matemáticos para que le faciliten conocimiento y apreciación a su proceder en diferentes condiciones” (p.14).

Pucp (2012) como se citó en Palomino 2016 relata:

Se estima tres enfoques distintos sobre la resolución de problemas Partiendo del aspecto de la instrucción y enseñanza ante todo como ejercicio, práctica o aplicación de saberes conseguidos, que facilita en los alumnos enseñar rápidamente con la aplicación de algoritmos; en relación al siguiente enfoque como instrucción de tácticas para la resolución de problemas.

Finalmente “el aprendizaje de un asunto, admiten en ellos ampliar habilidades cognitivas y sociales, en la exploración de distintas habilidades para lograr la conclusión de un problema” (p.3).

2.2.2.2 Importancia de la Resolución de Problemas

Echenique (2006) manifiesta que antes que nada debemos saber:

¿De qué modo se soluciona los problemas matemáticos en el colegio?

Considerando que partiendo de ahí la enseñanza de los escolares en su fase escolar y que les ayudará confrontar situaciones a lo largo de la vida.

La mayor parte de los problemas matemáticos que se originan en clase mientras cuantiosos años y hasta ahora en nuestros días tienen como intención asignar los temas que se han estudiado en la unidad didáctica de la materia, aunque esta actividades no ayudan a la búsqueda de formas y operaciones de resolución sino provocan que los estudiantes lo acierten de manera mecánica privados de deliberar cuales son los porqués a operar como o cual algoritmo o contenido y en diversos asuntos se extienden como trabajo su casa y al próximo día se restablece en la pizarra para los otros compañeros (Echenique 2006, p.23).

Y las deducciones que obtiene los estudiantes se les presentan problemas que producen en mención a textos que analizaron o reconocieron en un tiempo pasado, no excesivamente lejano, en abundantes ocasiones ya no tienen presente qué es lo que deben usar para corregir la tarea con triunfo.

Por consiguiente, es de consideración que los educandos sean capacitados de mostrar y explicar o expresar el modo continuo en la resolución de problemas y

conciban el argumento de las operaciones que planean, es preciso que perciban por qué algunos métodos llevan a la solución deseada y otros no.

¿De qué manera se tiene que afrontar la resolución de problemas?

Echenique (2006) indica que una forma de “aprendizaje de las matemáticas tiene como producto proceder a la resolución de problemas de forma que pueda reflexionar acerca de los contenidos conceptuales y procedimentales que se conocen y que puedan ser convenientes en cada momento” (p.23).

Es trascendental tomar en consideración que el colegio es el espacio en el cual los escolares tienen que capacitarse e instruirse en resolver problemas puesto que si no se le da el tiempo idóneo que la tarea requiere será complejo alcanzarlo en los años posteriores. (Echenique 2006, p.24).

Por esta razón los escolares tienen que colaborar efectivamente en el desarrollo de enseñanza, por esta razón se debe proyectar variadas de ejercicios que pretendan capturar la atención con el fin de incentivar su participación y contribución; es fundamental la presencia de un ambiente de con que se acepte la reflexión, la duda, la exploración a cerca de los diferentes medios de entender una misma situación problemática; producir un clima de serenidad es básico para facilitar la concentración al instante de plantear el problema e imposibilitar así que los escolares se adelanten a solucionar de forma errada simplemente por finalizar.

Se debe cimentar en la educación primaria la columna que beneficien y contribuyan a los estudiantes a estar educados para desafiar y rectificar un problema con un justo porcentaje de logro; por ello, un buen resolutor de

problemas se va concretando paso a paso y se ordena con: un conjunto de entendimientos matemáticos esclarecidos, ordenados y enlazados.

Con la colaboración del autor, detalla que “diversos ambientes, un procedimiento de resolución y una actitud positiva para admitir el reto y ser perseverante y sobre todo que deleita produciendo y solucionando problemas”.

(Echenique, 2006)

2.2.2.3 Fases:

George Polya (1949) como se citó en Mielles (2012) los períodos del procedimiento de resolución son para principiar **comprensión del problema**: este periodo es el que tiene más valor puesto establezcan que procedimientos seguirán para conseguir la respuesta de la pregunta que diseña el problema y esto se va llevando por medio de preguntas como ¿Qué vías se extendió para resolverlo, que operaciones se logra manejar y qué estructura?

Si el educando no tiene claridad y no concibe o conoce el ambiente, se le puede cooperar con hacer remorar a los estudiantes si anteriormente han tocado problemas parecidos y que procedimientos siguieron; será muy espinoso que pueda obtener su resolución; es por eso que en este periodo el educando debe constituir de la expresión los datos que ofrece también lo que deliberan o sea la incógnita a lo que le va a producir la respuesta, además crear las relaciones que hay entre uno y otro.

En seguida que los educandos puedan dominar o tener el control del primer periodo o etapa se prosigue con el segundo periodo siendo la **concepción de un plan**: éste se indaga que los educandos comiencen primero trazando el problema, esto quiere decir que principian hacer presunciones o

suposiciones; o sea cómo hacerlo, enseguida ellos pasaran al siguiente periodo o etapa que es la **ejecución del plan**. (Polya 1949 citado

Mieles 2012, p.13)

En este periodo está guiada en la realización o el desarrollo de los ejercicios o de la eniciación del problema en el cual tendrá que emplear los pasos o cumplir con las fases del planteamiento en el que incluirá aplicar los conocimientos básicos, a la vez solicita de una información determinada para poder determinar el análisis del problema trazado.

Al final contamos con la **visión retrospectiva**: acá los educandos realizan un estudio y meditación de todo el procedimiento, se tiene que atender los razonamientos que los alumnos elaboran en este periodo para demostrar la manera de cómo se procedió en la solución de problemas. (Polya 1949 como se citó en Mieles 2012, p.13-14)

De ese modo, los escolares utilizan un proceso metodológico en el desarrollo de los pasos para dar resolución a las operaciones o problemas matemáticos, siendo esto de consideración para entender el modo, el orden, la técnica que ocupó en el desarrollo del ejercicio, así llega a las resoluciones gracias a este procedimiento.

2.2.2.4 Características de los Problemas Matemáticos

Conforme a Echenique (2006) menciona que “al desarrollar las actividades de las matemáticas, deben ser encaminadas de la mejor manera, aun mas con niños y niñas que están en fase de aprendizaje, por consiguiente, el docente debe de medir la gradualidad de los contenidos”

(p.26)

A tal efecto, se debe de insertar casos o experiencias que tenga afinidad con las actividades; entre ellos, medir la edad que tiene; es decir el año que estamos menos el año de nacimiento; esto es llevar a cabo casos que tome importancia en él (infantes) con el propósito de producir importancia a la matemática para su conocimiento diarios o actividades.

Además; “Pueden tener una o más soluciones y los caminos para llegar a ellas pueden ser variadas” (p.26).

2.2.2.5 Problemas aritméticos elementales verbales (PAEV)

Según rutas del Aprendizaje (2015) señala que para estudiantes de III ciclo se formarán en este ciclo problemas aditivos de una fase o llamado también de un solo paso ya que para su resolución solo se requiere de una operación a “ejecutar y estos problemas expresan datos o cantidades y determinan entre ellos vínculos de tipo cuantitativo; requieren la elaboración de operaciones aritméticas para su conclusión ya que las interrogantes hacen mención a la precisión de una cantidad podría ser del entorno real” (p.82).

Se distribuyen en problemas de cambio, combinación,
comparación e igualación

2.2.2.6 Competencias y capacidades en la resolución de problemas según la programación curricular:

Minedu (2016) dice que los estudiantes de la educación básica se favorecen por el desarrollo de diversas competencias en el logro de perfil de egreso de tal manera que para nuestro estudio se tomó la siguiente competencia:

a. Resuelve problemas de cantidad.

Minedu (2016) menciona que esta competencia reside en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos que le demanden construir y comprender las nociones de número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. También, dotar de significado a estos conocimientos en la situación y usarlos para representar o reproducir las relaciones entre sus datos y condiciones. Implica también discernir si la solución buscada solicita darse como una estimación o cálculo exacto, y para esto selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos. (p.138)

Así mismo esta competencia involucra en los estudiantes la combinación de las siguientes capacidades:

- **Traduce cantidades a expresiones numéricas:** Es convertir las relaciones entre los datos y condiciones de un problema, a una expresión numérica (modelo) que reproduzca las relaciones entre estos; esta expresión se comporta como un sistema compuesto por números, operaciones y sus propiedades. Es plantear problemas a partir de una situación o una expresión numérica dada. También

implica evaluar si el resultado obtenido o la expresión numérica formulada (modelo), cumplen las condiciones iniciales del problema.

- **Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones:**
Es expresar la comprensión de los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, las unidades de medida, las relaciones que establece entre ellos; usando lenguaje numérico y diversas representaciones; así como leer sus representaciones e información con contenido numérico.
- **Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo:** Es seleccionar, adaptar, combinar o crear una variedad de estrategias, procedimientos como el cálculo mental y escrito, la estimación, la aproximación y medición, comparar cantidades; y emplear diversos recursos.
- **Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones:** Es elaborar afirmaciones sobre las posibles relaciones entre números naturales, enteros, racionales, reales, sus operaciones y propiedades; en base a comparaciones y experiencias en las que induce propiedades a partir de casos particulares; así como explicarlas con analogías, justificarlas, validarlas o refutarlas con ejemplos y contraejemplos. (MINEDU, 2016, p.138)

2.2.3 La educación no presencial:

La educación a distancia o no presencial constituye en estos tiempos uno de los campos de enseñanza y formación de más acelerado incremento en el mundo

actual. Esta manera de aprender es una estrategia de gran utilidad que se ha agregado al panorama general de la enseñanza ante la ineludible emergencia sanitaria generado por la pandemia de la COVID-19.

UNESCO (cómo se citó en MINEDU, 2020) asegura:

La educación a distancia es cualquier proceso educativo en el que toda o la mayor parte de la enseñanza es llevada a cabo por alguien que no comparte el mismo tiempo y/o espacio que el alumno, por lo que la mayor parte toda la comunicación entre educadores y educandos se despliega mediante un medio artificial ya sea electrónico o impreso. (p.5)

Es de confiar que gracias a la tecnología las personas dispongan un mayor grado de accesibilidad al aprendizaje, ya que los estudiantes se encontrarán cada vez menos sujetos a las restricciones que impone el tiempo y el espacio. Por tanto, manejarlas de modo correcto por los profesores, asegurará a todos los estudiantes a su derecho primordial que es la educación.

2.2.3.1 Características de la educación no presencial

El cimiento de la educación a distancia o no presencial se establece en el diálogo entre el profesor y los escolares. Asimismo, como García (cómo se citó en MINDU, 2020) alega: “Está basada en los mismos principios que figuran en las bases de la pedagogía contemporánea presencial: el aprendizaje activo, colaborativo y las posibilidades de individualización o autonomía, la creatividad, así como el juego o entretenimiento como forma de aprender” (p.5).

De igual manera señala que este diálogo puede ser:

- Real: a través del correo postal o electrónico, del teléfono o del chat.
- Simulado: a través del diálogo sugerido -conversación didáctica de Holmberg- en los materiales impresos o hipertextuales.
- Síncrono: a través del teléfono, el chat o de la videoconferencia interactiva.
- Asíncrono: a través del correo postal o electrónico, los foros, blogs, wikis, etc.
- Soportado en papel, en formato electrónico o en la red.

(MINEDU 2020 p.5)

2.2.3.2 Rol del docente formador en la educación no presencial:

Las actividades no presenciales como soporte fundamental necesitan de la asesoría, animación y acompañamiento del docente formador,

En tal sentido, la comunicación del docente con sus estudiantes requiere ser periódica, concreta y clara para beneficiar y dinamizar el funcionamiento de los grupos de trabajo e individual, respondiendo las consultas y dudas. (MINEDU 2020, p.12)

Así, el docente como tutor acompaña los procesos formativos, revisa y valora las actividades registrando comentarios y recomendaciones. En relación con eso puede emplear diferentes herramientas sincrónicas y asincrónicas, mediante “las herramientas propias de las plataformas virtuales, el correo electrónico, mensajes por

Messenger, la telefonía y/o mensaje de voz, el mensaje de voz o escrito por WhatsApp, entre otros” (MINEDU 2020, p.12)

2.2.3.3 Importancia

La educación no presencial según MINEDU (2020) “promueve un aprendizaje autónomo, activo y ligado a la experiencia actual del estudiante ya que admite poner en el centro del proceso al alumno, con objeto de adquirir niveles de autonomía que le acceda, aprender a aprender, desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de autoaprendizaje durante la vida”. (p.06)

Además, la tecnología de la computación y las comunicaciones rompe las barreras de espacio, tiempo, costos de traslado y accesibilidad a la información de una forma eficiente; aunque las personas involucradas estén en lugares y tiempos diferentes, ya sea por razones personales, familiares, trabajo o discapacidad que no les permite acceso a servicios educativos. (MINEDU, 2020, p.05)

III. HIPÓTESIS

Las actividades lúdicas mejoran significativamente la resolución de problemas aritméticos en el área de matemáticas en los niños de 2do grado de primaria de la I.E.P. Renacimiento Siglo XXI del distrito de Coishco, 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

4.1.1 Tipo de investigación

Hernández, Fernández y Baptista (2014) manifiestan que “la investigación cuantitativa utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p.37).

Morales (2012) menciona que las investigaciones de tipo son cuantitativas, se refiere a la función a cuantificar la variable de estudio en datos estadísticos. Consiste, fundamentalmente, en

caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores.

Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

4.1.2 Nivel de investigación

Siguiendo la clasificación de los niveles de investigación planteada por los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014), este trabajo correspondió al nivel explicativo.

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos, es decir pretenden establecer las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian, partiendo de esta definición el nivel de la investigación fue explicativo, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos y se explica el comportamiento de ellos y que variables influyen y de qué modo.

4.1.3 Diseño de la investigación.

En relación a los fundamentos de Hernández, Fernández y Baptista (2014) el término experimento en general se refiere a la realización de una acción y en lo particular se imagina como un estudio en el que se manipula intencionalmente la variable independiente para analizar la consecuencia que esta tiene sobre la variable dependiente.

Partiendo de esta idea la ejecución del presente estudio se consideró el diseño explicativo - Pre experimental porque se trabajó con un solo grupo de

estudio (15 estudiantes), a este grupo se le aplicó un prueba previa al estímulo, luego de le administró el tratamiento y posteriormente se le aplicó una prueba posterior al estímulo.

El siguiente diseño se estableció de la siguiente manera:

M : O1 X O2

Dónde:

M: Muestra de los niños de segundo grado (15 niños)

O1: Observación del pre test. X :

Estrategia (Actividades lúdicas)

O2: Observación pos test.

4.2 Población y muestra.

Según Pineda et al (1994) población es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros".

En relación a esta investigación la población estuvo conformada por los 15 estudiantes matriculados en el año 2020 de segundo grado de la institución educativa particular "Renacimiento Siglo XXI" ubicado en Jr. Pescadores #143 en el distrito de Coishco, provincia del Santa, región Ancash. La institución

cuenta con tres niveles de educación, inicial, primaria y secundaria es mixto tiene como turno mañana y tarde a cargo del director Cosme Medina centeno.

Asimismo, cuenta con seis aulas en el nivel primario entre ellas un aula de segundo grado de primaria.

Por lo tanto, es una población muestral.

4.2.1 Muestra

Se dice que una muestra es representativa de la población cuando es un reflejo de ella, es decir cuando reúne las características principales de la población en relación con la variable en estudio (Azorín, 1970).

El tipo de muestreo que se utilizó fue no probabilístico que es una técnica de muestreo en virtud de la cual las muestras son recogidas en un proceso que brinda a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de ser seleccionados. En este caso, por ser la población de tan solo 15 niños, la muestra será igual.

Tabla 1. *Distribución de la población muestral de los estudiantes de segundo grado de educación primaria.*

Nivel	Grado y Sección	Hombres	Mujeres	TOTAL
Primaria	2°	9	6	15
TOTAL		9	6	15

Fuente nómina de matrícula del año 2020 de los estudiantes de segundo grado de primaria de la I.E.P “Renacimiento Siglo XXI”.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.2.1 Definición conceptual:

Variable independiente: Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son estrategias metodológicas muy importantes en el nivel primaria, mediante estas podemos crear un ambiente cálido, armónico y de confianza entre los estudiantes (Gonzales & Rodríguez: 2018).

Variable dependiente: Resolución de problemas

Se debe considerarse como eje vertebrador del contenido matemático, ya que pone de manifiesto la capacidad de análisis, comprensión, razonamiento y aplicación en un contexto (Castro; 2008)

4.2.2 Definición operacional:

La variable independiente: actividades lúdicas se hará observable a través de 6 dimensiones, la primera dimensión es la presentación del juego con 2 indicadores la segunda dimensión es conocer las reglas del juego con 2 indicadores, la tercera dimensión es el desarrollo con 3 indicadores la cuarta dimensión es la reflexión sobre los procesos cognitivos con 1 indicador , la quinta dimensión es la evaluación con 1 indicador y por último la dimensión es la comprobación y ampliación del aprendizaje los que fueron tomados en cada actividad de aprendizaje.

La variable dependiente: resolución de problemas se hará visible a través de 2

dimensiones, la primera dimensión es resuelve problemas de cantidad. (adición) con 4 indicadores que consta de 5 ítems la segunda dimensión es resuelve problemas de cantidad (sustracción) que tiene 4 indicadores y 5 ítems, teniendo un total de 10 ítems que fueron medidos en una escala de calificación de AD, A, B y C donde AD= logro destacado, A= logro previsto, B= en proceso y C= en inicio.

Tabla 2. Cuadro de operacionalización de las variables de estudio

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
variable independiente Actividades lúdicas	Las actividades lúdicas son estrategias metodológicas muy importantes en el nivel primaria, mediante estas podemos crear un ambiente cálido, armónico y de confianza entre los estudiante (Gonzales &Rodríguez: 2018)	Presentación del juego	- Organización y entrega de los materiales correspondientes a los estudiantes. - Conocer las reglas del juego
		Conocer las reglas del juego	- Explicación de las reglas de juego. - Comprender las reglas de juego.
		Desarrollo	- Manipulación de material concreto. - Se respeta las reglas de juego. - Monitorear a cada grupo.
		Reflexión sobre los procesos cognitivos:	- Afianzar el aprendizaje previsto en la actividad.
		Evaluación	- Identificar el nivel de aprendizaje de los estudiantes.
		Comprobación y ampliación del aprendizaje	- Demostrar y aumentar el aprendizaje obtenido.

Variable dependiente	Conceptualización de la variable.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
Resolución de problemas aritméticos	Se debe considerarse como eje vertebrador del contenido matemático, ya que pone de manifiesto la capacidad de análisis, comprensión, razonamiento y aplicación en un contexto (Castro; 2008)	de Resuelve problemas cantidad. Adición	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas.	1. Alejandra tiene 135 galletas y Mónica le da 86 galletas más ¿Cuántas galletas tienen ahora? 2. Mi mamá compra 56 manzanas, 28 peras y 19 plátanos. ¿cuántas frutas compró en total?	8 AD Logro destacado 19- 20 A Logro previsto 15 -18 B En proceso 11 – 14 C En inicio 0 -10
			✓ . Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	3. El señor Fernando compró una lavadora por 546 soles y una licuadora por 187 soles ¿Cuántos soles gastó en la compra de los dos artefactos?	
			✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	4. Un autobús viaja con 85 pasajeros y en el paradero subieron 49 pasajeros más ¿cuántos pasajeros hay ahora en el autobús?	
			✓ Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	5. Carmen prepara 49 pasteles de chocolate, 56 pasteles de fresa y 44 pasteles de vainilla. ¿Cuántos pasteles preparó en total?	
		✓ Traduce cantidades a expresiones	6. Luis tiene 698 soles y gasta 306 soles. ¿Cuántos soles le queda?		

		Resuelve problemas de cantidad. Sustracción	de	numéricas.	
				✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	7 . Mi primo tiene 243 canicas y regala 60 canicas a su amigo. ¿Cuántas canicas le quedan a mi primo? primo?
				✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	8. Una costurera confecciona 67 vestidos y vende 39 ¿cuántos vestidos le quedan?
				✓ Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	9. Miguel quiere comprar una bicicleta que cuesta 853 soles, pero solo tiene 347 soles ¿cuántos soles le falta para que pueda comprar la bicicleta? 10. Ana tiene 135 caramelos y Rosa tiene 28 caramelos ¿cuántos caramelos más tiene Ana que Rosa?

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recoger información de la unidad de análisis de estudiantes del nivel primario sobre la variable de resolución de problemas matemáticos se aplicó prueba escrita. Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

De las diversas técnicas anteriormente descritas para obtener información se seleccionó aquella que se consideró idónea en concordancia al título, al enunciado del problema, en función a los objetivos que pretende alcanzar y a la hipótesis de la investigación.

4.4.1 Técnica:

□ La encuesta:

López y Faccheli (2015) sostienen que la encuesta se considera como “una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida” (p.8).

Asimismo, afirman que:

La recogida de los datos se realiza a través de un cuestionario, instrumento de recogida de los datos (de medición) y la forma protocolaria de realizar las preguntas

(cuadro de registro) que se administra a la población o una muestra extensa de ella mediante una entrevista donde es característico el anonimato del sujeto. (López y

Faccheli, 2015, p.8)

4.4.2 Instrumento:

Pruebas Escritas:

Según Ramírez, G. (2010). Es un instrumento de medición cuyo propósito es que el estudiante demuestre la adquisición de un aprendizaje cognoscitivo, el dominio de una destreza o el desarrollo progresivo de una habilidad. Por su naturaleza, requiere respuesta escrita por parte del estudiante. Para su construcción y aplicación se debe considerar lo consignado en este documento.

El instrumento se construyó con la finalidad de recoger información acerca de la variable dependiente tomando en cuenta la competencia matemática resuelve problemas de cantidad (Ministerio de Educación 2016) con sus indicadores siendo las cuatro capacidades que corresponden a dicha competencia. La prueba abarcó problemas de adición y sustracción respectivamente.

La distribución de este instrumento se hizo antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas que tuvo una duración de 45 minutos, resolviendo los problemas de manera individual.

Validación y confiabilidad del instrumento

Se elaboró una evaluación con 10 indicadores de logro concernientes a situaciones de cantidad. en este aspecto la prueba midió la capacidad de los estudiantes para resolver problemas en situaciones de agregar, quitar asociadas a las operaciones de adición y sustracción, el cual fue sometido a juicio de 3 docentes de educación primaria con experiencia de trabajo en educación quienes validaron el instrumento de evaluación para su respectiva aplicación.

Debido a la pandemia que trajo consigo el trabajo remoto, el instrumento se aplicó vía whats app mediante video llamada donde se tuvo que enviar minutos antes a los padres de familia para que lo puedan imprimir y de esta manera los estudiantes puedan resolver la prueba escrita es así que los resultados obtenidos del pre y post test y las 10 sesiones de aprendizaje se vaciaron a una matriz de calificación..

Tabla. 3

Baremo de la variable resolución de problemas.

Tipo de calificación	Escala de calificación		Descripción
	cuantitativa	Cualitativa	
Literal y descriptiva	19-20	AD Logro destacado	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y satisfactorio en todas las tareas propuestas.
	15-18	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

	11-14	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	0-10	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de
			acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: CNEB

4.5 Plan de análisis.

Luego de haber recopilado los datos con las variables a través de pre y post test, fue preciso procesarlos ya que en este nivel la medición y el tratamiento estadístico accedió abordar las conclusiones en relación a la hipótesis.

Por otra parte, para tabular la base de datos se empleó el Programa Microsoft Excel 2016 y el programa informático SPSS versión 22 para Windows y la prueba Wilcoxon para determinar el nivel de significancia entre el pre test y pos test. Los resultados se presentaron a través de tablas, gráficos y figuras.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de las actividades lúdicas mejora el desarrollo de la resolución de problemas en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

Tabla 4.

4.6 Matriz de consistencia

Título	Enunciado del problema	Objetivo General:	Variables	Hipótesis	Metodología
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ARITMÉTICOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS	¿De qué manera las actividades lúdicas mejora la resolución de problemas	<p>Determinar si las actividades lúdicas mejoran la resolución de problemas aritméticos en el área de matemáticas en los niños de segundo grado de primaria de la I.E.P. Renacimiento Siglo XXI del distrito de Coishco, 2020.</p> <p>Objetivos específicos:</p>	<p>Variable independiente Las actividades lúdicas son estrategias metodológicas muy importantes en el nivel primaria, mediante estas podemos crear un ambiente cálido, armónico y de confianza entre los estudiantes (Gonzales &Rodríguez: 2018)</p>	<p>Las actividades lúdicas mejoran significativamente la resolución de problemas aritméticos en el área de</p>	<p>Tipo: cuantitativo Nivel: explicativo Diseño: Pre experimental Técnica: la encuesta. Instrumento: prueba escrita Población muestral: 15 niños.</p>

<p>DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P. RENACIMIENTO SIGLO XXI DEL DISTRITO DE COISHCO, 2020.</p>	<p>aritméticos en el área de matemáticas en los niños de segundo grado de primaria de la I.E.P. Renacimiento Siglo XXI del distrito de Coishco, 2020?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar el nivel en la resolución de problemas aritméticos en los estudiantes en el área de matemáticas de segundo grado de primaria a través de un pre test. 2. Aplicar las actividades lúdicas para mejorar la resolución de problemas aritméticos. 3. Identificar el nivel de resolución de problemas en los niños de segundo grado de primaria a través de un pos test. 4. Comparar los resultados del antes y después de aplicar las actividades lúdicas. 	<p>Variable dependiente. Se debe considerarse como eje vertebrador del contenido matemático, ya que pone de manifiesto la capacidad de análisis, comprensión, razonamiento y aplicación en un contexto (Castro; 2008)</p>	<p>matemáticas en los niños de 2do grado de primaria de la I.E.P. Renacimiento Siglo XXI del distrito de Coishco, 2020.</p>	<p>Procesamiento de los datos: Aplicación del programa Excel y la prueba de wilcoxon para contrastar la hipótesis.</p>
--	---	--	--	---	--

4.7 Principios éticos:

Se consideraron los siguientes principios éticos.

- Anonimato, se tomó en cuenta este principio, bajo el cual se aseguró la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignaron los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.
- Confidencialidad, referente a ello la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.
- Beneficencia, se consideró este principio pues la información resultante del procesamiento de la información será un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.
- Consentimiento informado, que indica que, por ser menores de edad, los sujetos de la muestra, los padres de los niños y niñas del nivel primario, serán informados acerca del objeto de investigación.

V. RESULTADOS

5.1 Resultado

5.1.1 Identificar el nivel en la resolución de problemas aritméticos en los estudiantes en el área de matemáticas de segundo grado de primaria a través un pre test.

Tabla 5

Nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos de los niños de 2do grado al aplicar el pre test.

Calificaciones	Número de Muestra	Porcentaje
AD	4	27%
A	6	40%
B	5	33%
C	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Prueba escrita, junio 2020

de logro	ni	%	ni	%	ni	%	Ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
AD	5	33%	5	33%	4	27%	4	27%	4	27%	5	33%	4	27%	5	33%	3	33%	3	20%
A	5	33%	5	33%	6	40%	6	40%	6	40%	6	40%	7	46%	7	47%	9	60%	9	60%
B	4	27%	4	27%	4	27%	3	20%	3	20%	3	20%	4	27%	3	20%	3	20%	3	20%
C	1	7%	1	7%	1	6%	2	13%	2	13%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

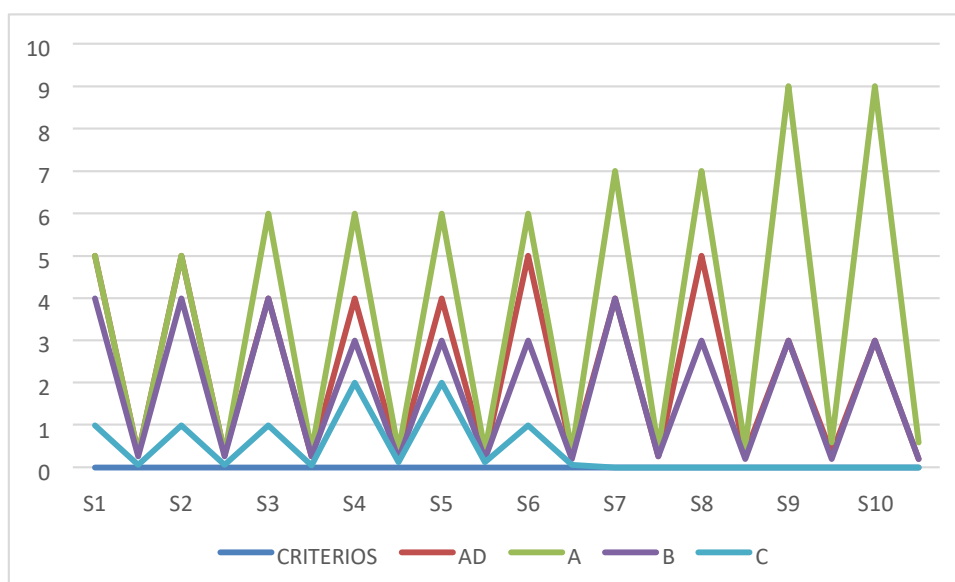


Figura 2. Gráfico de líneas de la distribución de los resultados obtenidos de las 10 sesiones de aprendizaje.

Fuente: tabla 6

En la tabla 6 así como en la figura 2 se observó que en la sesión 1, el 33 % de los estudiantes de la muestra tienen un nivel de logro previsto y el 7% en un nivel de logro en inicio; y en

la sesión 10 el 60% de los estudiantes tienen un nivel de logro previsto y el 0% en un nivel de logro en inicio.

En conclusión, el mayor porcentaje de estudiantes de segundo grado de primaria se encuentra en el nivel “A” en la resolución de problemas aritméticos

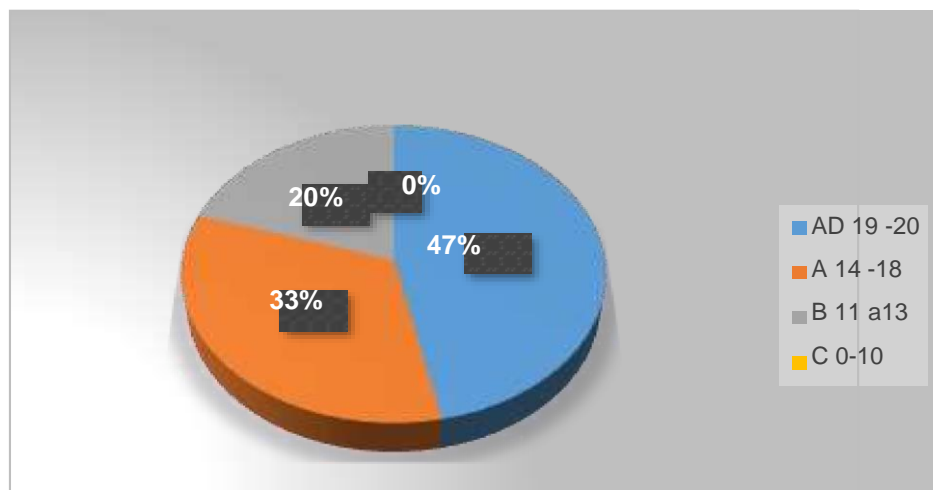
5.1.3 Identificar el nivel de resolución de problemas en los estudiantes en el área de matemáticas de segundo grado a través de un pos test

Tabla 7.

Nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos de los niños de 2do grado al aplicar el pos test.

Calificaciones	Número De Muestra	Porcentaje
AD	7	47%
A	5	33%
B	3	20%
C	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente. Prueba escrita, julio 2020.



Fuente: aplicación de la prueba escrita post test

Figura 3. Gráfico circular del nivel de la resolución de problemas aritméticos de los niños de 2do grado al aplicar el post test.

Fuente: Tabla 7

Basado en la tabla 7, así como en la figura 3, se observó en la muestra investigada que, el 47% tuvieron calificación de “AD” logro destacado, en relación a la resolución de problemas aritméticos.

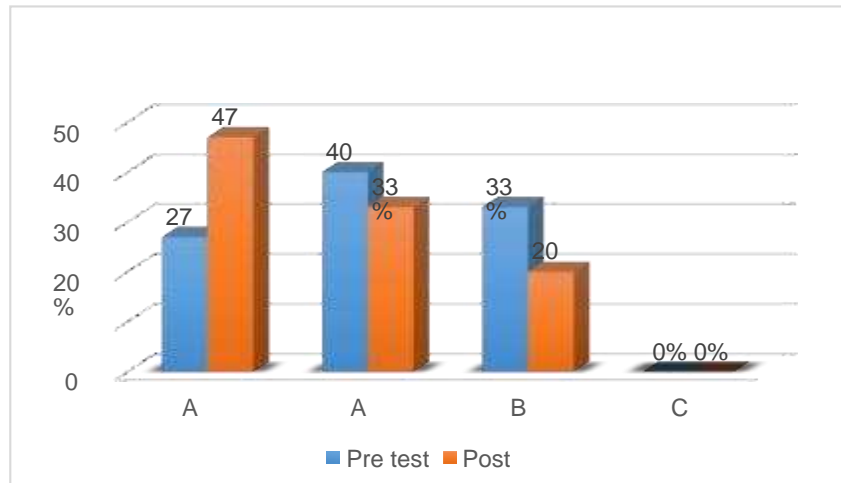
5.1.4 Comparar los resultados del antes y después de aplicar las actividades lúdicas

Tabla 8.

Nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos de los niños de 2do grado al comparar el pre y post test.

	Aplicación	AD	A	B	C	TOTAL
Pre test	27%	40%	33%	0%	100%	
Post test	47%	33%	20%	0%	100%	

Fuente: Prueba escrita junio - julio 2020.



Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes

Figura 4. Gráfico de barras del Porcentaje del nivel de la Resolución de problemas aritméticos de los niños de 2do grado al aplicar el pre y post test.

Fuente: Tabla 8

En la tabla 8, y su respectiva figura 4, se observó en la muestra investigada que en el pre test el 40% obtuvieron calificación de “A” logro previsto y de acuerdo al pos test los resultados fueron que el 47 % obtuvieron calificación “AD” logro destacado, en relación a la resolución de problemas aritméticos.

5.1.5 Contrastación de hipótesis con la prueba de Wilcoxon

La presente investigación tiene como hipótesis: Las actividades lúdicas mejoran significativamente la resolución de problemas aritméticos en los niños de segundo grado de primaria de la I.E.P. “Renacimiento Siglo XXI” en el distrito de Coishco- 2020 **Tabla 9.**

Prueba de rango de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test - Pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	4 ^b	2,50	10,00
	Empates	11 ^c		
	Total	15		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

Estadísticos de prueba^a

Pre test	Post test -
Z	-1,890 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,059

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El valor conseguido de $p > 0,05$, en tal sentido se rechaza la hipótesis de investigación por no evidenciar mejoras en los resultados obtenidos por los estudiantes entre el pre test y post test.

5.2 Análisis de los Resultados

5.2.1 Identificar el nivel en la resolución de problemas aritméticos en los estudiantes en el área de matemáticas de segundo grado de primaria a través un pre test.

Se determinó en el pre test aplicado a la muestra investigada que, el mayor porcentaje fue que el 40% tuvieron calificaciones de “A” ubicándose en logro

previsto, asimismo el 33 % en proceso calificación “B” en relación a la Resolución de problemas aritméticos.

Cabe destacar a Bonifacio (2019) donde dice que “Las capacidades matemáticas y de resolución de problemas se pueden y deben entrenar constantemente a través de una estimulación adecuada y que además mantiene el pensamiento lógico que es esencial para comprender conceptos abstractos, razonamientos y comprensión de relaciones numéricas”. (p.37)

Este resultado en la investigación demuestra que los estudiantes manifiestan un manejo solvente y satisfactorio en el logro de sus aprendizajes al obtener calificación “A” quiere decir que los estudiantes se ejercitan constantemente en la resolución de problemas; o talvez obtuvieron esta calificación debido a otros factores; uno puede ser la institución educativa particular asimismo puede ser debido al trabajo remoto a través del cual se realizó esta investigación donde pueden haber obtenido algún tipo de ayuda por los padres ya que no fue de manera presencial. Esto pudo haber originado los resultados obtenidos.

Los resultados no se asemejan a Ramírez (2017) en su tesis de investigación

denominado: “Estrategias lúdicas para mejorar la competencia:

Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de Educación Primaria, Trujillo - 2017”, el resultado en el pre test se obtuvo el 63 % de los estudiantes se encuentra en nivel de proceso.

Además, Minedu (2016) dice que los estudiantes de la educación básica se favorecen por el desarrollo de diversas competencias entre ellas está Resolver problemas de cantidad, ésta competencia consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos que le demanden construir y comprender las nociones de número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. Implica también discernir si la solución buscada requiere darse como una estimación o cálculo exacto, y para esto selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos.

5.2.2 Aplicar las actividades lúdicas para mejorar la resolución de problemas en el área de matemáticas de segundo grado de primaria.

En relación a las actividades lúdicas se elaboraron y ejecutaron diez sesiones los resultados demostraron que en la primera sesión el 33 % de los estudiantes de la muestra tienen un nivel de logro previsto y en la décima sesión el 60% de los estudiantes tienen un nivel de logro previsto en relación a la resolución de problemas, estos resultados muestran que las actividades lúdicas han mejorado de manera progresiva el nivel de logro previsto en el desarrollo de la resolución de problemas.

En el proceso de la aplicación de las actividades lúdicas los estudiantes fueron alcanzando la comprensión del problema, así como el procedimiento adecuado para su resolución utilizando la suma y resta.

Ante lo señalado en rutas del Aprendizaje (2015) señala que se desarrollarán en este ciclo problemas aditivos de una fase o llamado también de un solo paso puesto que para

su resolución solo se necesita de una operación a “ejecutar y estos problemas expresan datos o cantidades y determinan entre ellos vínculos de tipo cuantitativo; requieren la elaboración de operaciones aritméticas para su conclusión ya que las interrogantes hacen mención a la precisión de una cantidad podría ser del entorno real” (p.82).

Ante los resultados obtenidos, contrastamos con Guzmán y Trujillo (2017) en su investigación titulada “Juegos recreativos “DIVERTIMATEMATICAS” para mejorar la capacidad de resolución de problemas de adición y sustracción en los alumnos de 2° grado de educación primaria de institución Educativa “Pedro Mercedes Ureña”. Se ha logrado incrementar el aprendizaje de las operaciones básicas gracias a la aplicación del método lúdico.

Esta investigación se asemeja en cuanto al incremento del aprendizaje de los niños mediante las actividades lúdicas, pero se diferencia en el diseño de investigación es cuasi experimental “pre “test” y post test con dos grupos y se realizó con 66 alumnos del segundo grado de Educación Primaria.

Asimismo para la obtención de los resultados con respecto a las actividades lúdicas es muy importante resaltar la secuencia didáctica que consta de (presentación del juego, conocer las reglas, desarrollo, reflexión de los procesos cognitivos, evaluación y comprobación del aprendizaje) diseñado por Catunta (2012) alega que toda actividad lúdica debe presentar el juego partiendo desde la organización, materiales y lo que se espera desarrollar en el juego, del mismo modo se debe conocer y explicar las reglas de tal manera que todos puedan comprender los acuerdos con claridad; luego el desarrollo es donde se origina la actuación de los estudiantes durante la actividad en dependencia de

lo determinado por las reglas del juego, aquí el docente monitorea a cada grupo para asegurarse que todos los estudiantes participen y desarrollen de acuerdo a lo dispuesto, continuando con la reflexión de los procesos cognitivos el docente debe presentarse a cada grupo con el propósito de afianzar los aprendizajes previstos a través de preguntas esta parte es significativa y tiene la función de orientar y afirmar los propósitos pedagógicos que se espera que alcancen los educandos. Para luego finalizar con la evaluación y comprobación donde se invita que los estudiantes expresen lo vivenciado en el juego destacando sus impresiones pensamientos y se orienta a través de algunas incógnitas: ¿qué aprendieron?, en esta etapa se trata de evidenciar los aprendizajes conseguidos durante el juego.

Es de suma importancia destacar lo mencionado por Sulca (2016) afirma que las actividades lúdicas “Favorece el autodescubrimiento, el aprendizaje múltiple y el trabajo de niños y niñas como actores de su propio progreso en interacción con su grupo de iguales, con la educadora y con los materiales”. (p13).

5.2.3 Identificar el nivel de resolución de problemas en los estudiantes en el área de matemáticas de segundo grado a través de un pos test

Con respecto al pos test aplicado a la muestra se observó que, según la tabla 14 figura 12, el 47% tuvieron calificación de “AD”, así mismo el 33% tuvieron calificaciones de “A”, en relación a la Resolución de problemas aritméticos.

Estos resultados se asemejan en Martínez (2017). En su programa basado en la resolución de problemas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas, se

logró alcanzar que los estudiantes mejoraron los aprendizajes alcanzando un 55% el AD muy bueno y el 45% bueno. Concluyendo que el programa basado en la Resolución de Problemas mejora el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes.

Lo cual permite contrastar teóricamente con Huaracha (2015) quien afirma que “Los juegos son utilizados como recursos pedagógicos para el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes, y prepararlos para explorar y actuar en la realidad

Siguiendo a lo manifestado por el autor referente a los juegos, se considera como un medio o un puente del conocimiento entre el aprendizaje y el conocimiento; es decir facilita sirve como un vehículo del nuevo conocimiento de la misma manera genera actitudes y comportamientos en los niños por lo que son ellos quienes construyen sus aprendizajes de menos a más, adquieren nuevas formas de enfocar las cosas todo ello conlleva a construir una experiencia de en el manejo de su conocimiento.

5.2.3 Comparar los resultados del antes y después de aplicar las actividades lúdicas

Se determinó según la tabla 15, y su respectiva figura 14, que en el pre test el 27% obtuvieron calificación de “AD” logro destacado, así mismo el 40% tuvieron calificaciones de “A” logro previsto y de acuerdo al pos test los resultados fueron que el 47 % obtuvieron calificación “AD” logro destacado, así mismo el 33 % tuvieron calificaciones de “A” logro previsto en relación a la Resolución de problemas aritméticos.

Entonces después de la comparación de los resultados entre el pre y post test, se puede determinar que las actividades lúdicas mejoran la resolución de problemas aritméticos en el área de matemáticas en los niños de 2do grado de primaria de la I.E.P. Renacimiento Siglo XXI del distrito de Coishco, 2020.

Los resultados finales obtenidos coinciden con lo planteado por Echenique 2006 quien señala que los alumnos deben participar eficazmente en el proceso de enseñanza, por lo que se tiene que idear variadas actividades que sean cautivadoras e interesantes con la finalidad de estimular su participación; es primordial la presencia de un entorno de manera que se acepte la reflexión, la duda, la exploración a cerca de los distintos medios de comprender una misma situación problemática; originar un clima de serenidad es esencial para proporcionar la concentración al momento de plantear el problema e impedir así que los estudiantes se apresuren a resolver de forma equivocada simplemente por acabarlo.

VI. CONCLUSIONES

6.1 Conclusiones:

Al identificar el nivel en la resolución de problemas aritméticos en los estudiantes en el área de matemáticas de segundo grado de primaria a través un pre test, los resultados indicaron que el 40% tuvieron calificaciones de “A” ubicándose en logro previsto en relación a la Resolución de problemas aritméticos en la dimensión resuelve problemas de cantidad, lo cual indica que parte de los estudiantes han conseguido el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas aritméticos es decir evidenciaron el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Al aplicar las actividades lúdicas para mejorar la resolución de problemas en el área de matemáticas de segundo grado de primaria, se mostraron en el proceso de la aplicación de las actividades lúdicas que los estudiantes han mejorado de manera progresiva el nivel de logro en el desarrollo de la resolución de problemas.

Al identificar el nivel de resolución de problemas en los estudiantes en el área de matemáticas de segundo grado a través de un pos test”, se pudo observar que los estudiantes alcanzaron el 33% tuvieron calificaciones de “A”, en relación a la Resolución de problemas aritméticos.

Al comparar los resultados del antes y después de aplicar las actividades lúdicas los resultados reflejan que en el pre test el 40 % de los estudiantes obtuvieron calificación “A”, en el post test el 33 % obtuvieron “A” relación a la Resolución de problemas aritméticos.

En síntesis, el nivel de logro en la resolución de problemas en los estudiantes después de la aplicación de las actividades lúdicas no fue significativo rechazando la hipótesis.

6.2 Aspectos Complementarios

Se recomienda que en otras investigaciones se aborde acerca de la resolución de problemas y de qué manera se mejora con las actividades lúdicas, pero con dos grupos es decir un grupo control y un grupo experimental para ser observados y evaluados.

A los docentes de educación primaria aplicar actividades lúdicas para mejorar la resolución de problemas aritméticos ya que a los niños les agrada los juegos asimismo les motiva en su proceso de aprendizaje.

A los futuros investigadores se les encarga la importancia de seguir indagando sobre la resolución de problemas puesto que existen diferentes realidades de aprendizaje de los estudiantes, es decir que no todos tienen la misma capacidad, habilidad en el logro de sus aprendizajes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Auqui Ramos, R. E., Villarreal Montenegro, Y., & Medina Martínez, A. M. (2018). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje de la matemática en el aprendizaje por competencias*.

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UUPC_e85053b2db2d318c6f479ffd1585d897

Azorín, F. (1970) Curso de muestreo y aplicaciones. 2ª ed. Caracas: Instituto de Investigaciones Económicas, Dirección de Publicaciones.

Bonifacio (2019). *El bingo matemático para mejorar la adición y sustracción en los estudiantes de 2º grado en la institución educativa primaria san Jorge, tingo maría, 2017*. (Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación básica: inicial y primaria)

<http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/1961>

Carrasco, C. & Teccsi, M. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015*. (Tesis para optar el grado académico de: magister en educación con mención en docencia y gestión educativa). Universidad cesar vallejo, Lima, Perú.

[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5128/Carrasco AC- Teccsi B](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5128/Carrasco_AC-Teccsi_B)

Castro, E. (2008). Resolución de Problemas. Ideas, tendencias e influencias en España. Matemática XII. España: lugar; SEIEM, 2008, pp. 113-140.

Castro (2016). Conocimiento matemático fundamental para el Grado de Educación Primaria: Perfiles de conocimiento conceptual aditivo.

Catunta, W. (2012). *El juego como estrategia de aprendizaje de la matemática*. Tacna, Perú: Ministerio de Educación.

<https://es.slideshare.net/candarave2011/separata-de-juegos-como-estrategia>

Código de ética para la investigación. (2016).

https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2016/codig_o-deetica-para-la-investigacion-v001.pdf

- Ccopacati, W. (2017). *Resolución de problemas aritméticos de enunciado verbal a través de juegos matemáticos para el desarrollo de la competencia de cantidad en estudiantes de segundo grado de la institución educativa, primaria 70 721, Molino del distrito de Acora, provincia y región Puno, año 2019* (tesis de pregrado). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú.
- Decreto Supremo N° 044-2020-PCM. (25 de junio de 2020). *Decreto Supremo que declara Estado de Emergencia Nacional por las graves circunstancias que afectan la vida de la Nación a consecuencia del brote del COVID-19*. Obtenido de <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/decreto-supremo-que-declara-estado-deemergencia-nacional-po-decreto-supremo-n-044-2020-pcm-1864948-2/>
- Echenique, I (2006). *Matemáticas resolución de problemas*.
<https://www.orientacionandujar.es/wpcontent/uploads/2014/12/RESOLUCI%C3%9N-DE-PROBLEMAS-PRIMARIA-ISABEL-ECHENIQUE.pdf>
- Eguzquiza y Guerrero (2014). “La actividad lúdica y las habilidades matemáticas en los niños del primer grado de la I.E. Inmaculada Concepción 3017 distrito del Rímac (tesis para optar el grado académico de: magister en psicología educativa). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5385/Eg%c3%basquiza_S_M-Guerrero_RR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gómez Rodríguez T., Patricia Molano O., & Rodríguez Calderón S. (2015). *La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para fortalecer el Aprendizaje de los Niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga* (Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil). Universidad del Tolima Instituto de Educación a Distancia Licenciatura en Pedagogía Infantil Ibagué - Tolima 2015.
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
- Gonzales & Rodríguez (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en

la educación inicial. (Tesis para obtener el título profesional). Recuperado de: <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/LAS%20ACTIVIDADES%20LÚDICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOLÓGICAS%20EN%20LA%20EDUCACIÓN%20INICIAL.pdf>

Graza Chávez, M. E. (2018). *Mejorando la resolución de problemas aritméticos de enunciado verbal a partir de actividades lúdicas con los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa N° 2096 Perú Japón del distrito de Los Olivos*. (tesis de grado)

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/PUCP_fa915e7321b4aeefa4c4a8b7bc5a84b1

Guzmán, C. & Trujillo, L. (2017). *Juegos recreativos "Divertimatemáticas" para mejorar la capacidad de Resolución de Problemas de Adición y Sustracción en los alumnos de 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa "Pedro Mercedes Ureña" Trujillo – 2015* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Trujillo, Perú.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) metodología de la investigación sexta edición. México D.F <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/meto...>

Huaracha, M. (2015). *Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos en estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. Ignacio Merino* (Tesis de maestría en Educación con Mención en Didáctica de la Enseñanza de las Matemáticas en Educación Primaria). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3156/MAE_EDUC_239.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Kerlinger, F. (2002) *Enfoque conceptual de la Investigación del comportamiento*. recuperado de <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/concepto-de-diseno-de-investigacion.html>

López-Roldán, P.; Fachelli, S. (2015). La encuesta. En P. López-Roldán y S. Fachelli, *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa*. Bellaterra (Cerdanyola del Vallès): Dipòsit Digital de Documents, Universitat Autònoma de Barcelona. Capítulo II.3. Edición digital: <http://ddd.uab.cat/record/163567>

Martínez V (2013) *Métodos, técnicas e instrumentos de investigación*. Academia Edu. http://www.academia.edu/6251321/M%C3%A9todos_t%C3%A9cnicas_e_instrumentos_de_investigaci%C3%B3n

Meneses Montero, Maureen, & Monge Alvarado, María e los Angeles (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación, 25 (2), undefined – undefined-[fecha de consulta 10 de octubre de 2019]. ISSN: 0379-7082. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/articulo.o.a?id=440/44025210>

Mieles, M. M. B. (2012). *Metodología basada en el método heurístico de polya para el aprendizaje de la resolución de problemas matemáticos*. Escenarios, 10(2), 7-19.

MINEDU (2015) *Resultados de la evaluación censal de estudiantes 2016*. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadosece2016>

Minedu (2016) programa curricular de educación básica. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>

Ministerio de Educación (2019). Escala de calificación de los aprendizajes de la educación básica regular. Lima. Perú.

MINEDU. (2020). Orientaciones para la implementación del servicio educativo no presencial. <http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/educacion-nopresencial/#>

Nakayama, K.; Kawasumi, S.; Márquez, L.; Orantes, F.; Rouanet, Rina. (2011) Guía para docentes. Matemáticas. 3. Serie: Guatemala. Guatemala: Dirección General de Gestión de Calidad Educativa –DIGECADE–.

Organización Mundial de la Salud. (23 de junio de 2020). *OMS y las Naciones Unidas para luchar contra la COVID-19*. Obtenido de www.who.int: <https://www.who.int/es/news-room/detail/23-06-2020-ioc-joins-forces-with-who-and-the-united-nations-to-fight-covid-19>

Palomino, E. (2016). *La Aplicación de Las Fases de Resolución de Problemas de George Polya en el Marco de las Rutas de Aprendizaje en los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 131 "Monitor Huáscar"* (tesis para optar el título de segunda especialidad). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

Paredes Ortiz, J. (2017). Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica. Sevilla. España: Wenceulen Editorial Deportiva. S.L <https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=caracteristicas+de+las+actividades+lúdicas&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwistOWk9ZTIhXpna0KHXT7AtYQ6AEIWjAH#v=onepage&q=c>

Pérez & Beltrán (2011). ¿Qué es un problema en Matemática y cómo resolverlo? .recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4757/475748673009.pdf>

Pineda de Alvarado, Eva.; De Canales, F. (1994) Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de person al de salud, Segunda edición. Organización Panamericana de la Salud. Washington. Recuperado de: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012

PISA (2012). La competencia matemática en los estudiantes peruanos. Recuperado de: file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/Estudio_Pisa_web_VF.pdf

Ramírez Villacorta, M. Y. (2017). Estrategias lúdicas para mejorar la competencia: Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de Educación Primaria de la I.E. 81025 "José Antonio Encinas, Trujillo - 2017.

Román Sandoval Angelly B. (2017). *Las actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora de estudiantes de segundo grado del nivel primaria de la institución educativa el Nazareno del distrito de Huaral, 2017*. (Tesis para optar el título de licenciada en Educación Primaria). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Lima. <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000043839>

Rutas del Aprendizaje (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? III ciclo*. <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/primaria.php>

Sulca Gutierrez, Mariela A.(2016). *Actividades Lúdicas para desarrollar la creatividad en la Resolución De Problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 651*(Trabajo Académico para optar el título de segunda especialidad para la enseñanza de comunicación y matemática a estudiantes de II y III ciclos de educación básica regular). Universidad Cayetano Heredia, Lima, Perú. Recuperado de http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/3710/Actividades_SulcaGutierrez_Mariela.pdf?sequence=1&isAllowed=

Vera, S. E. P. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 3(2), 93-108. Recuperado de https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=cuales+son+las+fases+de+las+actividades+1%C3%BAlicas&btnG=

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos

PRUEBA PARA MEDIR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ARITMÉTICOS

Querido niño (a):

La prueba se aplica para saber tu nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos, en el área de matemática.

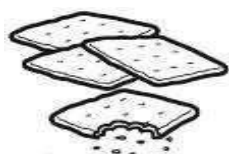
NOMBRE:

FECHA: / 06 / 20

Segundo Grado de Educación Primaria

Instrucciones: Observa y lee detenidamente cada uno de los problemas que se te presenta, y resuelve correctamente en el recuadro y marca con un aspa la alternativa correcta.

1. Alejandra tiene 135 galletas y Mónica tiene 86 galletas más ¿Cuántas galletas tienen las dos niñas?



- a) 150
b) 221
c) 321

Respuesta:.....

2. Mi mamá compra 56 manzanas, 28 peras y 19 plátanos. ¿cuántas frutas compró en

total?

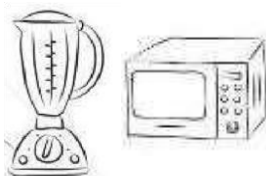


- a) 130
- b) 103
- c) 300

Respuesta:

3. El señor Fernando compró una lavadora por 546 soles y una licuadora por 187 soles

¿Cuántos soles gastó en la compra de los dos artefactos?



- a) 733
- b) 703
- c) 730

Respuesta:

4. Un autobús viaja con 85 pasajeros y en el paradero subieron 49 pasajeros más

¿cuántos pasajeros hay ahora en el autobús?

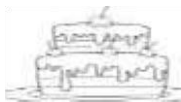


- a) 134
- b) 103
- c) 234

Respuesta:

5. Carmen prepara 49 pasteles de chocolate, 56 pasteles de fresa y 44 pasteles de vainilla.

¿Cuántos pasteles preparó en total?



- a) 145
- b) 138
- c) 149

Respuesta:

6. Luis tiene 698 soles y gasta 306 soles. ¿Cuántos soles le queda?



- a) 350
- b) 300
- c) 392

Respuesta:

7. Mi primo tiene 243 canicas y regala 60 canicas a su amigo. ¿Cuántas canicas le quedan a mi primo?



- a) 135
- b) 183
- c) 182

Respuesta:

8. Una costurera confecciona 67 vestidos y vende 39 ¿cuántos vestidos le quedan



- a) 25
- b) 23
- c) 28

Respuesta:

9. Miguel quiere comprar una bicicleta que cuesta 853 soles, pero solo tiene 347 soles

¿cuántos soles le falta para que pueda comprar la bicicleta?

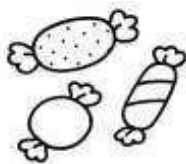


- a) 250
- b) 505
- c) 506

Respuesta:

10. Ana tiene 135 caramelos y Rosa tiene 28 caramelos ¿cuántos caramelos más tiene

Ana que Rosa



- a) 107
- b) 100
- c) 200

Respuesta:

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

Señores especialistas se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis del instrumento brinde la evaluación según los criterios señalados.

APELLIDOS Y NOMBRES:

FORMACÓN ACADÉMICA:

CARGO ACTUAL:

**TÍTULO DE LA TESIS: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL
DESARROLLO DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ARITMÉTICOS EN EL
ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 2do GRADO DE PRIMARIA DE
LA I.E.P “RENACIMIENTO SIGLO XXI” DEL DISTRITO DE COISHCO, 2020.**

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Relación entre la variable y la dimensión			
2	Relación entre la dimensión y el indicador			
3	. Relación entre el indicador y el ítem			
4	Relación entre el ítem y la opción de respuesta			
5	Los ítems son claros y entendibles.			
6	El número de ítems es adecuado para su aplicación			

OBSERVACIONES:

FIRMA:

D.N.I:

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

Señores especialistas se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis del instrumento brinde la evaluación según los criterios señalados.

APELLIDOS Y NOMBRES: Jacinto Olaya Gloria María

FORMACIÓN ACADÉMICA: Licenciada en Educación

CARGO ACTUAL: Profesora 1º grado

TÍTULO DE LA TESIS: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ARITMÉTICOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 2do GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P "RENACIMIENTO SIGLO XXI" DEL DISTRITO DE COISHCO, 2020.

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Relación entre la variable y la dimensión	X		
2	Relación entre la dimensión y el indicador	X		
3	Relación entre el indicador y el ítem			
4	Relación entre el ítem y la opción de respuesta	X		
5	Los ítems son claros y entendibles.	X		
6	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA: 

D.N.I: 32954519

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

Señores especialistas se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis del instrumento brinde la evaluación según los criterios señalados.

APellidos y Nombres: *Tulma Mori Ballesma*

FORMACIÓN ACADÉMICA: *Licenciada en educación primaria*


CARGO ACTUAL: *Docente de primaria*

TÍTULO DE LA TESIS: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ARITMÉTICOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 2do GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P "RENACIMIENTO SIGLO XXI" DEL DISTRITO DE COISHCO, 2020.**

Nº	CRITERIO	S I	N O	OBSERVACIONES
1	Relación entre la variable y la dimensión	X		
2	Relación entre la dimensión y el indicador	X		
3	Relación entre el indicador y el ítem	X		
4	Relación entre el ítem y la opción de respuesta	X		
5	Los ítems son claros y entendibles.	X		
6	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA



D.N.I: *95431806*

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

Señores especialistas se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis del instrumento brinde la evaluación según los criterios señalados.

APELLIDOS Y NOMBRES: RITCHER ANGEL DEPAZ MOLINA

FORMACIÓN ACADÉMICA: LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA

CARGO ACTUAL: PROFESOR 4^{TO} GRADO

TÍTULO DE LA TESIS: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ARITMÉTICOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 2^{do} GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P "RENACIMIENTO SIGLO XXI" DEL DISTRITO DE COISHCO, 2020.

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Relación entre la variable y la dimensión	X		
2	Relación entre la dimensión y el indicador	X		
3	Relación entre el indicador y el ítem	X		
4	Relación entre el ítem y la opción de respuesta	X		
5	Los ítems son claros y entendibles.	X		
6	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA:



D.N.I: 31641490

2. Evidencias de trámite de recolección de datos

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACION DE LA SALUD”

**SOLICITO: PERMISO PARA REALIZAR
MI TRABAJO DE TESIS**

**SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN PARTICULAR “RENACIMIENTO SIGLO
XXI”**

Lic. Cosme Medina Centeno Presente.

Yo, **ZABALETA AYALA MIRLA ELIZABETH** estudiante de la escuela profesional de educación primaria de la ULADECH católica, con código de estudiante N° 0105162003, con DNI 41247290, domiciliado en Av. Jorge Chávez #406 distrito de Coishco, ante usted. con respeto digo.

Que, estando en proceso de desarrollo del curso de Taller de Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Primaria, solicito a su gentil persona permiso para ingresar a la I.E.P y realizar mi proyecto titulado “Actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la resolución de problemas aritméticos en los niños de segundo grado de primaria de la I.E.P “Renacimiento Siglo XXI”, distrito de Coishco, 2020.

POR LO EXPUESTO.

Ruego a usted Señor Director acceder a mi solicitud

Chimbote, 22 de noviembre del 2020.



ZABALETA AYALA MIRLA ELIZABETH
DNI. N° 41247290



I.E.P RENACIMIENTO SIGLO XXI – COISHCO

RDR: N° 0569; 26 – 02 – 2008. Ampliación RDR: 1600; 16-06-2009



“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD”

Coishco, 09 de diciembre de 2020

SEÑORITA: ZABALETA AYALA MIRLA ELIZABETH

ASUNTO: Autorización para la aplicación de su investigación para optar el título de Licenciada en Educación Primaria.

REFERENCIA: su solicitud 22 de noviembre del 2020.

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y autorizar la aplicación de la propuesta “Actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la resolución de problemas aritméticos en los niños de segundo grado de primaria de la I.E.P “Renacimiento Siglo XXI”, distrito de Coishco, provincia Santa, departamento Ancash en el año 2020, de acuerdo a su solicitud presentada en esta Institución Educativa.



LIC. COSME MEDINA CENTENO
DIRECTOR

3. Formatos de consentimiento informado (si aplica)

Formulario de Consentimiento informado
Investigador principal del proyecto: Mirla Elizabeth Zabaleta Ayala
Consentimiento informado:

Estimado padre de familia,

El presente estudio tiene el objetivo: Determinar si las actividades lúdicas mejoran la resolución de problemas aritméticos en el área de matemáticas en los niños de 2do grado de primaria de la I.E.P. Renacimiento Siglo XXI del distrito de Coishco, 2020. Para ello, la presente prueba escrita es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado **“Actividades Lúdicas para mejorar el Desarrollo de la Resolución de Problemas Aritméticos en el área de Matemáticas en los niños de 2do grado de primaria de la I.E.P “Renacimiento Siglo XXI” del distrito de Coishco, 2020**, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los padres de los estudiantes de segundo grado que acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencialidad y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño/a no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tienes dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Mirla Elizabeth Zabaleta Ayala al celular: 922532155. o al correo: mirla_rfy@hotmail.com.

Obtención del Consentimiento Informado

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para participar en este estudio:

Mirla Elizabeth Zabaleta Ayala

Nombres y apellidos del participante
(Padre/madre de familia)

Nombres y Apellidos del encuestador



Firma del participante

Firma del encuestador

Fecha: ___/___/_____

4. Sesiones SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES:

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Renacimiento Siglo XXI
1.2 CICLO : III Ciclo
1.3 GRADO Y SECCIÓN : 2°
1.4 FECHA : 25 / 06/2020
1.8. DURACIÓN : 45 min.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: **“identificamos y organizamos datos en problemas con dos cifras y tres cifras”**

III. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** El propósito de la sesión es que los niños y niñas del segundo grado van a desarrollar problemas con dos cifras y tres cifras jugando usando su material concreto.

IV. **ANTES DE LA SESIÓN:**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Preparar los materiales a usar <input type="checkbox"/> Seleccionar las estrategias a usar. Elaborar los instrumentos de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> Material base diez. Ábaco Cuaderno de trabajo Matemática

V. **COMPETENCIA Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MAT	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. . 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y ordena datos del problema que demandan acciones de agregar con números de dos y tres cifras. Usa estrategias de solución Expresa modelo de solución aditiva con soporte concreto, pictórico o gráfico.

VI. **ENFOQUES:**

Enfoques Transversales	Acciones observables.
<input type="checkbox"/> Igualdad de Género.	<input type="checkbox"/> Trato igualitario a varones y mujeres.
<input type="checkbox"/> Orientación al Bien Común.	<ul style="list-style-type: none"> Son solidarios con sus compañeros. Los niños y las niñas tienen iguales oportunidades.

VII. **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

Momentos	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje	Recursos	T'
		Procesos didácticos		
INI CIO	Motivación	Los niños participan en un juego llamado Bienvenido al Hospedaje.	<input type="checkbox"/> Imágenes	10'
	Saberes previos	Se formará grupos de pares y se dará los materiales concretos (hospedajes de cartulina, palitos de dos colores). Los niños manipulan los materiales.	<input type="checkbox"/> Palabra	
	Problematización	<input type="checkbox"/> Se muestra el problema en un papelote: En un hospedaje hay 25 huéspedes (se coloca los sticker de un color) y luego llegan 12 huéspedes (se colocan 12 stickers de otro color)¿ cuántos huéspedes hay ahora?		
	Propósito y organización.	<ul style="list-style-type: none"> Hoy día vamos a desarrollar problemas de adicción. Proponen algunos acuerdos que les ayudarán a trabajar y aprender mejor. 		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento de del desarrollo de las competencias.	<p>Comprensión del problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responden: • ¿Cuántos datos tiene el problema? • ¿cuántas personas estaban primero en el hospedaje? • ¿cuántas personas llegan después? • ¿cuántas personas hay en total en el hospedaje? <p>Búsqueda de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué operación haremos para resolver el problema. • Participan por equipos utilizando el material y tablero de valor posicional. • Representan su operación en una hoja. <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">D</td> <td style="text-align: center;">U</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">+</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Formalización del aprendizaje. • Formalizan su aprendizaje con ayuda de la docente indicando que para resolver problemas se tiene que conocer los datos y plantear correctamente. • Resuelven un problema planteado por equipo usando sus materiales en un papelote. • Registran algunos datos en sus cuadernos. • Desarrollan una ficha de aplicación. • Reflexión • Conversan y reflexiona sobre- los que hicieron para aprender. • ¿cuál es la respuesta? • ¿cómo lo encontraron? • ¿qué operación realizaron? 	D	U		2	5		1	2	+	3	7		<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Material base diez • Ábaco • Tablero de Valor posicional • Pizarra • Plumones □ Cuaderno de trabajo • Ficha de trabajo • Cuaderno • Lápiz • Palabra oral. 	75'
D	U															
2	5															
1	2	+														
3	7															
SALIDA	Evaluación.	<input type="checkbox"/> Responden a los interrogantes: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos?	<input type="checkbox"/> Lista de cotejo.	5'												

VIII. PARA TRABAJAR EN CASA:

Fichas de trabajo

IX. REFLEXIONES SOBRE APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué lograron os estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Coishco, junio del 2020.

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo Nacional 2017
- Rutas del aprendizaje
- Cuaderno de trabajo Recurso web

Lista de Cotejo
ÁREA: MATEMÁTICA **CICLO: III**
TEMA: “Resolvemos problemas de adición ”

N°	Desempeños APELLIDOS Y NOMBRES	Traduce cantidades a expresiones numéricas.								NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	S I	NO	
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

Observaciones y/o comentarios:

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

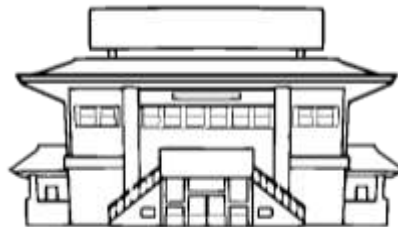
Nombre:

Grado: **Fecha:**/ 06/2020

1. En el hospedaje “Los Girasoles” de la ciudad de Chiclayo había 35 personas, luego por el aniversario de la ciudad llegan muchas personas visitantes así que el

hospedaje “Los Girasoles” ingresan 14 personas más ¿cuántas personas hay en total en dicho hospedaje?

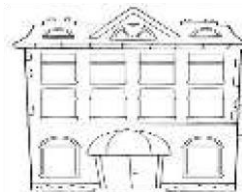
- A) 48
- B) 49
- C) 39



Respuesta:

2. En el hospedaje “Los Claveles” el día lunes había 35 personas, el día martes 52 personas y el día miércoles llegaron 46 personas más ¿cuántas personas hay en total en el hospedaje?

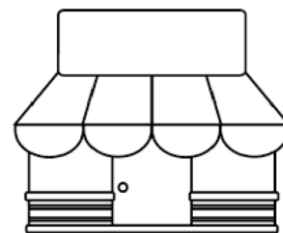
- A) 130
- B) 143
- C) 133



Respuesta:

3. En una bodega hay ofertas de dos productos, primero llegaron 35 personas y luego llegaron 84 ¿cuántas personas hubo en total?

- A) 120
- B) 119
- C) 179



Respuesta:

4. En una fiesta hay 58 globos azules, 76 globos rojos ¿Cuántos globos hay en total?

- A) 124
- B) 34
- C) 134



Respuesta:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES:

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: Renacimiento Siglo XXI
1.2 CICLO	: III Ciclo
1.3 GRADO Y SECCIÓN	: 2°
1.4 FECHA	: 30 / 06/2020
1.8. DURACIÓN	: 45 min.

- II. TÍTULO DE LA SESIÓN:** Ordenamos datos del problema que demandan acciones de agregar con números de tres cifras
- III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** El propósito de la sesión es que los niños y niñas del segundo grado van a desarrollar problemas con tres cifras jugando con el dado.
- IV. ANTES DE LA SESIÓN:**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Preparar los materiales a usar <input type="checkbox"/> Seleccionar las estrategias a usar. Elaborar los instrumentos de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> Material base diez. Ábaco Dado elaborado por la docente Cuaderno de trabajo Matemática

V. COMPETENCIA Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MAT	Resuelve problemas de cantidad	<input type="checkbox"/> Traduce cantidades a expresiones numéricas.	<input type="checkbox"/> Identifica y ordena datos del problema que demandan acciones de agregar con números de tres cifras.

VI. ENFOQUES:

Enfoques Transversales	Acciones observables.
<input type="checkbox"/> Igualdad de Género.	<input type="checkbox"/> Trato igualitario a varones y mujeres.
<input type="checkbox"/> Orientación al Bien Común.	<ul style="list-style-type: none"> Son solidarios con sus compañeros. Los niños y las niñas tienen iguales oportunidades.

VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Momentos	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje	Recursos	T'
		Procesos didácticos		
INICIO	Motivación	Se realiza las actividades permanentes y se les invita a los niños a sentarse en asamblea para observar atentamente.	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes Palabra 	10'
	Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> Se les muestra el dado elaborado con cartón y se lanza para que los niños observen. Responden: 		
		<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué pasa cuando se lanza un dado? ¿para qué sirve un dado? ¿Qué haremos con el dado? 		
	Problematización	Se muestra el problema en un papelote: Carmen juega a los dados, en el primer lanzamiento le sale 654 libros y en el segundo lanzamiento le sale 99 ¿Cuántos libros logra juntar en total Ana en los dos lanzamientos?		

	Propósito y organización.	<ul style="list-style-type: none"> Hoy día vamos a desarrollar problemas de adicción. Proponen algunos acuerdos que les ayudarán a trabajar y aprender mejor. 														
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento de del desarrollo de las competencias.	<p>Comprensión del problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> Responden: ¿cómo resolveremos el problema? <input type="checkbox"/> ¿Cuántos datos tiene el problema? ¿cuántas salió en el primer lanzamiento? ¿cuántas s salió en el segundo lanzamiento? <p>Búsqueda de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> Qué operación haremos para resolver el problema. Participan por equipos utilizando el material y tablero de valor posicional. Representan su operación en una hoja. <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="text-align: center;">C</td> <td style="text-align: center;">D</td> <td style="text-align: center;">U</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">9</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> Formalización del aprendizaje. Formalizan su aprendizaje con ayuda de la docente indicando que para resolver problemas se tiene que conocer los datos y plantear correctamente. Resuelven un problema planteado por equipo usando sus materiales en un papelote. Registran algunos datos en sus cuadernos. Desarrollan una ficha de aplicación. Reflexión Conversan y reflexiona sobre- los que hicieron para aprender. ¿cuál es la respuesta? ¿cómo lo encontraron? ¿qué operación realizaron? 	C	D	U	6	5	4		9	9				<ul style="list-style-type: none"> Recurso humano Material base diez Ábaco Tablero de Valor posicional Pizarra Plumones <input type="checkbox"/> Cuaderno de trabajo Ficha de trabajo Cuaderno Lápiz Palabra oral. 	75'
	C	D	U													
6	5	4														
	9	9														
SALIDA	Evaluación.	<input type="checkbox"/> Responden a los interrogantes: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos?	<input type="checkbox"/> Lista de cotejo.	5'												

VIII. PARA TRABAJAR EN CASA:

Fichas de trabajo

IX. REFLEXIONES SOBRE APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué lograron os estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Coishco, junio del 2020.

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo Nacional 2017
- Rutas del aprendizaje
- Cuaderno de trabajo Recurso web

Lista de Cotejo
ÁREA: MATEMÁTICA **CICLO: III**
TEMA: “Resolvemos problemas de adición ”

N°	Desempeños APELLIDOS Y NOMBRES	Identifica y ordena datos del problema que demandan acciones de agregar con números de dos cifras.								NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	S I	NO	
01		✓								
02		✓								
03		✓								
04			✓							
05			✓							
06		✓								
07		✓								
08		✓								
09			✓							
10			✓							
11			✓							
12		✓								
13		✓								
14		✓								
15		✓								

Observaciones y/o comentarios:

RESOLVEMOS PROBLEMAS

1. Carmen juega a los dados, en el primer lanzamiento le sale 654 libros y en el segundo

lanzamiento le sale 99 ¿Cuántos libros logra juntar en total Ana en los dos lanzamientos?

- A)653
- B)753
- C)357



¿Entendiste el problema?

¿Cuáles son los datos?
Cuáles son los datos?

¿Cómo vas a resolverlo?

¿Qué pasos puedo hacer?

Datos	¿Cómo puedo resolverlo?	Operación

Respuesta:

2. En un jardín hay 235 rosas y en otro jardín 268 claveles. ¿Cuántas flores hay por todo?

- A) 500
- B) 600
- C) 503



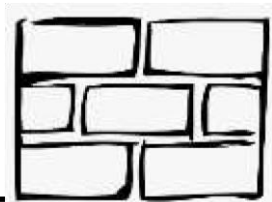
Datos del problema	¿Cómo puedo resolverlo?	Operación

La respuesta es

3. Un artesano hace 136 adobes el lunes, 148 el martes y 164 el miércoles. ¿Cuántos adobes

hizo en los tres días?

- A)284
- B) 204
- C)304



Datos del problema	¿Cómo puedo resolverlo?	Operación

4. Vilma recogió 250 flores amarillas y 498 flores rojas ¿cuántas flores recogió en total?

- A)684
- B) 604
- c) 648



Datos del problema	¿Cómo puedo resolverlo?	Operación

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES:

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: Renacimiento Siglo XXI
1.2 CICLO	: III Ciclo
1.3 GRADO Y SECCIÓN	: 2°
1.4 FECHA	: 2 / 07/2020

1.8. DURACIÓN

: 45 min.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: El propósito de la sesión es que los niños y niñas del segundo grado van a desarrollar problemas con tres cifras jugando usando material concreto.

III. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Preparar los materiales a usar <input type="checkbox"/> Seleccionar las estrategias a usar. Elaborar los instrumentos de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> Material base diez. Ábaco Tablero (gráfico de un camino con números sucesivos) Fichas de colores Cuaderno de trabajo Matemática

IV. COMPETENCIA Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MAT	Resuelve problemas de cantidad	<input type="checkbox"/> Traduce cantidades a expresiones numéricas.	<input type="checkbox"/> Usa estrategias de solución

V. ENFOQUES:

Enfoques Transversales	Acciones observables.
<input type="checkbox"/> Igualdad de Género.	<input type="checkbox"/> Trato igualitario a varones y mujeres.
<input type="checkbox"/> Orientación al Bien Común.	<ul style="list-style-type: none"> Son solidarios con sus compañeros. Los niños y las niñas tienen iguales oportunidades.

VI. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Momentos	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje	Recursos	T'
		Procesos didácticos		
INICIO	Motivación	Se planteará una situación de juego (carrera de coches), para ello se organizan en equipos de dos y se asigna la hoja graficada de un camino con números, las fichas d color para cada equipo	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes Palabra 	10'
	Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> Responden: ¿Qué es una carrera? ¿Han participado alguna vez en una carrera? 		
		<input type="checkbox"/> ¿Qué números pueden observar?		
	Problematización	<input type="checkbox"/> Se muestra el problema en un papelote:		
	Propósito y organización.	<ul style="list-style-type: none"> Hoy día vamos a desarrollar problemas de adicción. Proponen algunos acuerdos que les ayudarán a trabajar y aprender mejor. 		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento de del desarrollo de las competencias.	<p>Comprensión del problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responden: • ¿Cuántos datos tiene el problema? • ¿cuántas personas estaban primero en el hospedaje? • ¿cuántas personas llegan después? • ¿cuántas personas hay en total en el hospedaje? <p>Búsqueda de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué operación haremos para resolver el problema. • Participan por equipos utilizando el material y tablero de valor posicional. • Representan su operación en una hoja. <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">C</td> <td style="text-align: center;">D</td> <td style="text-align: center;">U</td> <td rowspan="5" style="vertical-align: middle; padding-left: 10px;">+</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">6</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Formalización del aprendizaje. • Formalizan su aprendizaje con ayuda de la docente indicando que para resolver problemas se tiene que conocer los datos y plantear correctamente. • Resuelven un problema planteado por equipo usando sus materiales en un papelote. • Registran algunos datos en sus cuadernos. • Desarrollan una ficha de aplicación. • Reflexión • Conversan y reflexiona sobre- los que hicieron para aprender. • ¿cuál es la respuesta? • ¿cómo lo encontraron? • ¿qué operación realizaron? 	C	D	U	+	3	9	6	1	5	3	6	8	4				<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Material base diez • Ábaco • Tablero de Valor posicional • Pizarra • Plumones □ Cuaderno de trabajo • Ficha de trabajo • Cuaderno • Lápiz • Palabra oral. 	75'
C	D	U	+																	
3	9	6																		
1	5	3																		
6	8	4																		
SALIDA	Evaluación.	<input type="checkbox"/> Responden a los interrogantes: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos?	<input type="checkbox"/> Lista de cotejo.	5'																

VII. PARA TRABAJAR EN CASA:

Fichas de trabajo

VIII. REFLEXIONES SOBRE APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué lograron os estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo Nacional 2017
- Rutas del aprendizaje
- Cuaderno de trabajo Recurso web

Lista de Cotejo
ÁREA: MATEMÁTICA **CICLO: III**
TEMA: “Resolvemos problemas de adición ”

N°	Desempeños APELLIDOS Y NOMBRES	Usa estrategias de solución								NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	S I	NO	
01			✓							
02		✓								
03		✓								
04			✓							
05			✓							
06		✓								
07		✓								
08			✓							
09			✓							
10		✓								
11			✓							
12		✓								
13		✓								
14		✓								
15		✓								

Observaciones y/o comentarios:

RESOLUCION DE PROBLEMAS

Nombre:

Grado:

Fecha:...../ 06 / 20

1. Durante el mes de Julio un taxista hace 396 carreras la primera semana, 153 la segunda semana y 684 carreras la tercera semana. ¿Cuántas carreras hizo en las tres semanas?

• Un taxista hace carreras la primera semana . la segunda semana y la tercera semana.

• ¿Qué hace el taxista?

• ¿Qué harías para saber cuántas carreras hizo el taxista?

• Resuelve el problema con una operación

• La respuesta es

2. La primera semana he leído 125 páginas de un libro, 47 páginas la segunda semana y 116 páginas la tercera semana. ¿Cuántas páginas he leído hasta ahora?

• La primera semana he leído páginas de un libro. La segunda semana y páginas la tercera semana.

• ¿Qué he leído?

• ¿Qué harías para saber cuántas páginas he leído hasta ahora?

.....

- Resuelve el problema con una operación:

La respuesta es

3. Pedro tiene en su granja 360 pollos y 90 patos ¿cuántos animales tiene en total?

- Pedro tiene en su granja pollos y patos.
- Qué harías para saber cuántos animales tiene en total

.....

- Resuelve el problema con una operación

La respuesta es

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES:

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Renacimiento Siglo XXI

1.2 CICLO : III Ciclo

1.3 GRADO Y SECCIÓN : 2°

1.4 FECHA : 06 / 07/2020

1.8. DURACIÓN : 45 min.

I. TÍTULO DE LA SESIÓN: Seleccionamos procedimientos y estrategias para resolver problemas aritméticos.

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: El propósito de la sesión es que los niños y niñas del segundo grado van a seleccionar procedimientos y estrategias para desarrollar problemas con tres cifras jugando y usando su material concreto.

III. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Preparar los materiales a usar <input type="checkbox"/> • Seleccionar las estrategias a usar. • Elaborar los instrumentos de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material base diez. • Ábaco • Cuaderno de trabajo Matemática
--	--

IV. COMPETENCIA Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MAT	Resuelve problemas de cantidad	<input type="checkbox"/> Traduce cantidades a expresiones numéricas.	<input type="checkbox"/> Selecciona procedimientos y estrategias para resolver problemas aritméticos.

V. ENFOQUES:

Enfoques Transversales	Acciones observables.
<input type="checkbox"/> Igualdad de Género.	<input type="checkbox"/> Trato igualitario a varones y mujeres.
<input type="checkbox"/> Orientación al Bien Común.	<ul style="list-style-type: none"> • Son solidarios con sus compañeros. • Los niños y las niñas tienen iguales oportunidades.

VI. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Momentos	Procesos pedagógicos	Procesos didácticos	Actividades de aprendizaje	Recursos	T'
INICIO	Motivación	La docente muestra a los niños un video motivador Se le recuerda a los estudiantes lo trabajado en la clase anterior.		<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Palabra 	10'
	Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • Responden: • ¿Qué hicimos la sesión anterior? • ¿qué número es este? 			
		<input type="checkbox"/> ¿han visto alguna vez unas cajitas?			
	Problematización	<input type="checkbox"/> Se muestra el problema en un papelote: Luis abre una cajita azul y encuentra 162 taps luego abre la cajita roja y encuentra 95 taps ¿Cuántos taps tiene ahora?			
	Propósito y organización.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoy día vamos a desarrollar problemas de adición jugando (Las cajitas encantadas). • Proponen algunos acuerdos que les ayudarán a trabajar y aprender mejor. 			

DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de del desarrollo de las competencias.</p>	<p>Comprensión del problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora da a conocer las reglas del juego • El juego consiste en que la maestra enunciará problemas y los estudiantes representarán con los palitos de cada caja. Por ejemplo: Milagros tiene 25 palitos luego su compañera le aumenta 8 palitos ¿Cuántos palitos tiene Milagros?. La profesora buscará la participación de los alumnos para resolver este problema para ello preguntará : ¿Cuántos palitos tenía al inicio Milagros , los niños responderán ¿Cuántos palitos le aumentaron después?, los niños responderán.. 8 los niños responderán sumando, contado los palitos de las cajas, etc. ¿Cuánto es la cantidad final?, los niños responderán...Se les dirá: ¿Están seguros? ¿Es correcta la respuesta?, los niños responderán sí, claro que sí. □ Así sucesivamente jugarán todos los niños, al mismo Búsqueda de estrategias • ¿Cómo resolveremos el problema?, Qué operación haremos para resolver el problema. • Participan por equipos utilizando el material y tablero de valor posicional. • Representan su operación en una hoja. <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">D</td> <td style="text-align: center;">U</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">+</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Formalización del aprendizaje. • Formalizan su aprendizaje con ayuda de la docente indicando que para resolver problemas se tiene que conocer los datos y plantear correctamente. • Resuelven un problema planteado por equipo usando sus materiales en un papelote. • Registran algunos datos en sus cuadernos. • Desarrollan una ficha de aplicación. □ Reflexión 	D	U		2	5		1	2	+	3	7		<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Material base diez • Ábaco • Tablero de Valor posicional • Pizarra • Plumones □ Cuaderno de trabajo • Ficha de trabajo • Cuaderno • Lápiz • Palabra oral. 	75'
D	U															
2	5															
1	2	+														
3	7															

		<ul style="list-style-type: none"> • Conversan y reflexiona sobre- los que hicieron para aprender. • ¿cuál es la respuesta? • ¿cómo lo encontraron? • ¿qué operación realizaron? 		
SALIDA	Evaluación.	<input type="checkbox"/> Responden a los interrogantes: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos?	<input type="checkbox"/> Lista de cotejo.	5'

VII. PARA TRABAJAR EN CASA:

Fichas de trabajo

VIII. REFLEXIONES SOBRE APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué lograron os estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Coishco, julio del 2020.

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo Nacional 2017
- Rutas del aprendizaje
- Cuaderno de trabajo Recurso web

Lista de Cotejo
ÁREA: MATEMÁTICA **CICLO: III**
TEMA: “Resolvemos problemas de adición ”

N°	Desempeños APELLIDOS Y NOMBRES	Usa estrategias de solución								NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	S I	NO	
01			✓							
02			✓							
03		✓								
04			✓							
05			✓							
06			✓							
07		✓								
08			✓							
09			✓							
10		✓								
11			✓							
12		✓								
13		✓								
14		✓								
15			✓							

Observaciones y/o comentarios:

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Nombre:

Grado:

Fecha:/ 07 / 20

- Luis abre una cajita azul y encuentra 162 taps luego abre la cajita roja y encuentra 95 taps
¿Cuántos taps tiene ahora?

- ¿Qué operación utilizarás para resolver el problema? Marca la respuesta

correcta.

- a) Suma
b) Resta

- Resuelve el problema con la operación que elegiste

- Explica con tus propias palabras lo que hiciste para resolverlo

.....
.....

2. Maribel abre la caja amarilla y encuentra 198 muñecas, luego Verónica le entrega la otra cajita que tenía 78 muñecas más ¿Cuántas muñecas tiene en total?

- ¿Qué operación utilizarás para resolver el problema? Marca la respuesta correcta.

- c) Suma
d) Resta

- Resuelve el problema con la operación que elegiste

- Explica con tus propias palabras lo que hiciste para resolverlo

.....
.....

3. Camila abre la caja azul y encuentra 77 cucharas y en la caja roja encuentra 85 cucharas ¿cuántas cucharas encontró en total?

- ¿Qué operación utilizarás para resolver el problema? Marca la respuesta correcta.

- e) Suma
f) Resta

- Resuelve el problema con la operación que elegiste



- Explica con tus propias palabras lo que hiciste para resolverlo

.....

4. Mi mamá fue a una verdulería y compró 56 zapallos, 79 lechugas y 159 zanahorias ¿Cuántas verduras compró en total?

- ¿Qué operación utilizarás para resolver el problema? Marca la respuesta correcta.

g) Suma
h) Resta

- Resuelve el problema con la operación que elegiste

- Explica con tus propias palabras lo que hiciste para resolverlo

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Renacimiento Siglo XXI
 1.2 CICLO : III Ciclo
 1.3 GRADO Y SECCIÓN : 2°
 1.4 FECHA : 08 / 07/2020
 1.8. DURACIÓN : 45 min.

II. **TÍTULO DE LA SESIÓN:** Explicamos procedimientos y resultados propios en la resolución de problemas aritméticos.

III. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** El propósito de la sesión es que los niños y niñas del segundo grado van a explicar sus procedimientos y resultados propios en el desarrollo de problemas jugando y usando su material concreto.

IV. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Preparar los materiales a usar <input type="checkbox"/> • Seleccionar las estrategias a usar. • Elaborar los instrumentos de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material base diez. • Ábaco • Cuaderno de trabajo Matemática
--	--

V. **COMPETENCIA Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MAT	Resuelve problemas de cantidad	<input type="checkbox"/> Traduce cantidades a expresiones numéricas.	<input type="checkbox"/> Explica procedimientos y resultados propios en la resolución de problemas aritméticos.

VI. **ENFOQUES:**

Enfoques Transversales	Acciones observables.
<input type="checkbox"/> Igualdad de Género.	<input type="checkbox"/> Trato igualitario a varones y mujeres.
<input type="checkbox"/> Orientación al Bien Común.	<ul style="list-style-type: none"> • Son solidarios con sus compañeros. • Los niños y las niñas tienen iguales oportunidades.

VII. **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

Momentos	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje Procesos didácticos	Recursos	T'
INICIO	Motivación	<p>. Se realiza las actividades permanentes y se les invita a los niños a sentarse en asamblea para observar atentamente.</p> <p>Después de las actividades permanentes...Se recordará con los estudiantes problemas de la clase anterior</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Palabra 	10'
	Saberes previos	<p>Se les presentará un dado confeccionado por la docente y ella lanzará el dado.</p> <p>Luego preguntara a los niños sobre: ¿Qué pasa cuando se lanza un dado? Ellos responden diciendo que salen números cualquiera puede ser que salga el uno, el seis, el cuatro etc. ¿Para qué sirve el dado? ¿Qué haremos con el dado? Algunos estudiantes dirán: jugaremos con los dados.</p>		
	Problematización	<p><input type="checkbox"/> Se muestra el problema en un papelote: Juancito juega a los dados y en el primer lanzamiento le sale 13 helados y en segundo lanzamiento le sale 8 helados ¿Cuántos helados juntó en total en los dos lanzamientos?</p>		
	Propósito y organización.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoy día vamos a desarrollar problemas de adicción y explicaremos su procedimiento. • Proponen algunos acuerdos que les ayudarán a trabajar y aprender mejor. 		

DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de del desarrollo de las competencias.</p>	<p>Comprensión del problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responden: • ¿Cuántos datos tiene el problema? • ¿cuántas salió en el primer lanzamiento? • ¿cuántas le sale después? • ¿cuántos helados juntó en total ? Búsqueda de estrategias • Qué operación haremos para resolver el problema. • Participan por equipos utilizando el material y tablero de valor posicional. • Representan su operación en una hoja. <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">D</td> <td style="text-align: center;">U</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">+</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Formalización del aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalizan su aprendizaje con ayuda de la docente indicando que para resolver problemas se tiene que conocer los datos y plantear correctamente. • Resuelven un problema planteado por equipo usando sus materiales en un papelote. • Registran algunos datos en sus cuadernos. • Desarrollan una ficha de aplicación. • Reflexión • Conversan y reflexiona sobre- los que hicieron para aprender. • ¿cuál es la respuesta? • ¿cómo lo encontraron? 	D	U		1	3			8	+				<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Material base diez • Ábaco • Tablero de Valor posicional • Pizarra • Plumones □ Cuaderno de trabajo • Ficha de trabajo • Cuaderno • Lápiz • Palabra oral. 	75'
D	U															
1	3															
	8	+														

		<input type="checkbox"/> ¿qué operación realizaron?		
SALIDA	Evaluación.	<input type="checkbox"/> Responden a los interrogantes: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos?	<input type="checkbox"/> Lista de cotejo.	5'

VIII. PARA TRABAJAR EN CASA:

Fichas de trabajo

IX. REFLEXIONES SOBRE APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué lograron os estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Coishco, julio del 2020.

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo Nacional 2017
- Rutas del aprendizaje
- Cuaderno de trabajo Recurso web

Lista de Cotejo

ÁREA: MATEMÁTICA CICLO: III
TEMA: “Resolvemos problemas de adición ”

N°	Desempeños	Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones								NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	S I	NO	
	APELLIDOS Y NOMBRES									
01			✓							
02			✓							
03		✓								
04			✓							
05			✓							
06		✓								
07		✓								
08			✓							
09			✓							
10		✓								
11			✓							
12		✓								
13		✓								
14		✓								
15			✓							

Observaciones y/o comentarios:

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Nombre:
Grado: Fecha:/ 07 / 20

- Juancito juega a los dados y en el primer lanzamiento le sale 13 helados y en segundo lanzamiento le sale 8 helados ¿Cuántos helados juntó en total en los dos lanzamientos?

¿Entendiste el problema?

¿cuáles son los datos?

¿Cómo vas a resolverlo?

¿qué pasos puedo hacer?

Datos	¿cómo puedo resolverlo?	Operación
Respuesta:		

2. Luis tiene un álbum con 18 figuras, su primo Alejandro le regala 19 figuras más
¿Cuántas figuras tiene ahora Luis?

Datos	¿cómo puedo resolverlo?	Operación
Respuesta:		

3. Un payaso tiene 56 globos y le entregan 26 más. ¿Cuántos globos tiene ahora el payaso?

Datos	¿cómo puedo resolverlo?	Operación
Respuesta:		

4. En un parque hay 36 niños y luego llegan 18 niños. ¿Cuántos niños hay ahora en el parque?

Datos	¿cómo puedo resolverlo?	Operación
Respuesta:		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES:

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: Renacimiento Siglo XXI
1.2 CICLO	: III Ciclo
1.3 GRADO Y SECCIÓN	: 2°
1.4 FECHA	: 09 / 07/2020
1.8. DURACIÓN	: 45 min.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Resolvemos problemas con tres cifras”

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: El propósito de la sesión es que los niños y niñas del segundo grado van a desarrollar problemas con tres cifras jugando usando su material concreto.

IV. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Preparar los materiales a usar <input type="checkbox"/> • Seleccionar las estrategias a usar. • Elaborar los instrumentos de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material base diez. • Ábaco • Cuaderno de trabajo Matemática

V. COMPETENCIA Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MAT	Resuelve problemas de cantidad	<input type="checkbox"/> Traduce cantidades a expresiones numéricas.	<input type="checkbox"/> Plantea relaciones entre los datos en problemas aritméticos con cantidades de dos y tres cifras

VI. ENFOQUES:

Enfoques Transversales	Acciones observables.
<input type="checkbox"/> Igualdad de Género.	<input type="checkbox"/> Trato igualitario a varones y mujeres.
<input type="checkbox"/> Orientación al Bien Común.	<ul style="list-style-type: none"> • Son solidarios con sus compañeros. • Los niños y las niñas tienen iguales oportunidades.

VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Momentos	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje	Recursos	T'
INICIO	Motivación	Los niños participan dinámicamente en un juego la escuelita. Los niños calculan mentalmente la cantidad total de niños que hay en la escuela, algunos responderán 125 y se les pregunta si hay 50 niños ¿cuantas niñas habrá?	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Palabra 	10'
	Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • Responden: • ¿Qué operación utilizaremos? • ¿qué operación se utiliza cuando se calcula lo que falta? 		
	Problematización	<input type="checkbox"/> Se muestra el problema en un papelote:		
	Propósito y organización.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoy día vamos a desarrollar problemas de sustracción. • Proponen algunos acuerdos que les ayudarán a trabajar y aprender mejor. 		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento de del desarrollo de las competencias.	<p>Comprensión del problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responden: • ¿Cuántos datos tiene el problema? • ¿cuántos niños hay en total? • ¿cuántas niñas habrá en la escuela? Búsqueda de estrategias • Qué operación haremos para resolver el problema. • Participan por equipos utilizando el material y tablero de valor posicional. <table border="1" data-bbox="699 544 1123 753" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">C</td> <td style="text-align: center;">D</td> <td style="text-align: center;">U</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Representan su operación en una hoja. <p style="text-align: center;">-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalización del aprendizaje. • Formalizan su aprendizaje con ayuda de la docente indicando que para resolver problemas se tiene que conocer los datos y plantear correctamente. • Resuelven un problema planteado por equipo usando sus materiales en un papelote. • Registran algunos datos en sus cuadernos. • Desarrollan una ficha de aplicación. • Reflexión • Conversan y reflexiona sobre- los que hicieron para aprender. • ¿cuál es la respuesta? • ¿cómo lo encontraron? • ¿qué operación realizaron? 	C	D	U	1	2	5		5	0				<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Material base diez • Ábaco • Tablero de Valor posicional • Pizarra • Plumones □ Cuaderno de trabajo • Ficha de trabajo • Cuaderno • Lápiz • Palabra oral. 	75'
C	D	U														
1	2	5														
	5	0														
SALIDA	Evaluación.	<input type="checkbox"/> Responden a los interrogantes: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos?	<input type="checkbox"/> Lista de cotejo.	5'												

VIII. PARA TRABAJAR EN CASA:

Fichas de trabajo

IX. REFLEXIONES SOBRE APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué lograron os estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?
--	----------------------------------

□	□
---------	---------

Coishco, julio del 2020.

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo Nacional 2017
- Rutas del aprendizaje
- Cuaderno de trabajo □ Recurso web

Lista de Cotejo

ÁREA: MATEMÁTICA

CICLO: III

TEMA: “Resolvemos problemas de sustracción ”

N°	Desempeños	Plantea relaciones entre los datos en problemas aritméticos con cantidades de dos y tres cifras								NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	S I	NO	
	APELLIDOS Y NOMBRES									
01										
02		✓								
03		✓								
04			✓							
05			✓							
06		✓								
07		✓								
08		✓								
09			✓							
10		✓								
11			✓							
12		✓								
13		✓								
14		✓								
15		✓								

Observaciones y/o comentarios:

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

NOMBRE:

Grado:

Fecha:/07/20

1. En una escuela hay 567 estudiantes. Si hay 397 niñas. ¿cuántos niños hay?

- Cuáles son los datos del problema

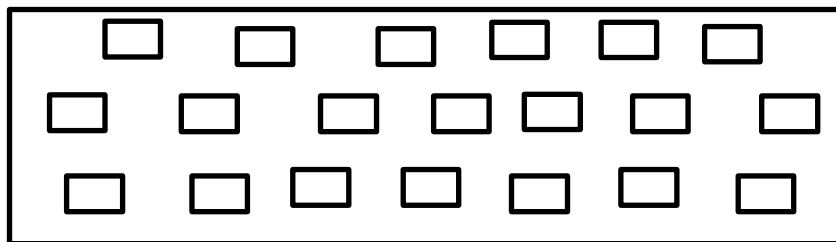
- ¿Qué harías para saber cuántos niños hay?

.....

- Resuelve el problema con una operación



- Ahora comprueba el problema pintando los cuadraditos de color rojo, cada cuadradito representa diez unidades.

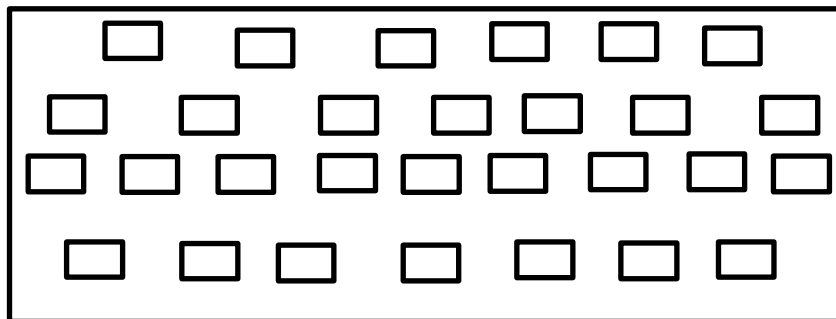


2. En total hay 348 niños, 78 niños están con zapatillas y el resto con zapatos ¿cuántos niños están con zapatos?

- Cuáles son los datos del problema
.....
- ¿qué harías para saber cuántos niños están con zapatos?
.....
- Resuelve el problema con una operación



- Ahora comprueba el problema pintando los cuadraditos de color rojo, cada cuadradito representa diez unidades.

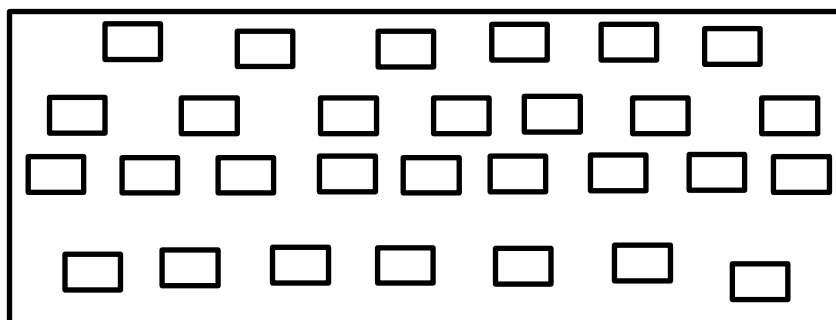


3. En una bolsa de mercado hay 126 frutas, 76 son plátanos y el resto son melocotones.
¿cuántos melocotones hay?

- Cuáles son los datos del problema
.....
- ¿Qué harías para saber cuántos melocotones hay?
.....
- Resuelve el problema con una operación



- Ahora comprueba el problema pintando los cuadraditos de color rojo, cada cuadradito representa diez unidades.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Renacimiento Siglo XXI
 1.2 CICLO : III Ciclo
 1.3 GRADO Y SECCIÓN : 2°
 1.4 FECHA : 13 / 07/2020
 1.8. DURACIÓN : 45 min.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Resolvemos problemas con cifras”

III. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** El propósito de la sesión es que los niños y niñas del segundo grado van a desarrollar problemas con tres cifras jugando usando su material concreto.

IV. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Preparar los materiales a usar <input type="checkbox"/> • Seleccionar las estrategias a usar. • Elaborar los instrumentos de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material base diez. • Ábaco • Cuaderno de trabajo Matemática

V. **COMPETENCIA Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MAT	Resuelve problemas de cantidad	<input type="checkbox"/> Traduce cantidades a expresiones numéricas.	<input type="checkbox"/> Representa pictórica y simbólicamente el problema aritmético mediante una operación.

VI. **ENFOQUES:**

Enfoques Transversales	Acciones observables.
<input type="checkbox"/> Igualdad de Género.	<input type="checkbox"/> Trato igualitario a varones y mujeres.
<input type="checkbox"/> Orientación al Bien Común.	<ul style="list-style-type: none"> • Son solidarios con sus compañeros. • Los niños y las niñas tienen iguales oportunidades.

VII. **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

Momentos	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje	Recursos	T´
INICIO	Motivación	Los niños participan en un juego llamado sacando chapitas. Se formará grupos de pares y se dará los materiales concretos (chapitas) Los niños manipulan los materiales.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Palabra 	10´
	Saberes previos	<input type="checkbox"/> Responden: ¿cuántos chapitas tienen?		
		¿cuántos chapitas han quitado? ¿ahora hay más o menos chapitas?, ¿la cantidad de chapitas aumentan o disminuyen? y ¿niños pueden calcular cuántos chapitas hay ahora? de qué manera se puede representar el problema?, ¿creen que hay otra manera para representar o resolver problemas? y ¿cuál?		
	Problematización	<input type="checkbox"/> Se plantea el siguiente problema en un papelote: En una caja hay 210 galletas de vainilla y se arrojan algunas galletas. Si en total hay 634 galletas de vainilla. ¿Cuántas galletas se han arrojado?		
	Propósito y organización.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoy día vamos a representar gráficamente problemas que demandan acciones de quitar. • Proponen algunos acuerdos que les ayudarán a trabajar y aprender mejor. 		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento de del desarrollo de las competencias.	<p>Comprensión del problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responden: • ¿Cuántos datos tiene el problema? • ¿cuántas galletas hay en la caja? • ¿cuántas galletas se arrojan después? • ¿cuántas galletas hay en total? Búsqueda de estrategias • Qué operación haremos para resolver el problema. • Participan por equipos utilizando el material y tablero de valor posicional. <table border="1" data-bbox="643 580 1065 789" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">C</td> <td style="text-align: center;">D</td> <td style="text-align: center;">U</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="text-align: center;"> </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Representan su operación en una hoja. <p style="text-align: center;">-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalización del aprendizaje. • Formalizan su aprendizaje con ayuda de la docente indicando que para resolver problemas se tiene que conocer los datos y plantear correctamente. • Resuelven un problema planteado por equipo usando sus materiales en un papelote. • Registran algunos datos en sus cuadernos. • Desarrollan una ficha de aplicación. • Reflexión • Conversan y reflexiona sobre- los que hicieron para aprender. • ¿cuál es la respuesta? • ¿cómo lo encontraron? • ¿qué operación realizaron? 	C	D	U	6	3	4	3	1	0				<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Material base diez • Ábaco • Tablero de Valor posicional • Pizarra • Plumones □ Cuaderno de trabajo • Ficha de trabajo • Cuaderno • Lápiz • Palabra oral. 	75'
C	D	U														
6	3	4														
3	1	0														
SALIDA	Evaluación.	<input type="checkbox"/> Responden a los interrogantes: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos?	<input type="checkbox"/> Lista de cotejo.	5'												

VIII. PARA TRABAJAR EN CASA:

Fichas de trabajo

IX. REFLEXIONES SOBRE APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué lograron os estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?
--	----------------------------------

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------------	--------------------------------

Coishco, julio del 2020.

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo Nacional 2017
- Rutas del aprendizaje
- Cuaderno de trabajo Recurso web

Lista de Cotejo
 ÁREA: MATEMÁTICA CICLO: III
 TEMA: “Resolvemos problemas de sustracción ”

N°	Desempeños APELLIDOS Y NOMBRES	Representa pictórica y simbólicamente el problema aritmético mediante una operación		.		.		.		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	S I	NO	
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

Observaciones y/o comentarios:

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Nombre:

Grado:

Fecha:/ 07 / 20

1. En una caja hay 210 galletas de vainilla y se arrojan algunas galletas. Si en total hay 634 galletas de vainilla. ¿Cuántas galletas se han arrojado? ✓ ¿De qué trata el problema?

.....

- ✓ Representa el problema con una operación

- ✓ Respuesta:

.....

2. Mario tiene 150 chapitas, si encuentra más chapitas en la calle y ahora tiene 678 chapitas en total. ¿cuántos chapitas encontró Mario?

- ✓ ¿De qué trata el problema?

.....

..

- ✓ Representa el problema con una operación

Respuesta:

3. Elena tenía 97 limones, luego compra algunos más. Ahora tiene 178 limones. ¿cuántos limones compró Elena?

- ✓ ¿De qué trata el problema?

.....

- ✓ Representa el problema con una operación

Respuesta:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Renacimiento Siglo XXI
 1.2 CICLO : III Ciclo
 1.3 GRADO Y SECCIÓN : 2°
 1.4 FECHA : 15 / 07/2020
 1.8. DURACIÓN : 45 min.

X. **TÍTULO DE LA SESIÓN:** “Aplica la estrategia seleccionada para resolver problemas aritméticos”

XI. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** El propósito de la sesión es que los niños y niñas del segundo grado van a desarrollar problemas con dos cifras y tres cifras jugando usando su material concreto.

XII. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Preparar los materiales a usar <input type="checkbox"/> • Seleccionar las estrategias a usar. • Elaborar los instrumentos de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material base diez. • Ábaco • Cuaderno de trabajo Matemática

XIII. COMPETENCIA Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MAT	Resuelve problemas de cantidad	<input type="checkbox"/> Traduce cantidades a expresiones numéricas.	<input type="checkbox"/> Aplica la estrategia seleccionada para resolver problemas aritméticos

XIV. **ENFOQUES:**

Enfoques Transversales	Acciones observables.
<input type="checkbox"/> Igualdad de Género.	<input type="checkbox"/> Trato igualitario a varones y mujeres.
<input type="checkbox"/> Orientación al Bien Común.	<ul style="list-style-type: none"> • Son solidarios con sus compañeros. • Los niños y las niñas tienen iguales oportunidades.

XV. **MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

Momentos	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje Procesos didácticos	Recursos	T'
INICIO	Motivación	Se realiza las actividades permanentes y se les invita a los niños a sentarse en asamblea para observar atentamente. Se forman en dos grupos El primer grupo pone una cantidad de palitos en forma horizontal y de manera ordenada. Seguidamente los estudiantes del otro grupo ponen otra cantidad de palitos debajo de cada palito que han puesto los niños del primer grupo Los niños manipulan los materiales.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Palabra 	10'
	Saberes previos	<input type="checkbox"/> Responden: ¿cuántos palitos tienen los niños del primer grupo?, ¿cuántos palitos tienen los niños del segundo?, ¿qué grupo tiene menos palitos?, ¿cuántos palitos menos tiene el primer grupo? y ¿cómo saben?		
	Problematización	<input type="checkbox"/> Se muestra el problema en un papelote:		
	Propósito y organización.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoy día vamos aprender a aplicar la estrategia seleccionada para resolver problemas. • Proponen algunos acuerdos que les ayudarán a trabajar y aprender mejor. 		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento de del desarrollo de las competencias.	<p>Comprensión del problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responden: • ¿Cuántos datos tiene el problema? • ¿cuántos peces había en la laguna? • ¿cuántas peces murieron? • ¿cuántas peces quedan? <p>Búsqueda de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué operación haremos para resolver el problema. • Participan por equipos utilizando el material y tablero de valor posicional. <table border="1" data-bbox="699 612 1123 821" style="margin: 10px auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">C</td> <td style="text-align: center;">D</td> <td style="text-align: center;">U</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Representan su operación en una hoja. <p style="text-align: center;">-</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalización del aprendizaje. • Formalizan su aprendizaje con ayuda de la docente indicando que para resolver problemas se tiene que conocer los datos y plantear correctamente la operación más adecuada para resolver el problema • Resuelven un problema planteado por equipo usando sus materiales en un papelote. • Registran algunos datos en sus cuadernos. • Desarrollan una ficha de aplicación. • Reflexión • Conversan y reflexiona sobre- los que hicieron para aprender. • ¿cuál es la respuesta? • ¿cómo lo encontraron? • ¿qué operación realizaron? 	C	D	U										<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Material base diez • Ábaco • Tablero de Valor posicional • Pizarra • Plumones □ Cuaderno de trabajo • Ficha de trabajo • Cuaderno • Lápiz • Palabra oral. 	75'
C	D	U														
SALIDA	Evaluación.	<input type="checkbox"/> Responden a los interrogantes: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos?	<input type="checkbox"/> Lista de cotejo.	5'												

XVI. PARA TRABAJAR EN CASA:

Fichas de trabajo

XVII. REFLEXIONES SOBRE APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué lograron os estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?
--	----------------------------------

Observaciones y/o comentarios:

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Nombre:

Grado: **Fecha:**/ 07/2020

1. En una laguna había 987 peces, pero algunos murieron por la contaminación del agua.

Ahora solo quedan 325. ¿cuántos peces han muerto?

- ¿Qué puedes hacer para saber cuántos peces han muerto?

.....

- ¿Se puede agregar o quitar?

.....

- Resuelve el problema con la operación que elegiste



- ¿Por qué empleaste esta operación?

.....

2. David tiene 189 canicas y regala 67 a su amigo Javier. ¿Cuántas canicas le quedan a David? □
 ¿Qué puedes hacer para saber cuántos peces han muerto?

- ¿Se puede agregar o quitar?

- Resuelve el problema con la operación que elegiste



- ¿Por qué empleaste esta operación?

.....

3. Patricia compró 547 sobres de figuritas del álbum del mundial. Si ayer vendió 179 sobres.
 ¿Cuántos sobres le falta aún vender?

- ¿Qué puedes hacer para saber cuántos peces han muerto?

- ¿Se puede agregar o quitar?

- Resuelve el problema con la operación que elegiste



¿Por qué empleaste esta operación?

.....

4. Sonia tiene S/160. Su hermano tiene S/ 120 ¿Cuánto de dinero le falta a su hermano para que tener las mismas cantidades que Sonia?

- ¿Qué puedes hacer para saber cuántos le falta a su hermano?
-

- ¿Se puede agregar o quitar?
-

- Resuelve el problema con la operación que elegiste



¿Por qué empleaste esta operación?

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Renacimiento Siglo XXI
 1.2 CICLO : III Ciclo
 1.3 GRADO Y SECCIÓN : 2°
 1.4 FECHA : 16 / 07/2020
 1.8. DURACIÓN : 2 horas pedagógicas

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “Explicamos procedimientos y resultados propios en la resolución de problemas aritméticos

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: El propósito de la sesión es que los niños y niñas del segundo grado van a desarrollar problemas con dos cifras y tres cifras jugando usando su material concreto.

IV. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Preparar los materiales a usar <input type="checkbox"/> • Seleccionar las estrategias a usar. • Elaborar los instrumentos de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material base diez. • Ábaco • Cuaderno de trabajo Matemática

V. COMPETENCIA Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MAT	Resuelve problemas de cantidad	<input type="checkbox"/> Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones..	<input type="checkbox"/> Explica procedimientos y resultados propios en la resolución de problemas aritméticos.

VI. ENFOQUES:

Enfoques Transversales	Acciones observables.
<input type="checkbox"/> Igualdad de Género.	<input type="checkbox"/> Trato igualitario a varones y mujeres.
<input type="checkbox"/> Orientación al Bien Común.	<ul style="list-style-type: none"> • Son solidarios con sus compañeros. • Los niños y las niñas tienen iguales oportunidades.

VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Momentos	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje	Recursos	T'
		Procesos didácticos		
INICIO	Motivación	Los niños observan un video del pastor y las cabritas https://www.youtube.com/watch?v=srTEuOJVUW0 Luego la docente realiza el siguiente enunciado	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Palabra 	10'
	Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • Responden: • ¿cuántas cabritas tenía el pastor? 		
		<ul style="list-style-type: none"> • ¿qué pasó con las cabritas? • ¿cuántas cabritas quedaron? 		
	Problematización	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra el problema en un papelote: • presentará una ruleta de tamaño regular la profesora invita a salir a alumnos al frente ellos hará girar la ruleta con. En cada color se encontraban dos números, uno mayor y otro menor, también una palabra; el número mayor era el minuendo (28) y el número menor el sustraendo (10) la palabra era un sustantivo (naranjas) u otro con lo que se creaba un problema. Así: Fui al mercado y compré 28 naranjas, al llegar a mi casa comí 10. ¿Cuántas naranjas me quedan? 		
	Propósito y organización.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoy día vamos a explicar procedimientos y resultados propios en la resolución de problemas de sustracción. • Proponen algunos acuerdos que les ayudarán a trabajar y aprender mejor. 		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento de del desarrollo de las competencias.	<p>Comprensión del problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responden: • ¿Cuántos datos tiene el problema? • ¿cuántas naranjas compré? • ¿Cuántas comí? • Búsqueda de estrategias • Qué operación haremos para resolver el problema. • Participan por equipos utilizando el material y tablero de valor posicional. • Representan su operación en una hoja. <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">D</td> <td style="text-align: center;">U</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Formalización del aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalizan su aprendizaje con ayuda de la docente indicando que para resolver problemas se tiene que conocer los datos y plantear correctamente. • Resuelven un problema planteado por equipo usando sus materiales en un papelote. • Registran algunos datos en sus cuadernos. • Desarrollan una ficha de aplicación. • Reflexión • Conversan y reflexiona sobre- los que hicieron para aprender. • ¿cuál es la respuesta? • ¿cómo lo encontraron? • ¿qué operación realizaron? 	D	U		2	8		1	0	-				<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Material base diez • Ábaco • Tablero de Valor posicional • Pizarra • Plumones □ Cuaderno de trabajo • Ficha de trabajo • Cuaderno • Lápiz • Palabra oral. 	75'
D	U															
2	8															
1	0	-														
SALIDA	Evaluación.	<input type="checkbox"/> Responden a los interrogantes: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos?	<input type="checkbox"/> Lista de cotejo.	5'												

VIII. PARA TRABAJAR EN CASA:

Fichas de trabajo

IX. REFLEXIONES SOBRE APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué lograron os estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?
□	□

Coishco, julio del 2020.

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo Nacional 2017

- Rutas del aprendizaje
- Cuaderno de trabajo
- Recurso web

Lista de Cotejo

ÁREA: MATEMÁTICA CICLO: III
TEMA: “Resolvemos problemas de adición ”

N°	Desempeños APELLIDOS Y NOMBRES	Explica procedimientos propios en la resolución de problemas aritméticos								NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	S I	NO	
01		✓								
02		✓								
03										
04		✓								
05			✓							
06		✓								
07		✓								
08		✓								
09			✓							
10		✓								
11			✓							
12			✓							
13		✓								
14		✓								
15		✓								

Observaciones y/o comentarios:

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Nombre:

Grado:

Fecha:/ 07/2020

1. Ayer fui al mercado y compré 28 naranjas, al llegar a mi casa me comí 5. ¿cuántas naranjas me quedan?

- ¿Qué operación utilizarías para resolver el problema? Marca la respuesta correcta.

- a) Suma
 - b) resta

- Resuelve el problema con la operación que elegiste.

- Explica con tus propias palabras lo que hiciste para resolver el problema.

.....

2. Rita tiene 29 caramelos, pero promete regalar caramelos a Juan la cantidad que sale en la ruleta, luego en la ruleta sale 11 ¿Cuántos caramelos le quedarán a Rita?

- ¿Qué operación utilizarías para resolver el problema? Marca la respuesta correcta.

- c) Suma
 - d) resta

- Resuelve el problema con la operación que elegiste.

- Explica con tus propias palabras lo que hiciste para resolver el problema.

.....

3. Mi hermana va a la tienda a comprar un tren de juguete que cuesta 325 soles y en la tienda se dio cuenta que le faltaba 79 soles. ¿cuántos soles tenía mi hermana?

- ¿Qué operación utilizarías para resolver el problema? Marca la respuesta correcta.

e) Suma
 f) resta

- Resuelve el problema con la operación que elegiste.

- Explica con tus propias palabras lo que hiciste para resolver el problema.

.....

4. Mi mamá fue a la tienda de artefactos, al llegar a la tienda se dio cuenta que le faltaba 89 soles para comprar una lavadora que cuesta 903 soles. ¿cuánto dinero tenía mi mamá?

- ¿Qué operación utilizarías para resolver el problema? Marca la respuesta correcta.

g) Suma
 h) resta

- Resuelve el problema con la operación que elegiste.



- Explica con tus propias palabras lo que hiciste para resolver el problema.

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Renacimiento Siglo XXI
 1.2 CICLO : III Ciclo
 1.3 GRADO Y SECCIÓN : 2°
 1.4 FECHA : 17 / 07/2020
 1.8. DURACIÓN : 45 min.

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: Planteamos conclusiones a partir de la situación problemática resuelta

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: El propósito de la sesión es que los niños y niñas del segundo grado van a Planteamos conclusiones en la resolución de problemas aritméticos jugando y usando su material concreto.

IV. ANTES DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Preparar los materiales a usar <input type="checkbox"/> • Seleccionar las estrategias a usar. • Elaborar los instrumentos de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material base diez. • Ábaco • Cuaderno de trabajo Matemática

V. COMPETENCIA Y CAPACIDADES A TRABAJAR EN LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MAT	Resuelve problemas de cantidad	<input type="checkbox"/> Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones	<input type="checkbox"/> Planteamos conclusiones a partir de la situación problemática resuelta

VI. ENFOQUES:

Enfoques Transversales	Acciones observables.
<input type="checkbox"/> Igualdad de Género.	<input type="checkbox"/> Trato igualitario a varones y mujeres.
<input type="checkbox"/> Orientación al Bien Común.	<ul style="list-style-type: none"> • Son solidarios con sus compañeros. • Los niños y las niñas tienen iguales oportunidades.

VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Momentos	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje	Recursos	T'
		Procesos didácticos		
INICIO	Motivación	Se realiza las actividades permanentes y se les invita a los niños a sentarse en asamblea para observar atentamente. Se presentará imágenes de animalitos pequeños y luego se retirará algunos animales.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Palabra 	10'
	Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • Responden: • ¿cuántos animales observaron? • ¿Cuántos animalitos retire? • ¿cuántos animalitos quedaron? 		
	Problematización	<input type="checkbox"/> Se muestra el problema en un papelote Yesenia y Jaime juegan Jaime escogió una tarjeta que indica que tiene 65 pelotas y luego Yesenia saca una tarjeta que indica que debe entregar 30 a Julio ¿Cuántas pelotas le quedan a Jaime?		
	Propósito y organización.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoy día vamos a plantearán conclusiones a partir de la situación problemática. • Proponen algunos acuerdos que les ayudarán a trabajar y aprender mejor. 		

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento de del desarrollo de las competencias.	<p>Comprensión del problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responden: • ¿Cuántos datos tiene el problema? • ¿cuántas pelotas tiene Jaime? • ¿cuántas pelotas debe entregarla a Julio? Búsqueda de estrategias • Qué operación haremos para resolver el problema. • Participan por equipos utilizando el material y tablero de valor posicional. • Representan su operación en una hoja. <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">D</td> <td style="text-align: center;">U</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Formalización del aprendizaje. • Formalizan su aprendizaje con ayuda de la docente indicando que para resolver problemas se tiene que hacer una lectura comprensiva, identificando los datos, proponiendo una operación, escribiendo la respuesta del problema y finalmente explicando los pasos que siguieron para resolver el problema • Resuelven un problema planteado por equipo usando sus materiales en un papelote. • Registran algunos datos en sus cuadernos. • Desarrollan una ficha de aplicación. • Reflexión • Conversan y reflexiona sobre- los que hicieron para aprender. • ¿cuál es la respuesta? • ¿cómo lo encontraron? 	D	U		6	5	-	3	0					<ul style="list-style-type: none"> • Recurso humano • Material base diez • Ábaco • Tablero de Valor posicional • Pizarra • Plumones □ Cuaderno de trabajo • Ficha de trabajo • Cuaderno • Lápiz • Palabra oral. 	75'
	D	U														
	6	5	-													
3	0															
		□ ¿qué operación realizaron?														
SALIDA	Evaluación.	□ Responden a los interrogantes: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Qué les gustó más? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos?	□ Lista de cotejo.	5'												

VIII. PARA TRABAJAR EN CASA:

Fichas de trabajo

IX. REFLEXIONES SOBRE APRENDIZAJE DE LA SESIÓN:

¿Qué lograron os estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?
□	□

Coishco, julio del 2020.

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Currículo Nacional 2017
- Rutas del aprendizaje
- Cuaderno de trabajo Recurso web

Lista de Cotejo

ÁREA: **MATEMÁTICA** CICLO: **III**
 TEMA: planteamos conclusiones a partir de la situación problemáticas

N°	Desempeños APELLIDOS Y NOMBRES	planteamos conclusiones a partir de la situación problemáticas								NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	S I	NO	
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

Observaciones y/o comentarios:

RESOLVEMOS PROBLEMAS

1. Yesenia y Jaime juegan Jaime escogió una tarjeta que indica que tiene 65 pelotas y luego Yesenia saca una tarjeta que indica que debe entregar 30 a Julio ¿Cuántas pelotas le quedan a Jaime?

Resuelve el problema.

2.

3.

4.

Explica paso a paso los procedimientos que utilizaste para llegar al resultado.

.....

.....

.....

2. Jairo tiene una tarjeta con 40 pares de zapatos, luego Carlos saca una tarjeta que indica que debe prestarle 12 pares a Mario. ¿Cuántos pares de zapatos le quedan a Jairo?

Resuelve el problema.

Explica paso a paso los procedimientos que utilizaste para llegar al resultado.

.....

.....

.....

3. Flor tiene 126 rosas y le obsequia 45 a Ana. ¿Cuántas rosas tiene Flor ahora?

• Resuelve el problema.

- Explica paso a paso los procedimientos que utilizaste para llegar al resultado.

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

4. En un árbol hay 8 decenas pajaritos y se van 4 decenas. ¿Cuántos pajaritos quedan en el árbol?

- Resuelve el problema.

1.
2.
3.

- Explica paso a paso los procedimientos que utilizaste para llegar al resultado.

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