

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES
PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL
Y PRIMARIA



TESIS

**“Los juegos matemáticos para la mejora de la competencia
resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del
segundo grado de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado,
Huánuco 2023”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

AUTORA: Mucha Chavez, Graciela Fresia Paz

ASESOR: Jacha Ayala, Prudencio

HUÁNUCO – PERÚ
2025

U

D

H

**TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional ()
- Trabajo de Investigación ()
- Trabajo Académico ()

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Calidad educativa y desarrollo académico

AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ()
- Fondos Concursables ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 78635145

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 22402576

Grado/Título: Maestro en ciencias de la educación con mención en docencia en educación superior e investigación

Código ORCID: 0000-0001-6127-6973

DATOS DE LOS JURADOS:

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Aguirre Palacin, Joel Guido	Doctor en Ciencias de la Educación	4285 2140	0000-0002-3332-7312
2	Abal Ascayo, Emerson	Doctor en Educación	4350 0185	0000-0002-1809-8574
3	Escobedo Rivera, Froilan	Doctor en educación	2240 0177	0000-0002-7637-6886



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 10:30 horas del día 07 de julio del año 2025, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco – La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dr. Froilán Escobedo Rivera	Presidente
Dr. Joel Guido Aguirre Palacin	Secretario
Dr. Emerson Abal Ascayo	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0218-2025-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: "LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023", presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación Graciela Fresia Paz MUCHA CHAVEZ, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Básica: Inicial y Primaria.

Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola aprobado, por unanimidad con el calificativo cuantitativo de quince y cualitativo de bueno.

Siendo las 12:10 horas del día lunes 07 del mes de julio del año 2025, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

Presidente (a)
Dr. Froilán Escobedo Rivera
Código Orcid: 0000-0002-7637-6886
DNI: 22400177

Secretario (a)
Dr. Joel Guido Aguirre Palacin
Código Orcid: 0000-0002-3332-7312
DNI: 42852140

Vocal
Dr. Emerson Abal Ascayo
Código Orcid: 0000-0002-1809-8574
DNI: 43500185



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: GRACIELA FRESIA PAZ MUCHA CHAVEZ, de la investigación titulada "LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023", con asesor(a) PRUDENCIO JACHA AYALA, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 00182-2023-D-FCEYH-UDH del P. A. de EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 25 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 25 de abril de 2025



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

172. MUCHA CHAVEZ, Graciela Fresia Paz.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

12%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.udh.edu.pe

Fuente de Internet

11%

2

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

3%

3

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

4

repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.unheval.edu.pe

Fuente de Internet

1%



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mis padres por haberme inculcado valores y virtudes que a través de la motivación y paciencia he logrado desarrollarlas, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad. A mis hermanos que han inculcado parte de mis aprendizajes. A mis maestros que han hecho posible desarrollar en mí capacidades y habilidades competentes a mi carrera profesional, la cual amo ejercerla; a mis estudiantes, que me han motivado e inspirado a ver con maravillosos colores la labor que ejerzo e inculco en ellos.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios, por haberme otorgado la fortaleza de seguir adelante a pesar de las dificultades que se presentaron en mi camino, por haberme dado el tiempo perfecto para seguir con cada planificación que tengo en mi vida, por haber puesto a grandes personas que me ayudaron en este proceso de aprendizaje y de investigación.

Agradezco a mis maestros, de cada área, cada uno ha impartido y sigue impartiendo sus conocimientos para poder desarrollarme y lograr ser un profesional competente e inigualable.

Agradezco a mis padres y hermanos por siempre apoyarme en cada paso que doy, por darme ánimo y motivación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS.....	VI
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VII
RESUMEN	VIII
ABSTRACT	IX
INTRODUCCIÓN.....	X
CAPÍTULO I.....	12
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	12
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	14
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	14
1.3. OBJETIVO.....	15
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	15
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	18
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	19
2.1.1. INTERNACIONALES.....	19
2.1.2. NACIONALES.....	21
2.1.3. LOCALES	23
2.2. BASES TEÓRICAS	26
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	38
2.4. HIPÓTESIS	40
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	40
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICA.....	40

2.5. VARIABLES.....	41
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE	41
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE	41
2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE	42
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE	43
CAPÍTULO III	45
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	45
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	45
3.1.1. ENFOQUE	45
3.1.2. ALCANCE	45
3.1.3. DISEÑO	46
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	47
3.2.1. POBLACIÓN	47
3.2.2. MUESTRA	47
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS... 48	
3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	48
3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS	48
3.3.3. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DATOS	48
CAPÍTULO IV.....	50
RESULTADOS	50
4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS	50
4.1.1. RESULTADOS DE PRE TEST.....	50
4.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST	59
4.1.3. RESULTADOS POR DIMENSIONES DEL GRUPO EXPERIMENTA	65
4.2. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS.....	68
4.3. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS (PRUEBA DE HIPÓTESIS)	69
CAPÍTULO V.....	71
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	71
CONCLUSIONES	74
RECOMENDACIONES.....	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
ANEXOS	82

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudio	47
Tabla 2 Muestra de estudio	48
Tabla 3 Resultados del pre test de la aplicación de los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023	52
Tabla 4 Resultados del post test de la aplicación de los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023	59
Tabla 5 Cuadro comparativo de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023	68
Tabla 6 Prueba de T de Student para la hipótesis general	70

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados del pre test del grupo experimental y grupo control de la aplicación de los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023	57
Figura 2 Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de la aplicación de los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023	64
Figura 3 Resultados de la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en el grupo experimental de los estudiantes del segundo grado de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco 2023	65
Figura 4 Resultados de la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en el grupo experimental de los estudiantes del segundo grado de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco 2023	66
Figura 5 Resultados de la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en el grupo experimental de los estudiantes del segundo grado de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco 2023	66
Figura 6 Resultados de la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones en el grupo control de los estudiantes del segundo grado de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco 2023	67
Figura 7 Cuadro comparativo de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023	68

RESUMEN

El presente informe de investigación tuvo como objetivo determinar el efecto de la aplicación de los juegos matemáticos en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de educación primaria. El estudio fue de tipo aplicado, con enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 194 estudiantes del segundo grado de primaria, y la muestra fue no probabilística de tipo intencional, conformada por 58 estudiantes, distribuidos en dos grupos: 29 estudiantes del segundo grado D como grupo experimental y 29 estudiantes del segundo grado C como grupo de control. Como instrumento de recolección de datos se utilizó un cuestionario, el cual permitió evaluar el nivel de resolución de problemas de cantidad antes y después de la intervención. La estrategia pedagógica consistió en la aplicación de 20 sesiones de aprendizaje basadas en juegos matemáticos. Los resultados del pretest evidenciaron que tanto el grupo experimental como el grupo de control presentaban un 29% de estudiantes con habilidades para la resolución de problemas de cantidad. Tras la aplicación de los juegos matemáticos, los resultados del post test mostraron que el 89% de los estudiantes del grupo experimental lograron mejorar significativamente dicha competencia, mientras que en el grupo de control solo el 33% evidenció avances. En conclusión, los juegos matemáticos influyen de manera significativa en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria.

Palabras claves: Juegos matemáticos, resolución de problemas, competencia matemática, educación primaria, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

This research report aimed to determine the effect of applying mathematical games on the development of problem-solving skills related to quantity in second-grade elementary school students. The study was applied, with a quantitative approach, an explanatory level, and a quasi-experimental design. The population consisted of 194 second-grade elementary school students, and the non-probabilistic, purposive sample comprised 58 students, divided into two groups: 29 students from second grade D as the experimental group and 29 students from second grade C as the control group. A questionnaire was used as the data collection instrument, allowing for the evaluation of the level of problem-solving skills related to quantity before and after the intervention. The pedagogical strategy consisted of 20 learning sessions based on mathematical games. The pretest results showed that 29% of students in both the experimental and control groups demonstrated problem-solving skills related to quantity. Following the implementation of the mathematical games, the post-test results showed that 89% of the students in the experimental group significantly improved their mathematical competence, while only 33% of the control group showed improvement. In conclusion, mathematical games significantly influence the improvement of problem-solving skills related to quantity in second-grade elementary school students.

Keywords: Mathematical games, problem-solving, mathematical competence, elementary education, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

En los resultados actualizados de las pruebas PISA se ha demostrado que los países de Latinoamérica incluyendo Perú, han mostrado mejora en los resultados, pero, el ritmo de crecimiento es cada vez más lento.

Según el Ministerio de Educación (2022) respecto a la evaluación muestral de estudiantes en nuestro país, en el área de matemática se evidencia que la tendencia de crecimiento de Matemática se vio interrumpida con el cierre de escuelas. Del 2019 al 2021, el rendimiento promedio del grupo de comparación disminuyó en 20 puntos.

Según los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes – ECE 2018, en la región Huánuco, se muestran datos preocupantes respecto a la medida promedio y el nivel de logro respecto a las áreas evaluadas en el nivel primario por el ECE, donde el 16.3% se encuentra en un nivel previo al inicio en el área de matemáticas y el 25.9% en inicio, si bien es cierto en los últimos años hubo alguna mejora, se sigue evidenciando deficiencias de aprendizaje en esta área evaluada.

Se observó los resultados del análisis de los instrumentos y técnicas, donde la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E Leoncio Prado, después de aplicar Juegos Matemáticos se logró resultados favorables en cuanto al grupo experimental ya que el 89.00% lograron el desarrollo de la competencia resolver problemas de cantidad, mientras que en el grupo control solo el 33.00% presentan tal habilidad.

El contenido del trabajo está dividido en cinco capítulos y detallamos a continuación:

CAPÍTULO I: Se presentan la descripción del problema, formulación del problema, objetivo general, objetivos específicos, justificación de la investigación, limitaciones de la investigación y viabilidad de la investigación.

CAPÍTULO II: Comprende los antecedentes de la investigación, bases teóricas, definiciones conceptuales de términos básicos, hipótesis, variables y operacionalización de variables.

CAPÍTULO III: Comprende el tipo de investigación, población y muestra y técnicas e instrumentos de recolección de datos.

CAPÍTULO IV: Presenta el procesamiento de datos, contrastación de hipótesis y prueba de hipótesis.

CAPÍTULO V: Presenta la contrastación de los resultados del trabajo de investigación.

Finalmente se describen las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Para resolver problemas de cantidades, los alumnos deben establecer y comprender los conceptos de cantidad, número y sistemas numéricos, así como sus operaciones y atributos. También pueden crear nuevos problemas resolviendo los existentes. Esto sugiere que el alumno es capaz de discriminar, separar y distinguir si la solución necesaria le permite llegar a un cálculo exacto; para ello, debe elegir métodos, técnicas, unidades de medida y diversos recursos (MINEDU, 2020)

Según los resultados de las pruebas actualizados a 2021, el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), que administra cada tres años una evaluación global de competencias en lectura, matemáticas y ciencias, constató que, a pesar de un ligero descenso de los resultados en el Informe PISA 2018, la tendencia de España en estas materias se ha mantenido estable en los últimos años. Así lo señala la OCDE en su análisis de los resultados de las pruebas. (Epdata, 2021).

Aguilar (2022) expresa que, en relación al desempeño de los estudiantes latinoamericanos, en la ronda de PISA 2018, participaron diez países de América Latina, de los cuales todos han mejorado sus resultados, pero el ritmo de crecimiento es cada vez más lento. Chile, Colombia y Perú mejoran sus resultados desde sus primeras participaciones en PISA. Argentina y Uruguay logran mejorar sus resultados en la última década, pero una mirada de largo plazo muestra que estas mejoras son solo recientes.

Según el Ministerio de Educación (2022) respecto a la evaluación muestral de estudiantes en nuestro país, en el área de matemática se evidencia que la tendencia de crecimiento de Matemática se vio interrumpida con el cierre de escuelas. Del 2019 al 2021, el rendimiento promedio del grupo de comparación disminuyó en 20 puntos. La caída es considerable comparada con la variación interanual promedio de dicho grupo en los últimos años (2015-2019), así como con la variación interanual promedio nacional (6 puntos) para el mismo periodo.

Según los resultados de la Evaluación Muestral de Estudiantes – EME 2022, en la región Huánuco, se muestran datos preocupantes respecto a la medida promedio y el nivel de logro respecto a las áreas evaluadas en el nivel primario por el EME, donde el 16.3% se encuentra en un nivel previo al inicio en el área de matemáticas y el 25.9% en inicio, si bien es cierto en los últimos años hubo alguna mejora, se sigue evidenciando deficiencias de aprendizaje en esta área evaluada.

La G. U. E. Leoncio Prado, ubicado en el distrito, provincia y departamento de Huánuco, se ha observado un bajo rendimiento académico en el área de matemática, en el PEI de la Institución se puede observar que el problema existe (PEI, 2022). Asimismo, las características encontradas en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, en el área de matemática se observó que los estudiantes presentan dificultades para establecer conexiones entre diversas operaciones matemáticas como sumar, restar, unir, separar y avanzar. Además, se enfrentaban a dificultades para resolver problemas que implicaban la comparación de números naturales, la medición del tiempo, la descomposición de números de 2 cifras, la localización de números dentro del sistema de numeración, la lectura y escritura de cantidades, la comprensión de procedimientos heurísticos en el cálculo psicológico y analógico, y la formulación de enunciados dentro de procedimientos de resolución de problemas.

Kempa (1986) considera que la resolución de problemas constituye un proceso mediante el cual se elabora la información en el cerebro del sujeto que los resuelve; dicho proceso requiere el ejercicio de la memoria de trabajo, así como de la memoria a corto y largo plazo, e implica no sólo la comprensión del problema sino la selección y utilización adecuada de estrategias que le permitirán llegar a la solución.

Valentín (1997) expresa que, desde el clima en casa y en la escuela, hasta la propia personalidad del alumno; tanto su capacidad intelectual y sus hábitos de estudio, como sus futuros intereses profesionales; incluso si es chico o chica. Son las causas para que todo influya en el rendimiento académico. En los adolescentes se analizan esos y otros factores a partir de

una amplia muestra de alumnos de Enseñanza Media, tanto pública como privada.

Al no lograr desarrollar la competencia del área de matemática, que es el de resolver problemas de cantidad; se puede evidenciar como consecuencia que el estudiante se verá desmotivado y tendrá un bajo rendimiento, esto puede generar ansiedad y se ve reflejado en el rendimiento académico. En un futuro también se verá afectado, ya que siempre se presentan problemas en la vida cotidiana y tendrá que generar pensamiento crítico que le ayude a resolver diversos problemas que se le presente en cualquier ámbito.

Para solucionar las dificultades que presentan los estudiantes al momento de resolver problemas, se busca como estrategia proponer, usar e implementar los juego matemáticos para que impacte positivamente en los estudiantes para que ellos puedan construir sus propios conocimientos y así ellos también puedan generar sus propias estrategias para solucionar problemas, debemos tener en cuenta la actitud en los estudiantes, se tiene que motivar y generar confianza en sus capacidades para que puedan obtener el éxito a largo plazo.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es el efecto de los juegos matemáticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Cuál es el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023?

- ¿Qué juegos matemáticos se utilizarán para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023?

- ¿De qué manera los juegos matemáticos mejoran la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en los estudiantes del

segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023?

- ¿De qué manera los juegos matemáticos mejoran la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023?

- ¿De qué manera los juegos matemáticos mejoran la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023?

- ¿De qué manera los juegos matemáticos mejoran la dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023?

- ¿Cuál es el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, luego de la aplicación de los juegos matemáticos?

1.3. OBJETIVO

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

- Seleccionar los juegos matemáticos para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

- Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejora la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

- Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejora la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

- Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejora la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

- Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejora la dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

- Evaluar el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, luego de la aplicación de los juegos matemáticos.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Los resultados que se obtuvieron en el presente estudio serán utilizados como consulta, en futuras investigaciones en relación a la variable de estudio. Del mismo modo se desarrolló la parte teórica de la competencia resuelve problemas de cantidad, siendo importante demostrar el efecto de los juegos matemáticos en dicha competencia, contribuyendo de esta manera al conocimiento científico.

Del mismo modo, este estudio tuvo importancia, ya que benefició a los estudiantes a poder desarrollar mejor la competencia resuelve problemas de cantidad, pudiendo lograr el desarrollo óptimo en el área de matemática, puesto que los estudiantes tenían un bajo rendimiento académico en dicha área, por esas razones se pretendió recuperar el significado pedagógico de una herramienta muy eficaz en la educación de los niños: el juego. El uso de diversos juegos como enfoque activo tiene un valor significativo, ya que contribuye a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje haciéndolos atractivos, agradables y relevantes para los alumnos.

La enseñanza y el aprendizaje dan prioridad al desarrollo de las capacidades matemáticas y de resolución de problemas, porque son

esenciales para afrontar los retos de la vida cotidiana. En particular, se enseñó a los alumnos las destrezas necesarias para resolver problemas de cantidad, que requieren el conocimiento de los números y las operaciones, la capacidad de estimar y calcular, y la capacidad de defender su razonamiento con pruebas.

Trascendencia teórica: Ya que el estudio contribuyó a algunas investigaciones que tomaron en cuenta el aspecto de resolución de problemas, por tanto, el presente trabajo ayudó como un antecedente que pudo referenciar y así complementar nuevos estudios en el futuro.

Trascendencia académica: En general el estudio contribuyó en conocer la realidad de la población de estudio y con ello, que las autoridades del colegio tomen a profundidad los datos y así contribuya a un aporte de la investigación científica y posible mejora en el aspecto de enseñanza a las matemáticas.

Trascendencia práctica: Cada pregunta que formó parte del cuestionario ayudó a incluir en el historial del alumno a fin de conocer cómo fue su avance en el aprendizaje y si están en concordancia a los objetivos planteados en el currículo nacional.

Por lo tanto, el estudio aportó beneficios no sólo para los estudiantes, sino también para docentes o profesionales de la pedagogía y otras partes interesadas en mejorar las competencias y habilidades matemáticas teniendo en cuenta al investigador.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Las limitaciones que se presentó en este informe de investigación, son los escasos antecedentes relacionados directamente a la variable de estudio y población, debido a la poca concurrencia; se tuvo en cuenta también la limitada comunicación e interacción que hubo con los estudiantes de la institución y la inasistencia de los estudiantes en general.

Se considera que en el desarrollo del informe final este trabajo de investigación se contó con pocas limitaciones, debido que respecto al aspecto bibliográfico se encuentra tesis desarrolladas en relación al tema en estudio.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación fue viable, ya que se cuenta con los recursos humanos y financieros para el desarrollo y ejecución de la presente investigación, asimismo por la parte académica se tomó en cuenta que la Universidad de Huánuco posee una biblioteca muy bien implementada y docentes de extensa y respetada experiencia profesional en el campo de la investigación, lo cual facilitó el proceso de recolección de bibliografía, por otro lado se tiene el asesoramiento por parte de un profesional, lo cual facilitó el correcto desarrollo del presente estudio, conto con toda la disponibilidad de tiempo para ejecución de la misma.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. INTERNACIONALES

Jaigua (2022) en su investigación titulada: El razonamiento lógico en la solución de problemas matemáticos en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Los Andes del cantón Píllaro. Para optar el título de Licenciado en Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato en Ecuador, tuvo como objetivo principal determinar la importancia del razonamiento lógico en la solución de problemas matemáticos en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Los Andes del cantón Píllaro. Para ello se utilizó la metodología mixta, con la utilización de enfoques cualitativos y cuantitativos, el primero por el análisis descriptivo realizado, y el cuantitativo por la recogida de datos con medición numérica, así también se utilizó un estudio bibliográfico y de campo, por otro lado, se aplicó un cuestionario, permitiendo la recolección de información de una población de 61 estudiantes, obteniendo como resultado que la comprensión lógica incide en la solución de problemas matemáticos. Se concluyó que el proceso de educación del razonamiento lógico matemático en los alumnos de octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Los Andes del cantón Píllaro, refleja que los profesores utilizan métodos antiguos, de poca motivación, individualistas, aburridas en el aula, por lo que se comprueba que los alumnos no desarrollan el pensamiento reflexivo y crítico en el aprendizaje, con estos resultados se recomienda; ofrecer técnicas metodológicas constructivistas que favorezcan el desarrollo del razonamiento lógico, además de desarrollar y reforzar los valores de solidaridad, compañerismo, cooperación y convivencia, que ayudan en la enseñanza de las matemáticas.

Bula y Cassiani (2021) en su trabajo de investigación titulado Etnomatemáticas: cambio cultural en la resolución de problemas matemáticos. Para optar el grado de Magister en Educación de la

Universidad de la Costa en Barranquilla, Colombia, cuyo objetivo se basó en analizar la relación de la Etnomatemática con el cambio cultural en la resolución de problemas matemáticos. El enfoque con el que se ha realizado esta investigación es cualitativo. El presente trabajo utilizó el diseño de investigación Experimental y sin grupo de control. La población está conformada por docentes del nivel primaria y secundaria de tres Instituciones Etnoeducativas; la muestra está conformada por 9 docentes de matemáticas. Para efectuar el análisis de datos, se utilizaron las técnicas de categorización, contrastación de la información y la teorización. Concluye: Que los estudiantes que pertenecen al contexto Etnoeducativo realizan actividades cotidianas que esto llega a facilitar la interpretación y también el resolver problemas matemáticos de manera inconsciente, dentro de esas experiencias resaltan algunas actividades económicas y socioproductivas ya sea de venta de mercancías, la elaboración de productos para la gastronomía, entre otras; es inevitable resaltar que muchas de esas habilidades les permite desarrollar procesos mentales, y esto sin la necesidad de utilizar papel y lápiz. Las estrategias que fueron desarrolladas por los docentes en los entornos Etnoeducativos para la resolución de problemas matemáticos, en primera instancia se logró concluir que son las mismas utilizadas en entornos no Etnoeducativos, teniendo como base la estructura propuesta por Polya.

Colque (2020) en su trabajo de investigación titulado El diagrama de flujo del razonamiento lógico matemático La Paz - Bolivia, 2020. Para optar el grado de Magister en Educación superior de la Universidad Mayor de San Andrés, La paz, Bolivia, cuyo objetivo fue determinar el nivel de influencia del Diagrama de Flujo de Datos en el Fortalecimiento del Razonamiento Lógico Matemático en los estudiantes de sexto año de educación secundaria comunitaria productiva. El enfoque con el que se ha realizado esta investigación es cuantitativo, puesto que, éste es el mejor que se adapta a las características y necesidades de la investigación. El presente trabajo utilizó el diseño de investigación Cuasi – Experimental, porque se intervendrá con una propuesta investigativa en dos grupos de estudio. La población de esta investigación está

conformada por 120 estudiantes que cursan desde primero a sexto de secundario de la Unidad Educativa Huatajata Secundario; y la muestra está conformada por los estudiantes de sexto de secundaria sección A y B que son un total de 31 estudiantes. Para efectuar el análisis de datos, se utilizaron tablas de frecuencia que representan la realidad de los fenómenos estudiados en base a las variables seleccionadas. Concluye: Que en cuanto a los resultados específico se pudieron determinar de manera estructurada las condiciones en que se encontraron a los estudiantes en el aspecto del razonamiento lógico matemático, concluyendo que existía un alto porcentaje de estudiantes que no demostraron las capacidades de resolver problemas matemáticos. En consecuencia, se demostró un alto porcentaje de la mejora de las habilidades en la resolución de problemas, mediante la implementación de estrategias didácticas en el uso del Diagrama de Flujo de Datos. Por lo tanto, se pudo verificar la influencia significativa de la estrategia didáctica en el fortalecimiento del razonamiento lógico matemático de los estudiantes de la Unidad Educativa Huatajata Secundario.

2.1.2. NACIONALES

Ottos y Carbajal (2021) en su trabajo de investigación titulado Juegos infantiles que promueve el aprendizaje de nociones matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. N° 1776 - Satipo. Para optar el grado de bachiller en Educación primaria e intercultural bilingüe de la Universidad Nacional de Huancavelica, Perú, cuyo objetivo fue conocer los juegos infantiles que promueve el aprendizaje de nociones matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. N° 1776 – Satipo. El enfoque con el que se ha realizado esta investigación es cuantitativo, de tipo de investigación básica y de nivel descriptivo, el diseño descriptivo simple. La población de estudio estuvo constituida por todas los niños y niñas de la institución, mientras la muestra estaba constituida por 14 estudiantes. La recolección de datos se obtuvo a través de Lista de cotejo de los juegos infantiles que promueve el aprendizaje de nociones matemáticas y la prueba de matemática para educación inicial. se concluye que los juegos infantiles que promueve el aprendizaje de nociones matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. N° 1776 – Satipo. El 89.29% de los niños

consideran que los juegos infantiles promueven el aprendizaje y nociones matemáticas, y para el 10.71% los juegos infantiles no promueven el aprendizaje y nociones matemáticas. En la dimensión cognitiva el 89.29% de los estudiantes si desarrollan el juego cognitivo por ende desarrolla la maduración intelectual, el lenguaje, la abstracción, la lógica, el análisis, la síntesis, la inducción, la deducción, la inferencia, la reflexión la capacidad crítica, la comprensión la metacognición etc. Mientras que para el 10.71% no desarrollan el juego cognitivo. De la misma forma en la dimensión juego social, el 89.29% si desarrollan el juego social y el 10.71% no desarrollan el juego social. Es así se ha identificado que los niños y niñas en aprendizaje de nociones matemáticas se encuentran en logro previsto y logro destacado, el cual indica un rendimiento escolar significativo en el estudio de los educandos

Llanos et al. (2021) en su trabajo de investigación titulado Juegos Educativos en la resolución de problemas en estudiantes del 3er grado de Educación Primaria en la I.E. Peruano Suizo N° 7084, Villa el Salvador - UGEL 01- 2019. Para optar el título de Licenciados en Educación Primaria de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú, cuyo objetivo fue describir la influencia de los juegos educativos en la resolución de problemas en estudiantes del 3er grado de Educación Primaria en la I.E. Peruano Suizo N° 7084, UGEL 01. Villa El Salvador, año 2019. El enfoque con el que se ha realizado esta investigación es cuantitativo, incluyendo el tipo de investigación aplicada, el cual estuvo guiado por los pasos del diseño cuasiexperimental, con dos grupos uno experimental con 26 estudiantes y otro de control con 28 estudiantes, como explica el marco metodológico esta la muestra se halló bajo el tipo de muestreos no probabilísticos siendo elegidos como grupos intactos. Los instrumentos fueron el Pretest y postest con preguntas dirigidas a la resolución de problemas; éstos han sido validados mediante el método de Juicio de Expertos; y tienen confiabilidad realizada mediante el estadístico Kúder Richardson = 0,790. Los resultados en el pretest, de resolución de problemas, grupo experimental fue de 88,5% (23 unidades) y en el grupo de control el

50,0% (14 unidades); luego, en el postest de resolución de problemas, el grupo experimental solo el 38,5% (10 unidades) están en proceso y el grupo de control el 60,7% (17 unidades) están en inicio. La principal conclusión fue: Los juegos educativos mejoran significativamente en la resolución de problemas del área de matemática en los estudiantes de 3er grado de primaria en la I.E. Peruano Suizo N° 7084, UGEL 01 de Villa El Salvador con $z = -5,387$, $p < 0,05$ resultado que favorece al grupo experimental, evidenciando un rango promedio en este grupo de (39,38).

Olivares (2020) en su trabajo de investigación titulado Utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido n°3512 Distrito de Carabayllo 2019. Para optar el título de Licenciado en Educación Primaria de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú, Cuyo objetivo fue utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E.E. María Parado de Bellido N°3512 distrito de Carabayllo 2019. La investigación es de tipo básica cuantitativa y de diseño no experimental descriptivo correlacional, utiliza la encuesta con técnica de recolección de datos. En la investigación se ha contabilizado una población de 264 alumnos de primaria y una muestra de 42 alumnos por aula. Los resultados de la investigación determinaron un coeficiente de correlación de $r = 0.930$, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe pertinencia significativa la utilización de juegos vivenciales y resolución de problemas de la matemática.

2.1.3. LOCALES

Amiquero (2019) en su trabajo de investigación titulado Las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la institución educativa n° 32008 Señor De Los Milagros Huánuco - 2018. Para optar el título de Licenciado en Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco,

cuyo objetivo es mejorar la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 Señor De Los Milagros Huánuco - 2018. El enfoque con el que se ha realizado esta investigación es experimental, porque su objeto de estudios es realizar un experimento que permita demostrar la hipótesis. El presente trabajo de investigación utiliza el diseño de tipo cuasi - experimental, en la cual se evalúa a ambas aulas en la variable dependiente. La población involucrada en el estudio, estuvo conformada por 111 estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los milagros Huánuco - 2018; y la muestra está conformada por 111 estudiantes del primer grado de primaria del colegio ya mencionado. Se considera que para el análisis de datos se empleó el uso de los estadígrafos, como el promedio porcentual que es un valor representativo de un conjunto de datos numéricos. Concluye que: Los resultados obtenidos después de la aplicación de las tarjetas móvil nos ha permitido evaluar la resolución de problemas de cantidad siendo significativa el 86.1% del grupo experimental han logrado dicha capacidad. Se ha logrado mejorar la resolución de problema de cantidad con las tarjetas lógicas en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 Señor de los Milagros Huánuco 2018, donde el 86.1% han logrado resolver problemas.

Trujillo (2019) en su trabajo de investigación titulado Juegos matemáticos para la resolución de problemas de cantidad en los niños de 2° grado de la I.E. Virgen Del Carmen, Huánuco, 2018. Para optar el título de Licenciado en Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco, cuyo objetivo es Mejorar las capacidades de resolución de problemas de cantidad con los juegos matemáticos en los alumnos del 2° grado de la I.E. N° 32002 Virgen del Carmen, Huánuco, 2018. El enfoque con el que se ha realizado esta investigación es experimental, porque su objetivo fue realizar un experimento que permita demostrar presupuestos e hipótesis explicativas. El presente trabajo de investigación utiliza el diseño de tipo cuasi - experimental, ya que se

emplea en situación en las cuales es difícil o casi imposible el control experimental riguroso. La población del siguiente estudio estaba conformada por 93 alumnos del 2° grado del nivel primario de la I.E. N° 32002 Virgen del Carmen, de la Ciudad de Huánuco, 2018, está constituido en 4 secciones; y la muestra está compuesta por 49 alumnos del 2° grado del nivel primario de la I.E. N° 32002 Virgen del Carmen, de la ciudad de Huánuco, 2018. Se considera que para el análisis de datos se empleó una estadística descriptiva y con frecuencia porcentual. Concluye que: Los estudiantes del 2do grado D de la I.E. N° 32002 Virgen del Carmen, de la ciudad de Huánuco, a través de los Juegos matemáticos, se logró establecer relaciones entre datos en agregar, juntar, quitar, separar, comparar e igualar cantidades en problemas de sustracción y adición, se logró resolver problemas en la comparación de números naturales y logran comparar y medir el paso del tiempo, logrando descomponer los números naturales de 2 cifras, se logró ubicar los números de 2 cifras el sistema de numeración, logran leer y escribir las cantidades de un problema, logran explicar y comprender los procedimientos heurísticos en cálculo mental y analógico, se logró realizar afirmaciones en el procedimiento de los problemas planteados y al finalizar el estudio se ha logrado confirmar la hipótesis planteada inicialmente, ya que los alumnos del 2° grado D en un 95.8% han logrado mejorar las capacidades de resolución de problemas de cantidad, demostrando interés propio del alumno.

Morales (2019) en su trabajo de investigación titulado La caja mackinder para la resolución de problemas de cantidad de los alumnos del 1° grado de la I.E. Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis, 2018. Para optar el título de Licenciado en Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco, cuyo objetivo es mejorar la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 Señor De Los Milagros Huánuco - 2018. El enfoque con el que se ha realizado esta investigación es experimental, porque su objetivo fue realizar un experimento que permita demostrar presupuestos e hipótesis explicativas. El presente

trabajo de investigación utiliza el diseño de tipo cuasi - experimental, con dos grupos no equivalentes. La población involucrada en el estudio, estuvo conformada por 125 estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez Huánuco - 2018; y la muestra está conformada por 61 estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez Huánuco - 2018. Se considera que para el análisis de datos se empleó una estadística descriptiva y con frecuencia porcentual. Concluye que: Se aplicó la caja Mackinder al grupo experimental que permitió mejorar de un 32% a un 85% de alumnos y los resultados fue satisfactorio a desarrollarse significativamente en la resolución de problemas de cantidad. Se demostró que el uso de la caja Mackinder mejoró la resolución de problemas de cantidad de los alumnos del 1° grado de la I.E Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis, 2018.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. REFERENCIA TEORÍAS CIENTÍFICA

2.2.1.1. TEORÍA ESTRUCTURALISTA DEL JUEGO DE JEAN PIAGET

La teoría estructuralista del juego, propuesta por el epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo Jean Piaget, elaboró una teoría de orientación constructivista cuyos principios se oponían a los del enfoque asociativo-conductista. Realizó un análisis de las operaciones lógicas fundamentales que sustentan numerosas actividades matemáticas elementales, al considerarlas como un requisito previo esencial para comprender los conceptos de número y medida (Flavell, 1985)

De acuerdo a Flavell (1985), la teoría de Piaget sostiene que el aprendizaje se lleva a cabo mediante dos procesos íntimamente relacionados y complementarios: la asimilación, que ocurre cuando se incorporan nuevos objetos a la estructura cognitiva existente, y la acomodación, que se da cuando las estructuras preexistentes se modifican en respuesta a la nueva información asimilada. Los dos

procesos son invariables y complementarios debido a que la interacción entre ellos es lo que genera el equilibrio en el esquema cognitivo. Además, elaboró una propuesta acerca de los niveles de desarrollo de la inteligencia humana, contemplando las etapas sensoriomotoras, preoperacional, de operaciones concretas y de operaciones formales.

Es de suma importancia adquirir conocimientos acerca de las bases teóricas en esta investigación, ya que se ha seleccionado a una muestra de niños que se encuentran en el periodo de desarrollo cognitivo conocido como operaciones concretas, el cual, según Piaget (citado en Flavell, 1985), comprendería edades que oscilan entre los 6 y los 11 años. En este momento de desarrollo, el aprendizaje del niño es especialmente beneficiado y fortalecido cuando se emplean actividades lúdicas y la manipulación de objetos.

De acuerdo con las investigaciones de Flavell (1985), se puede afirmar que Piaget desarrolló una teoría estructuralista del juego en su obra *La formación del símbolo*. Piaget analizó la dinámica interna de las funciones mentales del niño y proporcionó una explicación general del fenómeno del juego, incluyendo su clasificación, la cual reviste relevancia significativa para el alcance de nuestra investigación. Se trata de:

a) El juego de ejercicio; a través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita, lo representa y lo sustituye.

b) El juego simbólico, la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que significa.

c) Juego de reglas, se manifiesta más propiamente entre los seis a once años, aquí se integra y combina todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (clasificaciones, seriaciones etc.)

En ese sentido, el juego puede considerarse un modo de absorción. Durante el periodo de desarrollo que va desde la infancia hasta el pensamiento operativo concreto, los niños emplean el juego como medio para asimilar los aspectos factuales de la realidad en sus marcos cognitivos existentes. Los individuos tienden a asimilar la información nueva en marcos cognitivos preexistentes para alinearla con su comprensión del mundo.

2.2.1.2. TEORÍA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO DE VIGOTSKY

Según la teoría de Vygotsky, se puede inferir que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que, durante el juego, la concentración, la atención, el reconocimiento y la memoria se desarrolla de manera consciente, placentera y sin obstáculos (Saldarriaga et al., 2016).

Por tanto, el juego contribuye al desarrollo del aprendizaje ya la construcción de la realidad social y cultural del niño, enriqueciendo su habilidad para comprender la dinámica de su entorno social natural (García y Alarcón, 2011). A este contexto, Vygotsky lo denomina Área de Desarrollo Próximo y lo define como: La brecha entre el nivel actual de desarrollo, determinada por la capacidad de resolver problemas de manera autónoma sin asistencia externa, y el nivel de desarrollo potencial, o sea, la capacidad de resolverlos con la guía de un adulto o de otros individuos más capacitados.

Vygotsky (1979) afirma que el juego crea zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su vida diaria, siendo en si una considerable fuente de desarrollo.

Vygotsky destaca dos fases significativas en el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil:

a) Primera fase (dos a tres años): Donde los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato

les otorga. Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo:

- En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

- En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

b) Segunda fase: (tres a seis años): Llamado también fase del juego socio-dramático. Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo construyen imitativamente, lo representan; de esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

En ese sentido, se podría decir que, el acto de jugar desempeña un papel importante en el fomento del aprendizaje y en la formación de las percepciones sociales y culturales de los niños, aumentando así su capacidad para comprender los inconvenientes de su entorno social inmediato.

2.2.1.3. TEORÍA EDUCATIVA DEL JUEGO DE FROEBEL

Según, Froebel afirma que la educación más eficaz es aquella que proporciona a los niños actividades, autoexpresión y participación social (Nunes, 2002).

Según, Froebel sostiene que el juego es el medio más adecuado para familiarizar a los niños con la cultura, la sociedad, la creatividad y el altruismo, sin descuidar el valor y la promoción

de la naturaleza en un entorno de afecto y autonomía. El juego representa la manifestación más sublime del desarrollo humano, ya que solo a través del juego se manifiesta la expresión más espontánea que alberga el espíritu infantil y sobre el cual debería fundamentarse toda la actividad educativa (Cuéllar et al., 2018).

Froebel infiere los fundamentos del enfoque centrado en la infancia, el activismo y el naturalismo, los cuales pueden ser clasificados de manera apropiada de la siguiente manera:

a) La educación debe favorecer el desarrollo integral del niño de la más tierna edad para lo cual debe existir un centro preescolar.

b) La educación debe dirigirse a favorecer y no a contrariar las inclinaciones naturales del niño las cuales son:

- Al movimiento tal como lo señala Rousseau significa no impedir sus movimientos y favorecer la actividad lúdica.

- Al palpar los objetos materiales, ya que el contacto con el objeto es capaz de entregar conocimiento, también señala que es el medio perceptivo que más temprano aparece.

- A desplazar objetos por que el niño desea conocer el mundo y cómo están hechos los objetos, pasa del todo a las partes y vuelve a integrarlos.

- A cuidar algo, aprende a respetar los objetos y posesiones de los demás.

- A preguntar todo, indicando que los niños más preguntones son los que más aprenden. El niño tiene sed de conocimientos.

La teoría educativa del juego de Froebel sostiene que el juego es un método muy adecuado para familiarizar a los niños con aspectos de la cultura, la sociedad, la creatividad, entre otros. Este enfoque se lleva a cabo reconociendo y destacando simultáneamente la importancia de la naturaleza dentro de una atmósfera caracterizada por la autonomía. Se considera que el juego es la forma más elevada de progreso humano, ya que es a través de él como el espíritu innato del niño se expresa con mayor autenticidad.

2.2.2. JUEGOS MATEMÁTICOS

2.2.2.1. FUNDAMENTOS DE AUTORES SOBRE EL JUEGO RELACIONADO CON LA MATEMÁTICA

De acuerdo a De Guzmán (1989), se establece que el juego y la estética juegan un papel fundamental en el desarrollo de una considerable contribución de los conceptos matemáticos. Si los matemáticos a lo largo de la historia han experimentado gran satisfacción al involucrarse en su disciplina y han disfrutado probablemente al contemplar la belleza y el alcance de su juego y su ciencia, ¿Por qué no explorar la posibilidad de adquirir conocimientos matemáticos a través de enfoques lúdicos y estéticos? Las matemáticas han sido y siguen siendo una combinación de arte y juego, y este elemento artístico y lúdico es tan inherente a la actividad matemática en sí mismo que cualquier campo del desarrollo matemático que no alcance un nivel adecuado de estética y entretenimiento se mantiene inalterado.

Huizinga (2005), el juego es una única manifestación de interacción social que se rige por reglas específicas y en la cual los participantes adoptan el rol de jugadores. No se crea una división que delimite la realidad de la irrealidad, y todos los participantes están de acuerdo en no actuar de manera convencional. En caso de que alguno de los participantes opte por infringir las reglas, el progreso del juego se verá interrumpido, al menos hasta que se establezcan nuevas pautas mediante las normas.

2.2.2.2. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS MATEMÁTICOS

La relevancia de los juegos matemáticos radica en promover el interés de los alumnos por el tema a tratar, constituyéndose como una de las principales inquietudes al momento de planificar una lección de matemáticas. Además, al organizar el discurso pedagógico con el objetivo de captar y retener el interés de los alumnos. En última instancia, es común encontrar que el profesor de matemáticas suele ser el encargado de impartir una materia de alta exigencia y falta de interés (Fournier, 2003).

El Ministerio de Educación (2013) expresa que el juego es un recurso metodológico que facilita la adquisición de conocimientos con altos estándares de calidad y una base emocional sólida. Además, el juego representa una herramienta pedagógica que permite el gusto por el aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de la perseverancia, el respeto, la autorregulación, la cooperación, la camaradería, la audacia y otros valores y actitudes que contribuyen a una formación matemática completa y humana.

2.2.2.3. JUEGO MATEMÁTICO COMO ESTRATEGIA

Según Calero (2005), a lo largo de la historia, los juegos matemáticos han sido concebidos por destacados pensadores y organizados por educadores con el propósito de fomentar y motivar de manera placentera, participativa, directiva y normativa el progreso de las habilidades y aptitudes lógicas intelectuales.

En efecto, los juegos fomentan en los niños el desarrollo de estrategias cognitivas, fortalecen el razonamiento lógico, inciden en la formación de hábitos de pensamiento y promueven el espíritu crítico. El juego incita al niño a llevar a cabo tareas con autonomía, al mismo tiempo que se adhiere a estructuras lógicas rigurosas que lo someten a requisitos y normas, y lo insta a aceptar los principios y paradigmas lógicos en la formulación y resolución de problemas. Del mismo modo, el juego libre le brinda la oportunidad de establecer asociaciones y combinación. En ambas modalidades de juego, ya sea como juegos dirigidos por la lógica o como juegos libres niño, el adquiere un amplio conocimiento de ese universo matemático (Ferrero, 2004).

2.2.2.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS MATEMÁTICOS

El Ministerio de Educación (2013) en el fascículo Rutas de Aprendizaje subraya cuatro características de los juegos matemáticos las cuales precisaremos a continuación:

a) Desarrollar conceptos o estructuras conceptuales matemáticas.

b) Proporcionar ejercicios tanto para la práctica de algoritmos como para fomentar la experimentación.

c) Desarrollar habilidades de percepción y razonamiento.

2.2.2.5. TIPOS DE JUEGOS MATEMÁTICOS

En el marco de nuestra investigación, hemos optado por seleccionar juegos reglamentados, de construcción, organizados y vivenciales como parte de nuestro proyecto (Gonzales y Sotil, 2013).

Cuando consideramos el uso del juego como herramienta pedagógica o como método para mantener el interés del niño, no siempre estamos contemplando la idea de enseñar juegos que generen una pasión, juegos que motiven a los niños a jugarlos repetidamente y que expandan su habilidad lúdica y su repertorio de juegos. Nos referimos a juegos en los cuales el control de la situación no recae en el maestro, sino en los propios jugadores, juegos que pueden ser utilizados y elegidos para estimular la imaginación. Estos juegos son los que resultan convenientes para llevar a la institución educativa. Seleccionarlos implica considerar tanto el contenido como el valor intrínseco del juego. Cada categoría de juego implica un enfoque de intervención particular. Al docente no le resulta ardua la tarea de seleccionar, evaluar y escoger los juegos. Sin embargo, intervenir durante el juego de los niños y descubrir la forma de mediación más relevante para cada tipo de juego resulta ser un desafío constante.

- El juego reglado

Se considera a este tipo de juegos como parte fundamental en el proceso de socialización infantil, incluyendo actividades como las canicas, policías y ladrones, y el escondite, entre otros. Los juegos de reglas se distinguen por ser estructurados a través de una serie de normas que todos los jugadores deben observar, de manera que se fomenta tanto la colaboración entre ellos como la sana rivalidad.

- El juego de construcción

Esta es una modalidad de entretenimiento que se encuentra presente en todas las etapas de la vida. Desde los primeros años de vida del infante, se identifican actividades que podrían ser

consideradas como pertenecientes a dicha categoría. Entre ellas, se encuentran los bloques de plástico que se ensamblan y los elementos de madera que se utilizan para construir torres. Este tipo de entretenimiento contribuye al desarrollo cognitivo del niño al fomentar su capacidad creativa, su inteligencia y su apreciación por la realidad generada.

- Juego organizado

Esta actividad se distingue por la participación exclusiva de individuos de la misma franja etaria, quienes se comprometen a cumplir las normas justas y sobre quienes prevalecen una intención no competitiva.

- Juegos vivenciales

Los juegos vivenciales se distinguen por la creación de las situaciones ficticias en las cuales nos vemos inmersos, reaccionamos y adoptamos actitudes espontáneas. Estos juegos nos brindan la oportunidad de experimentar una situación diferenciada, y deben constituir elementos activos diseñados para propiciar la relajación de los participantes. En esencia, el objetivo principal de los juegos vivenciales radica en proporcionar elementos simbólicos que fomentan la reflexión sobre situaciones de la vida real. Resulta significativo considerar que ningún juego se juega de manera aislada; de operar de tal manera, se obstaculizaría el avance de los estudiantes en su desarrollo de estrategias. Por consiguiente, los juegos elegidos posibilitarán el fortalecimiento de las aptitudes matemáticas para la resolución de problemas numéricos.

2.2.2.6. Clasificación de los juegos matemáticos

Son 10 juegos que se realiza en las sesiones, los juegos han sido modificados de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes. Los juegos propuestos han sido modificados del libro Talleres y juegos.

2.2.3. COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

2.2.3.1. FUNDAMENTOS SOBRE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS SEGÚN AUTORES

Los autores adoptan una visión holística que trasciende la perspectiva meramente matemática, presentando una serie de metodologías que, efectivamente, empleamos y ponemos en práctica en cualquier ámbito de nuestra cotidianidad.

- Polya (1980) (Como se citó en Mieles y Montero, 2012), afirma que la resolución de un problema implica descubrir una vía en la que no se haya explorado previamente, superar los obstáculos y alcanzar una meta deseada que no puede lograrse de forma inmediata, haciendo uso de los recursos adecuados.

- De Guzmán (2007) (Como se citó en Mieles y Montero, 2012), Afirma que la predisposición a resolver problemas en la enseñanza de las matemáticas tiene como objetivo impartir de forma metódica los procesos de pensamiento efectivos en la resolución de problemas reales. Esta experiencia proporciona al estudiante la oportunidad de estimular su capacidad cognitiva, potenciar su pensamiento creativo y reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje mientras se prepara para abordar otros desafíos, lo cual resulta en la adquisición de confianza en sí mismo.

2.2.3.2. Fases para resolver un problema según Polya

Estas etapas mencionadas nos proporcionan un entendimiento de los desafíos asociados con la formulación y resolución de problemas. Los estudiantes serán conscientes de los pasos a seguir al enfrentar los problemas presentados, utilizando sus habilidades y competencias en la resolución de problemas numéricos. En este estudio se considerarán los procedimientos que han de ser adoptados para abordar una problemática mediante la competencia de resolución de problemas de cantidad (Polya, 1989)

- Comprensión del problema: Se trata de comprender la conexión existente entre el contenido textual y el contexto en el que se presenta la problemática, discernir entre las distintas categorías

de información que ofrece la declaración y comprender cómo utilizar apropiadamente la información proporcionada.

- Concepción de un plan; Es un proceso fundamental en la resolución de problemas, ya comprendida la situación planteada y teniendo clara cuál es la meta a la que se quiere llegar, es el momento de planificar las acciones que llevarán a ella, es necesario abordar cuestiones como para qué sirven los datos que aparecen en el enunciado, qué puede calcularse a partir de ellos, qué operaciones utilizar y en qué orden se debe proceder.

- Ejecución del plan: Consiste en la implementación de cada uno de los pasos diseñados en la planificación. Se requiere establecer una comunicación efectiva y una fundamentación de las acciones llevadas a cabo, mediante una expresión precisa y contextualizada de los resultados obtenidos.

- Visión retrospectiva: Resulta imprescindible verificar la validez del resultado obtenido con el fin de determinar su idoneidad respecto a la situación planteada, además de realizar una reflexión acerca de si hubiera sido posible alcanzar esa solución a través de diferentes métodos o enfoques lógicos alternativos.

2.2.3.3. PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS JUEGOS MATEMÁTICOS

- Comprensión del problema
- Búsqueda de estrategias
- Representación (concreto-simbólico)
- Formalización
- Reflexión
- Transferencia

2.2.3.4. IMPORTANCIA DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Los alumnos deben de construir conceptos matemáticos a partir de la resolución de problemas, ya que esta habilidad les permite hallar la relación entre la matemática y su vida. Ruiz (2003) explica que la resolución de problemas se concibe como generadora de un proceso a través del cual quien aprende combina elementos del conocimiento, reglas, técnicas, destrezas y

conceptos previamente adquiridos para dar solución a una situación nueva. Así, la resolución de problemas puede considerarse como el eje central de la enseñanza en matemática.

2.2.3.5. DEFINICIÓN DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

El Ministerio de Educación (2017) expresa que la competencia resuelve problemas de cantidad consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades.

2.2.3.6. CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

- Traduce cantidades a expresiones numéricas: los estudiantes relacionan datos y condiciones de un problema a una expresión numérica, como un sistema compuesto por números, operaciones y sus propiedades, a través de un modelo que cumple las condiciones iniciales al problema.

- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones: los estudiantes expresan los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, usando un lenguaje numérico y diversas representaciones en la resolución de problemas.

- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo: los estudiantes tienen que seleccionar, adaptar, combinar o crear una variedad de estrategias y procedimiento como el cálculo mental y escrito en la estimación y medición, comparando cantidades utilizando diversos recursos en la resolución de problemas.

- Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones: los estudiantes tienen elaborar afirmaciones con números naturales con sus operaciones y propiedades, explicando su validez con ejemplos y contraejemplos en la resolución de problemas (MINEDU, 2017).

2.2.3.7. NIVEL ESPERADO AL FINALIZAR EL CICLO III

Al finalizar el ciclo III del nivel primario los estudiantes resolvieron problemas referidos al juntar, separar, agregar, quitar,

igualar y comparar cantidades; y las traduce a expresiones de adición y sustracción, doble y mitad. Expresa su comprensión del valor de posición en números de dos cifras y los representa mediante equivalencias entre unidades y decenas. Así también, expresa mediante representaciones su comprensión del doble y mitad de una cantidad; usa lenguaje numérico. Emplea estrategias diversas y procedimientos de cálculo y comparaciones de cantidades; mide y compara el tiempo y la masa, usando unidades no convencionales.

Explica porque se debe sumar o restar en una situación y su proceso de resolución (MINEDU, 2017).

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS

a) Juegos Matemáticos: Refiere al uso de estrategias didácticas en la enseñanza el cual sirve para entusiasmar y animar a los alumnos de forma amena y participativa. Estas técnicas proporcionan orientación y regulación para facilitar el desarrollo de habilidades y capacidades lógicas en los alumnos a lo largo del proceso de aprendizaje y enseñanza de las matemáticas.

b) Comprensión del problema: Implica que para comprender el problema se debe de leer atentamente el problema, ser capaz de expresarlo, identificar los datos y explicar también de qué trata el problema y qué se está solicitando.

c) Búsqueda de estrategias: Refiere a que se explore qué camino se elegirá para enfrentar la situación promoviendo el manejo de diversas estrategias o herramientas.

d) Representación: Para ser desarrollada se necesita seleccionar, interpretar, traducir y usar una variedad de esquemas para expresar la situación, va desde la vivenciación, representación con material concreto hasta llegar a las representaciones gráficas y simbólicas.

e) Formalización: Permite poner en común lo aprendido, se fijan y comparten las definiciones y maneras de expresar las propiedades matemáticas estudiadas.

f) Reflexión: Implica pensar en lo que se hizo, los aciertos, dificultades y también cómo manejarlos; ser conscientes de sus preferencias para aprender y las emociones experimentadas durante el proceso de solución.

g) Transferencia: Se adquiere por una práctica reflexiva, en situaciones retadoras que propician la ocasión de movilizar los saberes en situaciones nuevas.

h) Resolución de problemas de cantidad: Esta competencia implica la capacidad del alumno para realizar actividades de resolución de problemas que incluyen la manipulación de datos mediante diversas operaciones matemáticas como la suma, la resta, la comparación y la igualdad. Además, implica la descomposición de números y la colocación adecuada de unidades y decenas al trabajar con números naturales de dos cifras.

i) Traduce cantidades a expresiones numéricas: Los alumnos establecen una conexión entre los datos y las circunstancias de un problema utilizando una expresión numérica. Esta expresión se construye como un sistema que engloba números, operaciones y sus respectivos atributos. El propósito de este modelo es representar y abordar con precisión las condiciones de partida que presenta el problema.

j) Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones: Los alumnos demuestran su comprensión de las ideas, procesos y características numéricas utilizando el lenguaje numérico y empleando diversas representaciones a lo largo del proceso de resolución de problemas.

k) Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo: Para resolver eficazmente problemas relacionados con la estimación y la medición, los alumnos deben utilizar una serie de métodos y procesos. Estos pueden incluir el cálculo mental y escrito, así como la capacidad de elegir, adaptar, combinar o inventar distintos enfoques. Además, los alumnos deben ser capaces de comparar cantidades utilizando otros recursos para mejorar su capacidad de resolución de problemas.

l) Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones: Para mejorar su capacidad de razonamiento matemático, los alumnos deben proporcionar explicaciones detalladas de afirmaciones en las que intervengan números naturales, incluidas sus operaciones y características. Esto implica demostrar la validez de estas afirmaciones

mediante el uso de casos y contraejemplos relevantes en escenarios de resolución de problemas.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

HG: Los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

Ho: Los juegos matemáticos no mejora la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICA

HE1: El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023; es óptimo.

H0: El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023; es deficiente.

HE2: Los juegos matemáticos mejoran la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

H0: Los juegos matemáticos NO mejoran la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

HE3: Los juegos matemáticos mejoran la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

H0: Los juegos matemáticos mejoran la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

HE4: Los juegos matemáticos mejoran la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

H0: Los juegos matemáticos no mejoran la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

HE5: Los juegos matemáticos mejoran la dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

H0: Los juegos matemáticos no mejoran la dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

HE6: El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, luego de la aplicación de los juegos matemáticos es óptimo.

H0: El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, luego de la aplicación de los juegos matemáticos es deficiente.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Los juegos matemáticos

Los juegos matemáticos han sido concebidos por destacados pensadores y organizados por educadores con el propósito de fomentar y motivar de manera placentera, participativa, directiva y normativa el progreso de las habilidades y aptitudes lógicas intelectuales (Calero, 2005)

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Resolución de problemas de cantidad

la competencia resuelve problemas de cantidad consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades.

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.

- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
- Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones (MINEDU, 2017).

2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE

Los docentes: la falta de dedicación por parte del docente para buscar, elaborar y aplicar estrategias que le ayuden a planificar un buen desarrollo de la capacidad resuelve problemas de cantidad de estudiantes porque les dan mayor importancia a las áreas de comunicación y ciencias y ambiente.

La familia: que es la primera escuela de la vida donde de ellos tenemos los nuevos aprendizajes, que sean parte de resuelve problemas de cantidad para que puedan interactuar con las matemáticas desde sus actividades cotidianas como el manejo del dinero cuanto paga, cuanto recibe su vuelto entre otros.

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
LOS JUEGOS MATEMÁTICOS (variable independiente)	Según Alsina, (2001) el juego en la matemática es un recurso importante de aprendizaje, donde los niños juegan por placer lo cual permite poner en práctica problemas cotidianos para hacer uso de los procesos mentales.	Comprensión del problema	Identificar los datos del problema Identificar el propósito del problema a través de preguntas.	Sesiones de aprendizaje
		Búsqueda de estrategias	Indagan y exploran usando diversas fuentes Promueve la aplicación del juego	
		Representación	Ejecuta el juego usando distintos recursos para resolver el problema Selecciona, interpreta y usa esquemas para expresar la situación	
		Formalización	Expresa las nociones y procedimientos utilizados Compara sus producciones con la de sus pares y lo describe	
		Reflexión	Expresa sus conclusiones respondiendo a preguntas, usando sus conocimientos matemáticos	
		Transferencia	Usa procedimientos matemáticos en situaciones problemas planteados similares	
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD (variable dependiente)	Ministerio de Educación (2016), afirma que: trata que el escolar llegue a solucionar problemas o que plantee nuevos problemas para construir y entender los principios de los números, también implica comprender bien la solución buscada y para saberse debe	Traduce cantidades expresiones numéricas	1. Resuelve problemas de adición con números naturales.	Cuestionario
			2. Resuelve problemas de sustracción con números naturales.	
			3. Plantea situaciones problemáticas de adición	
			4. Plantea situaciones problemáticas de sustracción	
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	5. Resuelve problemas en acciones de comparar e igualar cantidades con números naturales.	
			6. Separa y quita cantidades con números naturales para resolver problemas de sustracción.	
			7. Realiza la escritura y lectura de números naturales hasta el 100.	
			8. Representa agrupaciones de 10 en 10.	
			9. Reconoce los números ordinales hasta el vigésimo lugar.	

seleccionar diversas estrategias, ejecutar apropiadamente los procedimientos y diferentes recursos.	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	10. Ubica los números naturales en el tablero de valor posicional (unidad y decena).
		11. Relaciona las equivalencias de números naturales en unidades y decena
		12. Relaciona el doble y la mitad de números naturales hasta el 100.
		13. Emplea estrategias heurísticas al resolver problemas que implican medir y comparar el tiempo.
		14. Emplea el conteo para representar patrones aditivos con números de 1 y 2 cifras.
	Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	15. Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al sumar cantidades.
		16. Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al restar cantidades.
		17. Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades
		18. Argumenta porqué se debe de sumar o restar en un problema
		19. Explica el proceso de solución que utilizó al resolver un problema
		20. Fundamenta los procedimientos que utilizó para la resolución de un problema.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es aplicada: esta investigación se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad (Ríos, 2017).

Esta investigación fue aplicada porque se empleó y aplicó los juegos matemáticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

3.1.1. ENFOQUE

Se emplea valores numéricos derivados de las observaciones para explicar y describir los fenómenos que las observaciones pueden reflejar sobre ellos; se emplea tanto declaraciones empíricas, como declaraciones descriptivas sobre el significado de los casos en palabras reales, no sobre el deber de los casos y métodos. Finalmente, los datos numéricos recopilados se analizan utilizando métodos matemáticos. (Taherdoost, 2022)

El enfoque de este proyecto fue de tipo cuantitativo, puesto que, utilizamos la recolección de datos para probar la hipótesis con base a la medición numérica, con la variable dependiente que es resuelve problemas de cantidad como posible causa y el efecto que es la variable independiente que son los juegos matemáticos.

3.1.2. ALCANCE

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables (Hernández et al., 2014).

El nivel de esta investigación fue de tipo explicativo ya que en el estudio se estableció las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian de nuestra variable dependiente que es resuelve problemas de cantidad y de nuestra variable independiente que representa los juegos matemáticos.

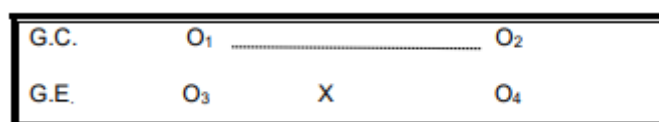
3.1.3. DISEÑO

Según, Sánchez y Reyes (2006) manifiestan que el diseño corresponde al cuasi experimental, se emplea en situación en las cuales es difícil o casi imposible el control experimental riguroso. El investigador no puede realizar el control total sobre las condiciones experimentales, ni tiene capacidad de seleccionar o asignar aleatoriamente los sujetos a los grupos de estudio.

Este diseño consiste en que una vez que se dispone de los dos grupos, se debe evaluar a ambos en la variable dependiente, luego a uno de ellos se aplica el tratamiento experimental y el otro sigue con las tareas o actividades rutinarias (Sánchez y Reyes, 2006)

El diseño que se eligió para esta investigación permitió el manejo del grupo experimental y control, aplicando un pre-test al iniciar la investigación, para así conocer la situación del problema inicial, teniendo en conocimiento al respecto a los estudiantes con la variable dependiente (resolución de problemas de cantidad), para luego utilizar la variable dependiente (los juegos matemáticos) al grupo experimental y no al grupo de control, al finalizar se tomará un post-test a los dos grupos para hacer la comparación de los resultados, validando así que los juegos matemáticos mejoran la resolución de problemas de cantidad.

Esquema del diseño:



G.E. = Grupo Experimental

G.C. = Grupo de Control

O1 y O3: Resultados del Pre test

O2: Resultados del Post test del G.C.

X: Aplicación de la V.I.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

Comprende a todos los miembros de cualquier clase definida de personas, eventos u objetos (Sánchez y Reyes, 2006)

La población estuvo conformada por 194 alumnos de 2° grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023, tal como se muestra en el siguiente cuadro:

Tabla 1
Población de estudio

Grado / Sección	Número de estudiantes	%	Total
2° A	33	17	33
2° B	33	17.5	33
2° C	33	16	33
2° D	33	16	33
2° E	33	16.5	33
2° F	33	17	33
Total		100	194

Nota. Nómima de Matricula de la G.U.E Leoncio Prado – 2023.

3.2.2. MUESTRA

Ander-Egg, (1995, citado por Ñaupas et al., 2018) la muestra es una parte o fracción representativa de una población, universo o colectivo, que ha sido obtenida con el fin de investigar ciertas características del mismo.

Para esta investigación se aplicó el muestreo no probabilístico ya que, interviene el criterio del investigador para seleccionar a las unidades muestrales, utilizando el criterio de muestreo opinático o intencional, puesto que, es la intención la que persigue esta investigación deseando investigar el conocimiento que poseen todos los estudiantes de la población, escogiendo intencionalmente a la muestra.

Tomamos como muestra a 66 estudiantes del 2° grado, 33 estudiantes de 2° grado C grupo control y 33 estudiantes de 2° grado D grupo experimental de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023 y se distribuye de la siguiente manera.

Tabla 2
Muestra de estudio

Grado y sección	Cantidad de varones		Cantidad de mujeres		Total
2° GE D	16	53	15	43	31
2° GC C	13	43	18	57	31

Nota. Nómina de matrícula

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica que se utilizará en la presente investigación, es la técnica encuesta y el instrumento será el cuestionario.

La encuesta: La encuesta es un método clave de recopilación de información que garantiza que la información sobre una muestra de personas es representativa de una población más amplia mediante el uso de un conjunto de preguntas objetivo, lógico y definido (Abascal y Esteban, 2005)

Cuestionario: Este instrumento nos servirá para recoger información sobre la variable dependiente en los estudiantes, en donde con el apoyo de este cuestionario elaborado teniendo en cuenta los indicadores que elaboramos en la operacionalización, se logrará recopilar los datos necesarios.

3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

Los datos que se utilizó son las siguientes técnicas e instrumentos:

- Estadística descriptiva: consiste en la presentación de manera resumida de la totalidad de observaciones hechas, como resultado de una experiencia realizada. No informa en general sobre el comportamiento de un fenómeno y de ser el estudio explicativo nos informa como se ha comportado la variable independiente ante la acción de una independencia (Sánchez et al., 2006).

3.3.3. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DATOS

La información que se pretende recopilar fue procesada a través del análisis de la estadística descriptiva en la elaboración de los cuadros de distribución de frecuencias y la media aritmética de las muestras (grupo experimental y grupo control) en el pre test y post test y

representando en los gráficos de barras el resultado obtenido antes y después de la aplicación Los Juegos Matemáticos.

- Frecuencia porcentual: se denomina frecuencia porcentual al tanto por ciento de las veces que se ha obtenido en un determinado resultado, se obtiene multiplicado por 100 la frecuencia relativa y la frecuencia porcentual acumulada es la suma de frecuencias porcentuales que corresponden a los valores anteriores, utilizando las reglas de tres simples, en los cuadros de resultados antes (Pre test) y después (Post test) de la aplicación en los Juegos Matemáticos en el grupo experimental.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS

4.1.1. RESULTADOS DE PRE TEST

a) Referencia

Para la evaluación del pre test se consideró a dos grupos de estudio; el grupo experimental que estaba conformado por 29 estudiantes del 2do grado D y al grupo control que estuvo constituido por 29 estudiantes del 2do grado C. Estuvieron conformados por los estudiantes del 2do grado de primaria de G.U.E Leoncio Prado, Huánuco – 2023,

Se tuvo como instrumento el cuestionario, tuvo la escala donde respuesta positiva tiene el valor de 2 y las respuestas negativas tiene el valor 1 en la recolección de datos de los estudiantes de ambos grupos de estudio. con los siguientes indicadores:

1. Resuelve problemas de adición con números naturales.
2. Resuelve problemas de sustracción con números naturales.
3. Plantea situaciones problemáticas de adición.
4. Plantea situaciones problemáticas de sustracción.
5. Resuelve problemas en acciones de comparar e igualar cantidades con números naturales.
6. Separa y quita cantidades con números naturales para resolver problemas de sustracción.
7. Realiza la escritura y lectura de números naturales hasta el 100.
8. Representa agrupaciones de 10 en 10.
9. Reconoce los números ordinales hasta el vigésimo lugar.
10. Ubica los números naturales en el tablero de valor posicional (unidad y decena).
11. Relaciona las equivalencias de números naturales en unidades y decena.
12. Relaciona el doble y la mitad de números naturales hasta el 100.

13. Emplea estrategias heurísticas al resolver problemas que implican medir y comparar el tiempo.
14. Emplea el conteo para representar patrones aditivos con números de 1 y 2 cifras.
15. Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al sumar cantidades.
16. Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al restar cantidades.
17. Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades.
18. Argumenta porqué se debe de sumar o restar en un problema.
19. Explica el proceso de solución que utilizó al resolver un problema.
20. Fundamenta los procedimientos que utilizó para la resolución de un problema.

Tabla 3

Resultados del pre test de la aplicación de los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023

PRE TEST		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
N°	INDICADORES	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Resuelve problemas de adición con números naturales.	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%
2	Resuelve problemas de sustracción con números naturales.	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
3	Plantea situaciones problemáticas de adición	11	37.93%	18	62.07%	29	100.00%	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%
4	Plantea situaciones problemáticas de sustracción.	11	37.93%	18	62.07%	29	100.00%	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%
5	Resuelve problemas en acciones de comparar e igualar cantidades con números naturales.	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%
6	Separa y quita cantidades con números naturales para resolver problemas de sustracción.	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%
7	Realiza la escritura y lectura de números naturales hasta el 100.	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
8	Representa agrupaciones de 10 en 10.	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%	6	20.69%	23	79.31%	29	100.00%
9	Reconoce los números ordinales hasta el vigésimo lugar.	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%
10	Ubica los números naturales en el tablero de valor posicional (unidad y decena).	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%	6	20.69%	23	79.31%	29	100.00%

11	Relaciona las equivalencias de números naturales en unidades y decena	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%
12	Relaciona el doble y la mitad de números naturales hasta el 100.	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%	11	37.93%	18	62.07%	29	100.00%
13	Emplea estrategias heurísticas al resolver problemas que implican medir y comparar el tiempo.	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
14	Emplea el conteo para representar patrones aditivos con números de 1 y 2 cifras.	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%
15	Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al sumar cantidades.	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%	11	37.93%	18	62.07%	29	100.00%
16	Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al restar cantidades.	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%
17	Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades	6	20.69%	23	79.31%	29	100.00%	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%
18	Argumenta porqué se debe de sumar o restar en un problema.	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%
19	Explica el proceso de solución que utilizó al resolver un problema.	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%
20	Fundamenta los procedimientos que utilizó para la resolución de un problema.	6	20.69%	23	79.31%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
Fi			589.66%		1410.34%		2000.00%		579.31%		1420.69%		2000.00%
%			29		71				29		71		

Nota. Base de datos del recojo del Pre test del instrumento de investigación (cuestionario) de los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

Análisis e interpretación.

De acuerdo a los resultados obtenidos del pre test en tabla 03 se pudo observar lo siguiente.

Grupo experimental

De los 29 estudiantes que conformaron el grupo experimental:

1) La escala de (2) Resuelve problemas de adición con números naturales representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

2) La escala de (2) Resuelve problemas de sustracción con números naturales representa el 27.59%, mientras que en la escala (1) 72.41%.

3) La escala de (2) Plantea situaciones problemáticas de adición representa el 37.93%, mientras que en la escala (1) 62.07%.

4) La escala de (2) Plantea situaciones problemáticas de sustracción representa el 37.93%, mientras que en la escala (1) 62.07%.

5) La escala de (2) Resuelve problemas en acciones de comparar e igualar cantidades con números naturales representa el 27.59%, mientras que en la escala (1) 72.41%.

6) La escala de (2) Separa y quita cantidades con números naturales para resolver problemas de sustracción representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

7) La escala de (2) Realiza la escritura y lectura de números naturales hasta el 100 representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

8) La escala de (2) Representa agrupaciones de 10 en 10 representa el 24.14%, mientras que en la escala (1) 75.86%.

9) La escala de (2) Reconoce los números ordinales hasta el vigésimo lugar representa el 27.59%, mientras que en la escala (1) 72.41%.

10) La escala de (2) Ubica los números naturales en el tablero de valor posicional (unidad y decena) representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

11) La escala de (2) Relaciona las equivalencias de números naturales en unidades y decena representa el 31.03%, mientras que en la escala (1) 68.97%.

12) La escala de (2) Relaciona el doble y la mitad de números naturales hasta el 100 representa el 31.03%, mientras que en la escala (1) 68.97%.

13) La escala de (2) Emplea estrategias heurísticas al resolver problemas que implican medir y comparar el tiempo representa el 31.03%, mientras que en la escala (1) 68.97%.

14) La escala de (2) Emplea el conteo para representar patrones aditivos con números de 1 y 2 cifras representa el 24.14%, mientras que en la escala (1) 75.86%.

15) La escala de (2) Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al sumar cantidades representa el 27.59%, mientras que en la escala (1) 72.41%.

16) La escala de (2) Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al restar cantidades representa el 31.03%, mientras que en la escala (1) 68.97%.

17) La escala de (2) Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades representa el 20.69%, mientras que en la escala (1) 79.31%.

18) La escala de (2) Argumenta porqué se debe de sumar o restar en un problema representa el 27.59%, mientras que en la escala (1) 72.41%.

19) La escala de (2) Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales representa el 24.14%, mientras que en la escala (1) 75.86%.

20) La escala de (2) Fundamenta los procedimientos que utilizó para la resolución de un problema representa el 20.69%, mientras que en la escala (1) 79.31%.

Grupo Control

De los 29 estudiantes que conformaron el grupo control:

1) La escala de (2) Resuelve problemas de adición con números naturales representa el 31.03%, mientras que en la escala (1) 68.97%.

2) La escala de (2) Resuelve problemas de sustracción con números naturales representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

3) La escala de (2) Plantea situaciones problemáticas de adición representa el 31.03%, mientras que en la escala (1) 68.97%.

4) La escala de (2) Plantea situaciones problemáticas de sustracción representa el 27.59%, mientras que en la escala (1) 72.41%.

5) La escala de (2) Resuelve problemas en acciones de comparar e igualar cantidades con números naturales representa el 24.14%, mientras que en la escala (1) 75.86%.

6) La escala de (2) Separa y quita cantidades con números naturales para resolver problemas de sustracción representa el 24.14%, mientras que en la escala (1) 75.86%.

7) La escala de (2) Realiza la escritura y lectura de números naturales hasta el 100 representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

8) La escala de (2) Representa agrupaciones de 10 en 10 representa el 20.69%, mientras que en la escala (1) 79.31%.

9) La escala de (2) Reconoce los números ordinales hasta el vigésimo lugar representa el 24.14%, mientras que en la escala (1) 75.86%.

10) La escala de (2) Ubica los números naturales en el tablero de valor posicional (unidad y decena) representa el 20.69%, mientras que en la escala (1) 79.31%.

11) La escala de (2) Relaciona las equivalencias de números naturales en unidades y decena representa el 27.59%, mientras que en la escala (1) 72.41%.

12) La escala de (2) Relaciona el doble y la mitad de números naturales hasta el 100 representa el 37.97%, mientras que en la escala (1) 62.07%.

13) La escala de (2) Emplea estrategias heurísticas al resolver problemas que implican medir y comparar el tiempo representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

14) La escala de (2) Emplea el conteo para representar patrones aditivos con números de 1 y 2 cifras representa el 24.14%, mientras que en la escala (1) 75.86%.

15) La escala de (2) Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al sumar cantidades representa el 37.93%, mientras que en la escala (1) 62.07%.

16) La escala de (2) Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al restar cantidades representa el 27.59%, mientras que en la escala (1) 72.41%.

17) La escala de (2) Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades representa el 27.59%, mientras que en la escala (1) 72.41%.

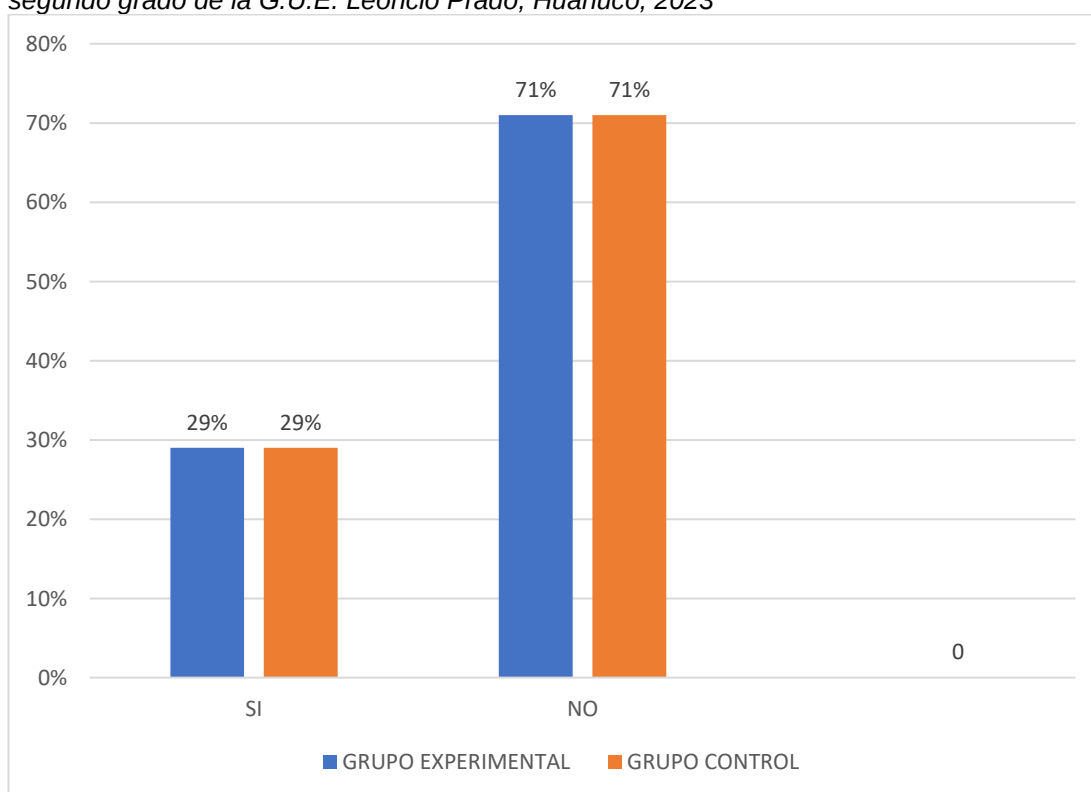
18) La escala de (2) Argumenta porqué se debe de sumar o restar en un problema representa el 24.14%, mientras que en la escala (1) 75.86%.

19) La escala de (2) Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales representa el 31.03%, mientras que en la escala (1) 68.97%.

20) La escala de (2) Fundamenta los procedimientos que utilizó para la resolución de un problema representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

Figura 1

Resultados del pre test del grupo experimental y grupo control de la aplicación de los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°3 de la Aplicación del pre test: de juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los resultados que se muestra en la figura N° 01, correspondiente al pre test, se puede observar que: En el grupo experimental, solo el 29.00% de los estudiantes en la escala (2) si responden a la competencia resuelve problemas de cantidad, y el 71.00% de estudiantes contestan en la escala (1) no responde.

Mientras que en el grupo control, 29.00% de los estudiantes en la escala (2) si responden a la competencia convive y participa democráticamente y el 71% de estudiantes en la escala (1) no responde.

Interpretación

En términos generales observamos que el grupo control tiene dificultades con resuelve problemas de cantidad, como el grupo experimental en un término casi similar. Por esta razón se tuvo la decisión seleccionar a los estudiantes del segundo grado de la sección D como Grupo Experimental viendo la urgente necesidad de mejorar la capacidad resuelve problemas de cantidad.

4.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST

Tabla 4

Resultados del post test de la aplicación de los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023

POS TEST		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
N°	INDICADORES	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Resuelve problemas de adición con números naturales.	29	100.00%	0	0.00%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
2	Resuelve problemas de sustracción con números naturales.	29	100.00%	0	0.00%	29	100.00%	7	24.14%	22	75.86%	29	100.00%
3	Plantea situaciones problemáticas de adición	28	96.55%	1	3.45%	29	100.00%	12	41.38%	17	58.62%	29	100.00%
4	Plantea situaciones problemáticas de sustracción.	27	93.10%	2	6.90%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
5	Resuelve problemas en acciones de comparar e igualar cantidades con números naturales.	25	86.21%	4	13.79%	29	100.00%	11	37.93%	18	62.07%	29	100.00%
6	Separa y quita cantidades con números naturales para resolver problemas de sustracción.	27	93.10%	2	6.90%	29	100.00%	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%
7	Realiza la escritura y lectura de números naturales hasta el 100.	24	82.76%	5	17.24%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
8	Representa agrupaciones de 10 en 10.	29	100.00%	0	0.00%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
9	Reconoce los números ordinales hasta el vigésimo lugar.	29	100.00%	0	0.00%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
10	Ubica los números naturales en el tablero de valor posicional (unidad y decena).	29	100.00%	0	0.00%	29	100.00%	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%

11	Relaciona las equivalencias de números naturales en unidades y decena	29	100.00%	0	0.00%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
12	Relaciona el doble y la mitad de números naturales hasta el 100.	22	75.86%	7	24.14%	29	100.00%	11	37.93%	18	62.07%	29	100.00%
13	Emplea estrategias heurísticas al resolver problemas que implican medir y comparar el tiempo.	21	72.41%	8	27.59%	29	100.00%	6	20.69%	23	79.31%	29	100.00%
14	Emplea el conteo para representar patrones aditivos con números de 1 y 2 cifras.	22	75.86%	7	24.14%	29	100.00%	8	27.59%	21	72.41%	29	100.00%
15	Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al sumar cantidades.	27	93.10%	2	6.90%	29	100.00%	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%
16	Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al restar cantidades.	25	86.21%	4	13.79%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
17	Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades	25	86.21%	4	13.79%	29	100.00%	12	41.38%	17	58.62%	29	100.00%
18	Argumenta porqué se debe de sumar o restar en un problema	26	89.66%	3	10.34%	29	100.00%	11	37.93%	18	62.07%	29	100.00%
19	Explica el proceso de solución que utilizó al resolver un problema	24	82.76%	5	17.24%	29	100.00%	9	31.03%	20	68.97%	29	100.00%
20	Fundamenta los procedimientos que utilizó para la resolución de un problema.	21	72.41%	8	27.59%	29	100.00%	10	34.48%	19	65.52%	29	100.00%
		1786.21%		213.79%				668.97%		1331.03%		2000.00%	
		89		11				33		67			

Nota. Base de datos del recojo del Post test del instrumento de investigación (cuestionario) de los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

Análisis e interpretación.

De acuerdo a los resultados obtenidos del post test en tabla 4 se pudo observar lo siguiente.

Grupo experimental

De los 29 estudiantes que conformaron el grupo experimental:

1) La escala de (2) Resuelve problemas de adición con números naturales representa el 100.00%, mientras que en la escala (1) 0.00%.

2) La escala de (2) Resuelve problemas de sustracción con números naturales representa el 100.00%, mientras que en la escala (1) 0.00%.

3) La escala de (2) Plantea situaciones problemáticas de adición representa el 96.55%, mientras que en la escala (1) 3.45%.

4) La escala de (2) Plantea situaciones problemáticas de sustracción representa el 93.10%, mientras que en la escala (1) 6.90%.

5) La escala de (2) Resuelve problemas en acciones de comparar e igualar cantidades con números naturales representa el 86.21%, mientras que en la escala (1) 13.79%.

6) La escala de (2) Separa y quita cantidades con números naturales para resolver problemas de sustracción representa el 93.10%, mientras que en la escala (1) 6.90%.

7) La escala de (2) Realiza la escritura y lectura de números naturales hasta el 100 representa el 82.76%, mientras que en la escala (1) 17.24%.

8) La escala de (2) Representa agrupaciones de 10 en 10 representa el 100.00%, mientras que en la escala (1) 0.00%.

9) La escala de (2) Reconoce los números ordinales hasta el vigésimo lugar representa el 100.00%, mientras que en la escala (1) 0.00%.

10) La escala de (2) Ubica los números naturales en el tablero de valor posicional (unidad y decena) representa el 100.00%, mientras que en la escala (1) 0.00%.

11) La escala de (2) Relaciona las equivalencias de números naturales en unidades y decena representa el 100.00%, mientras que en la escala (1) 0.00%.

12) La escala de (2) Relaciona el doble y la mitad de números naturales hasta el 100 representa el 75.86%, mientras que en la escala (1) 24.14%.

13) La escala de (2) Emplea estrategias heurísticas al resolver problemas que implican medir y comparar el tiempo representa el 72.41%, mientras que en la escala (1) 27.59%.

14) La escala de (2) Emplea el conteo para representar patrones aditivos con números de 1 y 2 cifras representa el 75.86%, mientras que en la escala (1) 24.14%.

15) La escala de (2) Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al sumar cantidades representa el 93.10%, mientras que en la escala (1) 6.90%.

16) La escala de (2) Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al restar cantidades representa el 86.21%, mientras que en la escala (1) 13.79%.

17) La escala de (2) Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades representa el 86.21%, mientras que en la escala (1) 13.79%.

18) La escala de (2) Argumenta porqué se debe de sumar o restar en un problema representa el 89.66%, mientras que en la escala (1) 10.34%.

19) La escala de (2) Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales representa el 82.76%, mientras que en la escala (1) 17.24%.

20) La escala de (2) Fundamenta los procedimientos que utilizó para la resolución de un problema representa el 72.41%, mientras que en la escala (1) 27.59%.

Grupo Control

De los 29 estudiantes que conformaron el grupo control:

1) La escala de (2) Resuelve problemas de adición con números naturales representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

2) La escala de (2) Resuelve problemas de sustracción con números naturales representa 24.14%, mientras que en la escala (1) 75.86%.

3) La escala de (2) Plantea situaciones problemáticas de adición representa el 41.38%, mientras que en la escala (1) 58.62%.

4) La escala de (2) Plantea situaciones problemáticas de sustracción representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

5) La escala de (2) Resuelve problemas en acciones de comparar e igualar cantidades con números naturales representa el 37.93%, mientras que en la escala (1) 62.07%.

6) La escala de (2) Separa y quita cantidades con números naturales para resolver problemas de sustracción representa el 31.03%, mientras que en la escala (1) 68.97%.

7) La escala de (2) Realiza la escritura y lectura de números naturales hasta el 100 representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

8) La escala de (2) Representa agrupaciones de 10 en 10 representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

9) La escala de (2) Reconoce los números ordinales hasta el vigésimo lugar representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

10) La escala de (2) Ubica los números naturales en el tablero de valor posicional (unidad y decena) representa el 31.03%, mientras que en la escala (1) 68.97%.

11) La escala de (2) Relaciona las equivalencias de números naturales en unidades y decena representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

12) La escala de (2) Relaciona el doble y la mitad de números naturales hasta el 100 representa el 37.93%, mientras que en la escala (1) 62.07%.

13) La escala de (2) Emplea estrategias heurísticas al resolver problemas que implican medir y comparar el tiempo representa el 20.69%, mientras que en la escala (1) 79.31%.

14) La escala de (2) Emplea el conteo para representar patrones aditivos con números de 1 y 2 cifras representa el 27.59%, mientras que en la escala (1) 72.41%.

15) La escala de (2) Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al sumar cantidades representa el 31.03%, mientras que en la escala (1) 68.97%.

16) La escala de (2) Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al restar cantidades representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

17) La escala de (2) Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades representa el 41.38%, mientras que en la escala (1) 58.62%.

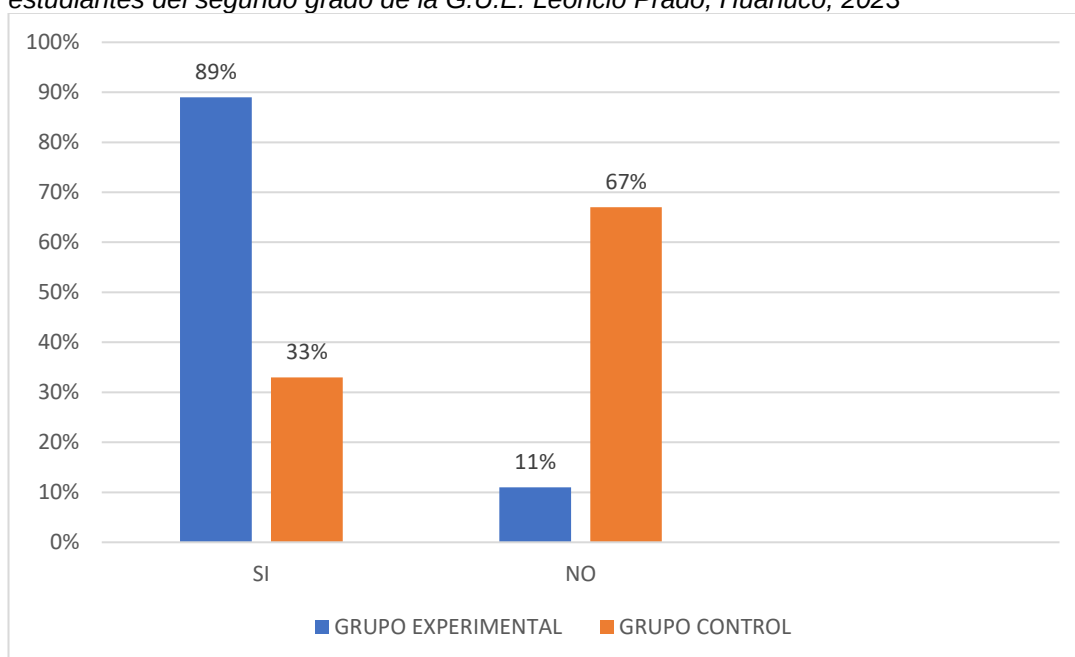
18) La escala de (2) Argumenta porqué se debe de sumar o restar en un problema representa el 37.93%, mientras que en la escala (1) 62.07%.

19) La escala de (2) Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad personal en relación al uso de redes sociales representa el 31.03%, mientras que en la escala (1) 68.97%.

20) La escala de (2) Fundamenta los procedimientos que utilizó para la resolución de un problema representa el 34.48%, mientras que en la escala (1) 65.52%.

Figura 2

Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de la aplicación de los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023



Nota. Datos obtenidos de la tabla N°4 de la Aplicación del pos test: de los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según los resultados que se muestra en la figura N° 02, correspondiente al post test, se puede observar que: En el grupo experimental, el 89.00% de los estudiantes si responden a la competencia resuelve problemas de cantidad, y un 11.00% de estudiantes no responde.

Mientras que en el grupo control, solo el 33.00% de los estudiantes si responden a la competencia resuelve problemas de cantidad, y un 67.00% de estudiantes no responde.

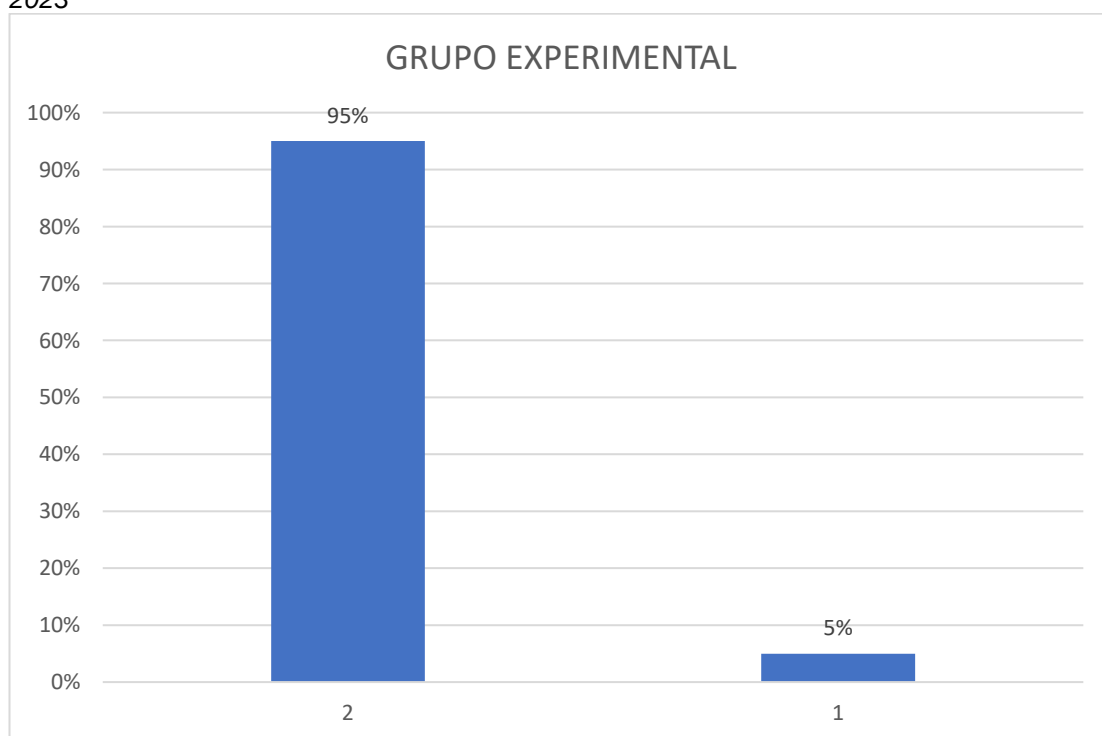
Interpretación

En términos generales observamos que el grupo experimental tiene mejor desarrollo de manera positiva en comparación del grupo control, a causa de que en el grupo experimental se brindó la aplicación de las 20 sesiones, lo cual mejoro en la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G.U. E Leoncio Prado, 2023.

4.1.3. RESULTADOS POR DIMENSIONES DEL GRUPO EXPERIMENTA

Figura 3

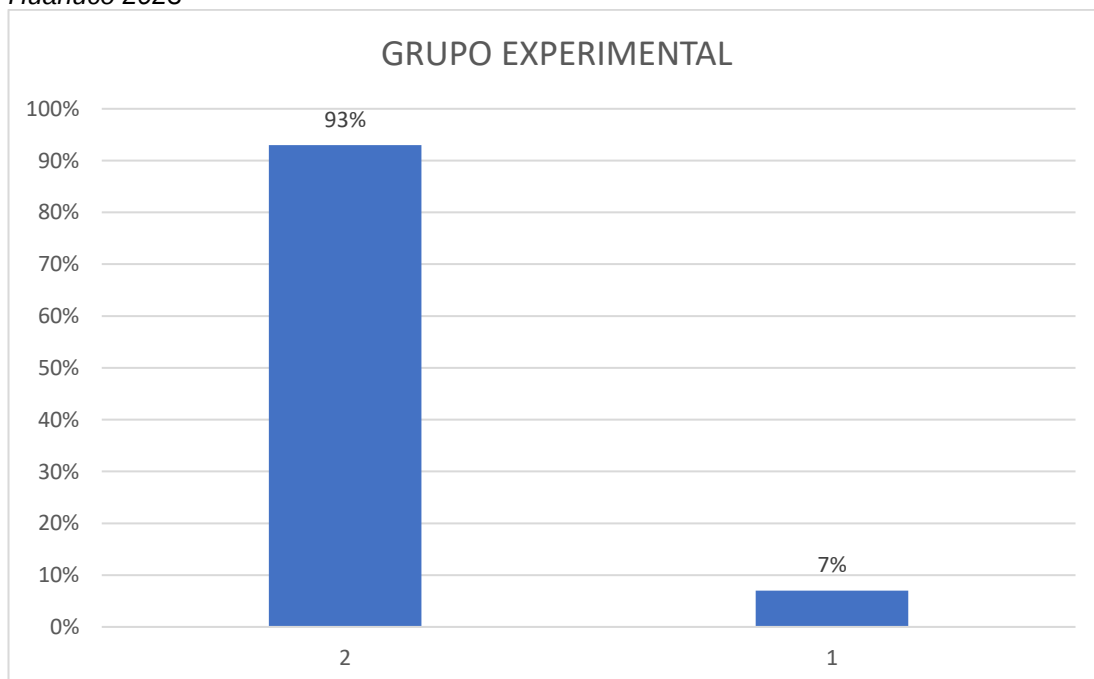
Resultados de la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en el grupo experimental de los estudiantes del segundo grado de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco 2023



Nota. Resultados del post test de la tabla 4.

Figura 4

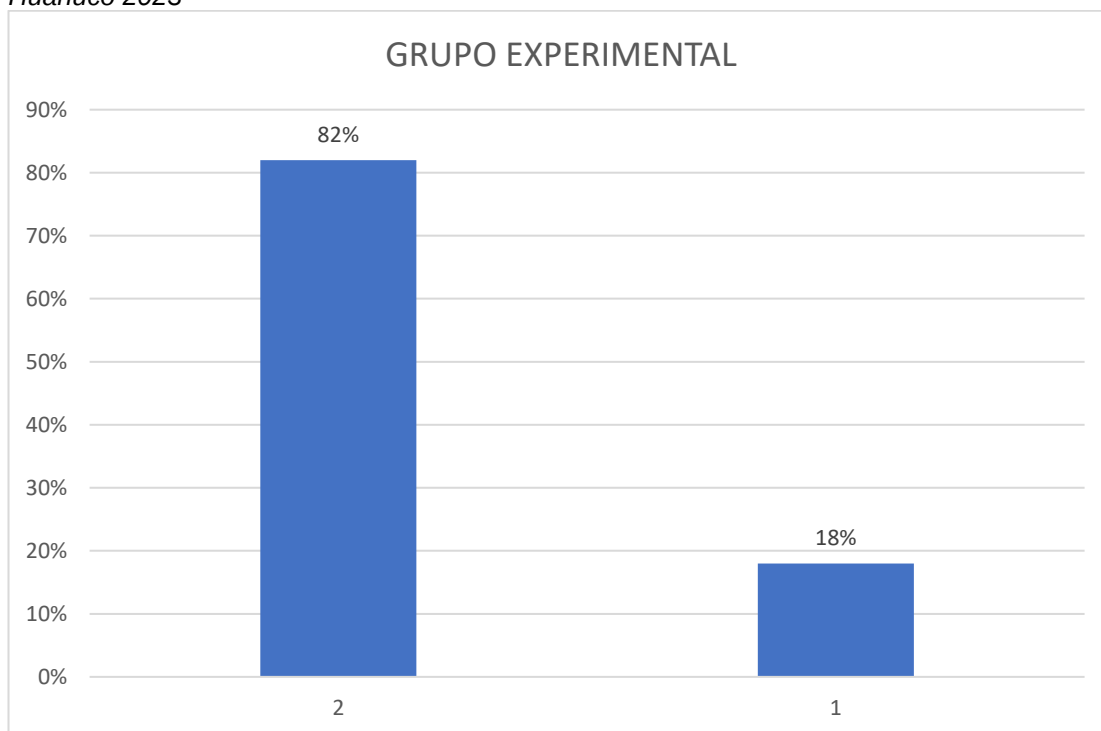
Resultados de la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en el grupo experimental de los estudiantes del segundo grado de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco 2023



Nota. Resultados del post test de la tabla 4.

Figura 5

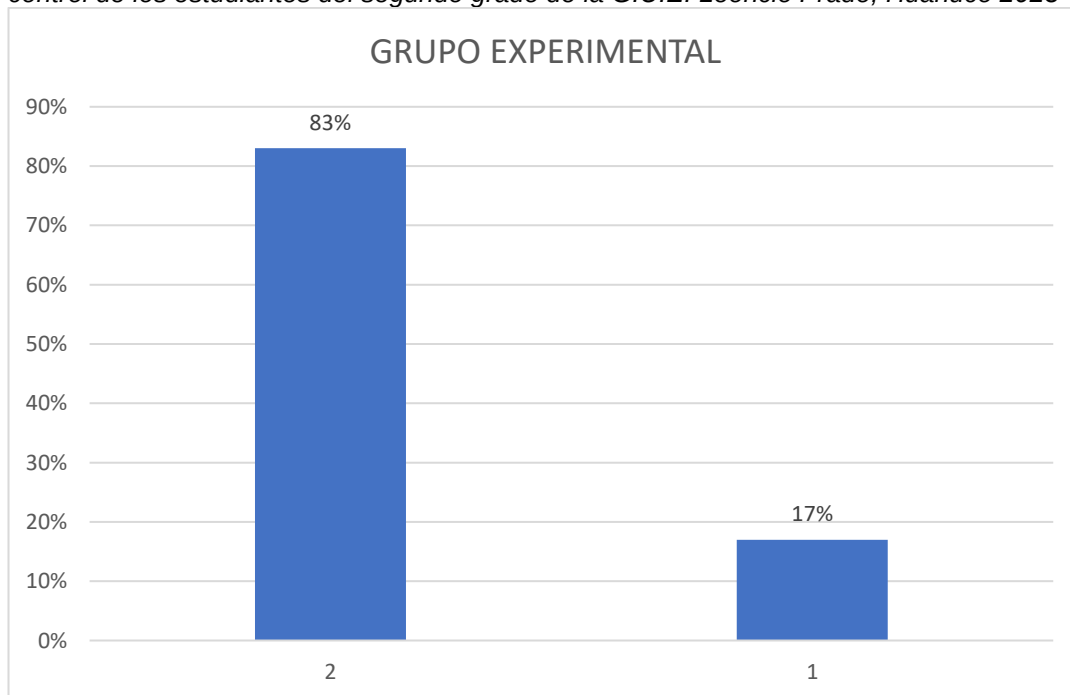
Resultados de la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en el grupo experimental de los estudiantes del segundo grado de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco 2023



Nota. Resultados del post test de la tabla 4.

Figura 6

Resultados de la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones en el grupo control de los estudiantes del segundo grado de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco 2023



Nota. Resultados del post test de la tabla 4.

4.2. CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS

Se consideró los porcentajes que indican la mejora de los Juegos Matemáticos en relación con la competencia resuelve problemas de cantidad, tanto del pre test como del post test. Los resultados que se obtuvieron son:

Tabla 5

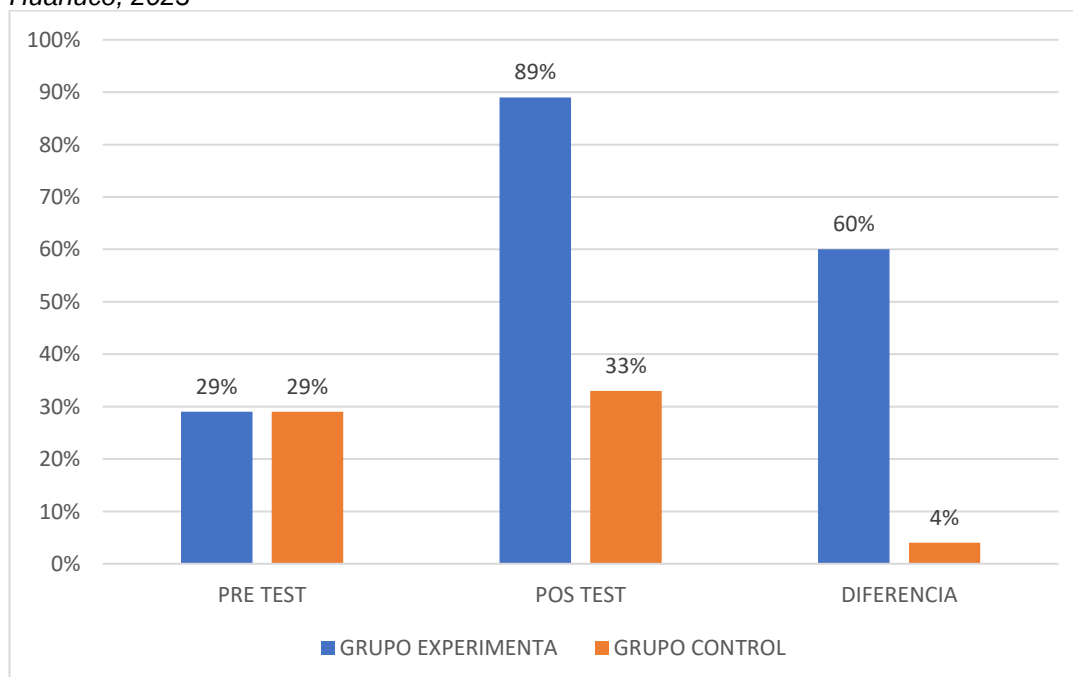
Cuadro comparativo de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023

GRUPO	PRE TEST	POS TEST	DIFERENCIA
GRUPO EXPERIMENTA	29%	89%	60%
GRUPO CONTROL	29%	33%	4%

Nota. Datos obtenidos de la tabla 3 Y 4 de los resultados del pre test y pos test del GE y GC.

Figura 7

Cuadro comparativo de los resultados del pre test y post test del grupo control y grupo experimental de los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023



Nota. tabla N° 12

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la tabla 5 y figura 3, explicamos los resultados que fueron afianzados en los porcentajes finales que se obtuvieron a través de la escala que evidencia la efectividad de los juegos matemáticos en el fortalecimiento de la capacidad resuelve problemas de cantidad presentando los siguientes resultados:

- En relación al grupo control, el nivel de significancia en el grupo Control alcanzó el 4.00%, estos resultados reflejan el poco desarrollo en el trabajo pedagógico para fortalecer la capacidad resuelve problemas de cantidad.

- En el grupo experimental, se refleja un valor de significancia del 60.00%, demostrándose la efectividad de los juegos matemáticos permitió fortalecer de manera positiva capacidad resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado.

4.3. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS (PRUEBA DE HIPÓTESIS)

4.3.1. PRUEBA DE LA HIPÓTESIS GENERAL

HG: Los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

Ho: Los juegos matemáticos no mejora la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

Los juegos matemáticos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023. Se ha podido corroborar con los resultados obtenidos del grupo experimental y se pudo observar que en el pre test un 29.00% aún no habían desarrollado la competencia resuelve problemas de cantidad tal como se demuestra en el cuadro N°03 donde figura los resultados del pre test, donde después de la aplicación del proyecto y las veinte sesiones de aprendizaje a través de la competencia resuelve problemas de cantidad, el grupo experimental ha logrado mejorar y nos dimos cuenta que en el post test incremento un 89.00% en cuanto desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad gracias a los juegos matemáticos. Y el cambio de los resultados fueron notorios. Por lo tanto, estos resultados obtenidos a nivel porcentual nos permiten afirmar y validar la hipótesis alterna, formulada inicialmente.

Tabla 6
Prueba de T de Student para la hipótesis general

		Diferencias emparejadas							Sig. (bilateral)
		Desvia	Media	95% de intervalo		t	gl		
		ción	de error	de confianza de					
		Medi	estánd	estánd	la diferencia				
		a	ar	ar	Inferior Superior				
Pa r 2	Pretest - Post	-	2,854	,530	-13,085	-10,915	-	28	,000
	test	12,0					22,		
		00					646		

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Como $p=0 < 0.05$, por lo tanto, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a , es decir las medias entre el pre y post test son significativamente diferentes, por lo tanto, concluimos que los juegos matemáticos mejora significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. CON LA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es el efecto de los juegos matemáticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, ¿2023?

Según los resultados obtenidos se responde al problema formulado, señalando que los juegos matemáticos mejoran significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado – 2023, tal como se observa en los resultados obtenidos en la tabla N° 3, respecto al pre test, donde solo un 29.00% de los estudiantes resuelve problemas de cantidad en el aula, pero después de aplicar los Juegos Cooperativos en el post test se ha incrementado el porcentaje, logrando que el 89.00% de los estudiantes en la competencia resuelve problemas de cantidad en el aula, demostrado Traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones, como las experiencias que va adquiriendo a lo largo de su vida.

5.2. CON EL OBJETIVO GENERAL

Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023

Se pudo confirmar con los resultados obtenidos que se muestra en la tabla N°3 y 4, donde se evidencia los resultados del pre y post test, donde antes de la aplicación de los Juegos Matemáticos, en el grupo control solo el 29.00% desarrollaba la competencia resuelve problemas de cantidad en el aula, pero después que se aplicaron los Juegos Matemáticos a través del desarrollo de veinte sesiones de aprendizaje en los estudiantes del segundo grado de primaria (grupo experimental) que han alcanzado mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad, donde el 89.00% Traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los

números y las operaciones, Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones, a nivel de la prueba de hipótesis también podemos confirmar las hipótesis alternas o de trabajo planteadas, donde se acepta que las aplicaciones los Juegos Matemáticos han mejorado significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes toda vez que el valor de la t de Student recae en la zona de rechazo de las hipótesis nula, reforzando la premisa de la hipótesis alterna.

De modo que, estos logros alcanzados a nivel porcentual y de la prueba de hipótesis nos permiten confirmar y validar la hipótesis formulada inicialmente.

5.3. CON LAS BASES TEÓRICAS

En la discusión con las bases teóricas de la presente investigación se tomó en cuenta los siguientes aportes tales como:

Según la teoría de Vygotsky, se puede inferir que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que, durante el juego, la concentración, la atención, el reconocimiento y la memoria se desarrolla de manera consciente, placentera y sin obstáculos (Saldarriaga et al., 2016).

La teoría estructuralista del juego, propuesta por el epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo Jean Piaget, elaboró una teoría de orientación constructivista cuyos principios se oponían a los del enfoque asociativo-conductista. Realizó un análisis de las operaciones lógicas fundamentales que sustentan numerosas actividades matemáticas elementales, al considerarlas como un requisito previo esencial para comprender los conceptos de número y medida (Flavell, 1985)

Según el MINEDU (2013) expresa que el juego es un recurso metodológico que facilita la adquisición de conocimientos con altos estándares de calidad y una base emocional sólida. Además, el juego representa una herramienta pedagógica que permite el gusto por el aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de la perseverancia, el respeto, la autorregulación, la cooperación, la camaradería, la audacia y otros valores y actitudes que contribuyen a una formación matemática completa y humana.

Según, el MINEDU (2017) expresa que la competencia resuelve problemas de cantidad consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades.

Las contribuciones del MINEDU, nos ha permitido corroborar ya que los estudiantes a través del trabajo realizado con los Juegos Matemáticos, concretizado en las 20 sesiones de aprendizaje han logrado desarrollar las capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. Como se demostró con los resultados obtenidos, donde en el grupo experimental, el 89.00% de los estudiantes lograron desarrollar la competencia: resuelve problemas de cantidad, mientras que en el grupo control solo el 33.00% presenta tal logro.

CONCLUSIONES

El presente estudio de investigación llega a las siguientes conclusiones:

- Al incorporar los Juegos Matemáticos como estrategia, hemos logrado desarrollar significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en el grupo experimental alcanzando el 89.00% Siempre practican dicha competencia y 11.00% No practican la competencia resuelve problemas de cantidad, tal como se evidencia en la tabla N° 4 y la figura N°2 de los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado.

- Al incorporar los Juegos Matemáticos hemos podido lograr efectos positivos en la capacidad Traduce cantidades a expresiones numéricas, en el grupo experimental obteniendo un 95.00% en el post test y haciendo responde en un 5.00% como se evidencia en la figura 4, en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E Leoncio Prado.

- Al incorporar los Juegos Matemáticos hemos podido lograr efectos positivos en la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, en el grupo experimental obteniendo un 93.00% en el post test y haciendo responde en un 7.00% como se evidencia en la figura 5, en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E Leoncio Prado.

- Al incorporar los Juegos Matemáticos hemos podido lograr efectos positivos en la capacidad Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, en el grupo experimental obteniendo un 82.00% en el post test y haciendo responde en un 18.00% como se evidencia en la figura 6, en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E Leoncio Prado.

- Al incorporar los Juegos Matemáticos hemos podido lograr efectos positivos en la capacidad argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones, en el grupo experimental obteniendo un 83.00% en el post test y haciendo responde en un 17.00% como se evidencia en la figura 7, en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E Leoncio Prado.

- Los resultados del pre test y post test nos han posibilitado medir y comparar el nivel de la variable dependiente, obteniendo un 29.00% en el pretest, pero después de aplicar los Juegos Matemáticos en el post test se incrementó al 89.00% haciendo la diferencia de un 60.00%, logrando una

mejoría significativos en el desarrollo de la competencia, tal como se muestra en la tabla N° 5 y la figura 3 de los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E Leoncio Prado.

RECOMENDACIONES

- Incorporar métodos y talleres innovadores en el proyecto curricular anual de la GUE Leoncio Prado para ayudar a los estudiantes a avanzar hacia el desarrollo de sus identidades, competencias y aprendizajes y talleres en el proyecto curricular anual de la GUE Leoncio Prado para ayudar a los estudiantes a avanzar hacia el desarrollo de sus identidades, competencias y aprendizajes.

- Para que los profesores del G.U.E. Leoncio Prado puedan diseñar eficazmente, incorporar métodos de vanguardia y ofrecer talleres útiles en sus clases. Esto les permitirá comunicarse y relacionarse entre sí mientras trabajan juntos para resolver problemas relacionados con la cantidad.

- A los padres que implican a sus hijos en actividades divertidas que potencian su desarrollo cognitivo y personal, fomentando así un entorno pacífico y el desarrollo adecuado de la capacidad de resolución de problemas entre los miembros de la familia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abascal, E. y Esteban, I. (2005). *Análisis de encuestas*. Esic editorial.
- Aguilar, J. (2022). *Desempeño de estudiantes latinoamericanos en prueba PISA y su posicionamiento a nivel internacional*. Friedrich Naumann Foundation.
- Álvarez, M. (2019). *Aplicación del método Polya para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N°156 Lima-2019* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38202>
- Amiquero, Y. (2019). *Las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la I. E. N°32008 Señor de los Milagros Huánuco – 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional de la Universidad de Huánuco. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3030796>
- Bula, D. y Cassiani, P. (2017). *Etnomateáticas: cambio cultural en la resolución de problemas matemáticos* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa CUC]. Repositorio Universidad de la Costa CUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/8011>
- Bula, D., y Cassiani, P. (2021). *Etnomatemáticas: cambio cultural en la resolución de problemas matemáticos* [Tesis de doctorado, Universidad de la Costa CUC].
- Calero, M. (2005). *Educar jugando*. Lima, Perú: Alfaomega.
- Colque, L. (2020). *El diagrama de flujo de datos en el fortalecimiento del razonamiento lógico matemático* [Tesis de maestría, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio Institucional Universidad Mayor de San Andrés. <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/25411>
- Cuellar, M., Tenreiro, M. y Castellón, G. (2018). *El juego en la educación preescolar: fundamentos históricos*. Conrado, 14(62), 117-123.
- De Guzmán, M. (1989). *Juegos y matemáticas*. Suma, 4, 61-64.

- Diario Ahora (2017). *Huánuco mejoró resultados de matemática en ECE*.
<https://www.ahora.com.pe/huanuco-mejoro-resultados-de-matematica-en-ece-2016/>
- Emilio P. (2006). *La resolución de problemas. Una estrategia para aprender a aprender*. Revista Universidad La Salle.
[https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1320&context=ruls#:~:text=Kempa%20\(1986\)%20considera%20la%20resoluci%C3%B3n,y%20memoria%20a%20largo%20plazo\).&text=Por%20lo%20tanto%2C%20el%20sujeto%20ha%20de%20haber%20comprendido%20el%20problema](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1320&context=ruls#:~:text=Kempa%20(1986)%20considera%20la%20resoluci%C3%B3n,y%20memoria%20a%20largo%20plazo).&text=Por%20lo%20tanto%2C%20el%20sujeto%20ha%20de%20haber%20comprendido%20el%20problema)
- Epdata (2021). *España en la prueba PISA, en datos y gráficos*. Epdata.
<https://www.epdata.es/datos/espana-pisa-datos-graficos/484>
- Ferrero, L. (2004). *El juego y la matemática*. Editorial La Muralla S.A.
- Flavell, J. (1985). *El desarrollo del conocimiento de los niños sobre la distinción apariencia-realidad*. Machado Grupo de Distribución, S.L. Psicólogo estadounidense, 41(4), 418.
- Fournier, J. (2003). *Aritmética Aplicada E Impertinente: Juegos Matemáticos*. Segunda edición. Editorial Gedisa.
- García, E. y Alarcón, M. (2011). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*.
- Gonzales C. y Sotil C. (2013). *El juego, el teatro y la poesía como estrategias de aprendizaje*. Primera Edición. Editorial Unheval, Huánuco – Perú.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista P. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ª Edición. Editorial McGraw-Hill.
file:///C:/Users/usuario/Downloads/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20HERNANDEZ%20Y%20FERNANDEZ%20(1).pdf
- Huanca, M. (2017). *La gimnasia cerebral como herramienta de estimulación cognitiva para la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de tercero de secundaria de la Unidad Educativa República de Irán* [Tesis de maestría, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio Institucional Universidad Mayor de San Andrés.
<https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/14728>
- Jaigua, J. (2022). *El razonamiento lógico en la solución de problemas matemáticos en los estudiantes de Octavo grado de Educación General*

- Básica de la Unidad Educativa Los Andes del cantón Píllaro* [Tesis de bachiller, Carrera de Educación Básica].
- Llanos, E., Paredes, T., y Quijada, I. (2021). *Los juegos educativos en la resolución de problemas en estudiantes del 3er grado de Educación Primaria en la IE Peruano Suizo N° 7084, Villa el Salvador-UGEL 01-2019*. [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Educación.
- Ministerio de Educación (2018). *Resultados Evaluación Internacional PISA*. MINEDU: <http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/>
- Ministerio de Educación (2019). *Resultados Evaluación nacionales de logros de aprendizajes*. MINEDU. <http://umc.minedu.gob.pe/minedu-publica-los-resultados-de-las-evaluaciones-nacionales-de-logros-de-aprendizaje-2019/>
- Ministerio de Educación (2022). *Evaluación Muestra de estudiantes*. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2023/06/PPT-Presentaci%C3%B3n-de-Resultados-EM-2022.pdf>
- Morales, L. (2019). *La caja Mackinder para la resolución de problemas de cantidad de los alumnos del 1° grado de la I. E. Julio Armando Ruiz Vásquez* [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional de la Universidad de Huánuco. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3030596>
- Moreno, M. (1993). *La enseñanza de la resolución de problemas matemáticas. El blanco y negro de algunas estrategias didácticas*. Educar Revistas de Educación. http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_24/nr_286/a_3699/3699.htm
- Napán, J. (2018). *Programa El tablero posicional en el aprendizaje matemático en estudiantes del 4° de primaria, institución educativa Precusores de la Independencia Nacional, Los Olivos 2018*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/17663>
- Nunes, P. (2002). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Editorial Loyola, núm.347.

- Olivares, R. (2021). *Utilización de juegos vivenciales en la resolución del problema de matemáticas en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la IEE María Parado de Bellido N° 3512 distrito de Carabayllo 2019*. [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Ottos, V., y Carbajal, Y. (2021). *Juegos infantiles que promueve el aprendizaje de nociones matemáticas en los niños de 4 años de la IE n° 1776-Satipo*. [Tesis de licenciatura]. Universidad de Huancavelica.
- Plan Estratégico Institucional – PEI (2022). *Planeamiento Estratégico Institucional*.
- Polya, G. (1989). *Como Resolver y Plantear Problemas*. Primera edición. Editorial Trillas.
- Porras, L. (2017). *Programa de juegos matemáticos para mejorar la competencia: resuelve problemas de cantidad en los alumnos del primer grado de primaria de la I. E. P. Joyas Preciosas del distrito de la Victoria, Chiclayo, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30302>
- Saldarriaga, P., Bravo, G. y Loor, M. (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea*. Revista científica. Editorial Dominio de las Ciencias. Vol.2, núm., esp., pp. 127-137. <file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-LaTeoriaConstructivistaDeJeanPiagetYSuSignificacio-5802932.pdf>
- Sánchez, C. y Reyes, C. (2006). *Metodología y Diseño de la Investigación Científica*. Edición cuarta. Editorial Visión Universitaria.
- Santrock, J. (2003). *Psicología del desarrollo en la infancia*. Edición Internacional. 7ª Edición. D'vinni Lida. <https://es.scribd.com/document/528631887/Santrock-J-2003-Psicologia-Del-Desarrollo-en-La-Infancia-CUADRO-TEORIAS>
- Supo, J. y Zacarías, H. (2020). *Metodología de la Investigación científica. Lima, Perú: Sociedad Hispana de Investigadores Científicos*. Editorial San. Marcos.
- Trujillo, E. (2019). *Juegos matemáticos para la resolución de problemas de cantidad en los niños de 2º grado de la I. E. Virgen del Carmen*,

Huánuco, 2018 [Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco].
Repositorio Institucional de la Universidad de Huánuco.
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3030416>

Vergara, C. (2017) *Vigotsky y la teoría sociocultural del desarrollo cognitivo.*
Actualidad en Psicología.
<https://www.actualidadenpsicologia.com/vygotsky-teoria-sociocultural/>

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.*
Buenos Aires: Grijalbo

Zabalza, M. (2006). *Didáctica de la educación infantil.* Edición cuarta. Editorial
Narcea

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Mucha Chavez, G. F. P. (2025). *Los juegos matemáticos para la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco 2023.* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UDH. url: <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: Los juegos matemáticos para la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado, Huánuco 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES		INSTRUMENTOS
				DIMENSIONES	INDICADORES	
PROB.GRAL ¿Cuál es el efecto que tienen los juegos matemáticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023? PROB. ESP. ¿Cuál es el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los	OBJ.GRAL Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023 OBJ. ESP. Identificar el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U.	HIP. GRAL HG: Los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023. Ho: Los juegos matemáticos no mejora la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de la G. U. E. Leoncio	Var. INDEPENDIENTE LOS JUEGOS MATEMÁTICOS	Comprensión del problema Búsqueda de estrategias Representación Formalización	Identificar los datos del problema Identificar el propósito del problema a través de preguntas. Indagan y exploran usando diversas fuentes Promueve la aplicación del juego Ejecuta el juego usando distintos recursos para resolver el problema Selecciona, interpreta y usa esquemas para expresar la situación Expresa las nociones y procedimientos utilizados Compara sus producciones con la	Sesiones de aprendizaje

¿De qué manera los juegos matemáticos mejoran la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023?	dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023	operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023. HE4: Los juegos matemáticos mejoran la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023. H0: Los juegos matemáticos no mejoran la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023. Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejora la		problemas de sustracción.
			Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Realiza la escritura y lectura de números naturales hasta el 100.
				Representa agrupaciones de 10 en 10.
				Reconoce los números ordinales hasta el vigésimo lugar.
				Ubica los números naturales en el tablero de valor posicional (unidad y decena).
				Relaciona las equivalencias de números naturales en unidades y decena
				Relaciona el doble y la mitad de números naturales hasta el 100.
			Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Emplea estrategias heurísticas al resolver problemas que implican medir y comparar el tiempo.

Prado, Huánuco, 2023? De qué manera los juegos matemáticos mejoran la dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023? ¿Cuál es el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, luego de la aplicación de los juegos matemáticos?	dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023. -Evaluar el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, luego de la aplicación de los juegos matemáticos.	E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023. HE5: Los juegos matemáticos mejoran la dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. Leoncio Prado, Huánuco, 2023. HE6: El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado, luego de la aplicación de los juegos matemáticos es óptimo.	Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Emplea el conteo para representar patrones aditivos con números de 1 y 2 cifras. Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al sumar cantidades. Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al restar cantidades. Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades Argumenta porqué se debe de sumar o restar en un problema Explica el proceso de solución que utilizó al resolver un problema Fundamenta los procedimientos que utilizó para la resolución de un problema.
--	---	--	--	---

ANEXO 2

RESOLUCIÓN DE PROYECTO Y RESOLUCIÓN DE ASESOR



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



RESOLUCION N° 0205-2023-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 24 de octubre del 2023

Visto, el expediente N° 448615-0000007608 la alumna **Graciela Fresia Paz MUCHA CHAVEZ**, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado **"LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO", HUÁNUCO 2023"**.

CONSIDERANDO:

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, en el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación cuyo requisito para su aprobación requiere del nombramiento de un asesor metodológico para formular el mencionado Proyecto de Tesis;

Que, la alumna **Graciela Fresia Paz MUCHA CHAVEZ** presenta el Proyecto de **"LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO", HUÁNUCO 2023"** y con Informe N° 078-FCEyH-UDH-2023 del docente Dr. Joel Guido Aguirre Palacin; Informe N° 033-2023-AAE del Dr. Emerson Abal Ascayo y el Informe N° 099-MEGA-DH-FCEYH-2023 del Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan, recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria impulsar la investigación científica y la proyección social; y

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

SE RESUELVE:

Artículo único: **APROBAR** el Proyecto **"LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO", HUÁNUCO 2023"** correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades **Graciela Fresia Paz MUCHA CHAVEZ**, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/ snpf

Distribución: Fac Cs Educ y Hum P.A.P Educación Básica. Interesado. exp. Archivo.



RESOLUCION N° 00182-2023-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 05 de octubre del 2023

Visto, el expediente N° 444907-0000007492 presentado por la alumna **Graciela Fresia Paz MUCHA CHAVEZ**, quien solicita Asesor Metodológico de tesis.

CONSIDERACIÓN:

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco aprobado por Resolución N° 280-2015-R-CU-UDH del 16 de marzo del 2015 se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación I;

Que, siendo política del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria, impulsar la investigación científica y la proyección social;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

SE RESUELVE:

Artículo único: DESIGNAR al Mg. Prudencio Jacha Ayala como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna **Graciela Fresia Paz MUCHA CHAVEZ**, del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

PPG/snpf

Distribución: Fac Cs Educ y Hum. PAP Educación. Interesado. Comisión de Tesis. Asesor. Archivo

ANEXO 03

CONSTANCIA DE APLICACIÓN



GRAN UNIDAD ESCOLAR "LEONCIO PRADO"
I.E. "EMBLEMÁTICA CENTENARIA DE LA REGIÓN HUÁNUCO"
Creado el 04 de marzo de 1828 – Inicia sus labores el 24 de mayo de 1829
Estudio – Trabajo – Acción

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSTANCIA

LA SUB DIRECTORA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA: GRAN UNIDAD ESCOLAR
LEONCIO PRADO – HUÁNUCO, QUE SUSCRIBE

HACE CONSTAR

Qué la Srta. GRACIELA FRESIA PAZ MUCHA CHAVEZ, identificada con DNI N° 78635145, estudiante del X ciclo de la Universidad de Huánuco – Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades del programa académico de Educación Básica Inicial y Primaria, aplicó el proyecto de tesis de investigación titulado: "LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO", HUÁNUCO 2023", desde el 26 de octubre al 25 de noviembre del año 2023, quien asistió con normalidad, demostrando responsabilidad y compromiso durante la ejecución del proyecto.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 30 de noviembre de 2023



SUB DIRECTORA

Jr. Dámaso Beraún cuadra 4.- Parque Gregorio Cartagena S/N



SOLICITO:

LA APLICACIÓN DE MI PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EN EL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO"

DIR: JULIO CÉSAR CHÁVEZ CABRERA

DIRECTOR DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO"

Yo GRACIELA FRESIA PAZ MUCHA CHAVEZ con código universitario: 2017210200 estudiante DE LA UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES, PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA, ante usted con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente.

Que con el fin de adquirir la autorización de la institución G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO" para poder aplicar mi proyecto de investigación "LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023" en la institución ya mencionada y el acceso a la misma con fines de obtener información que me permita desarrollar mi proyecto de investigación, el cual contribuirá en dicha institución de manera positiva, potenciando el desarrollo de los aprendizajes en el área de matemática en los estudiantes del 2 grado "D" de primaria turno mañana.

Me dirijo a su despacho para dar a conocer que estoy apto a desarrollar dicho proyecto de investigación, recorro ante usted para que lo autorice.

Con saludos cordiales y a tiempo de agradecerle su atención a esta solicitud, aprovecho la oportunidad para reiterarle mi más alta consideración y estima.

Atentamente,

Huánuco, 19 de setiembre de 2023

GRACIELA FRESIA PAZ MUCHA CHAVEZ

DNI: 78635145





GRAN UNIDAD ESCOLAR "LEONCIO PRADO".
I. E. "EMBLEMÁTICA Y CENTENARIA DE LA REGIÓN HUÁNUCO"
Creado el 04 de marzo de 1828 – Inicia sus labores el 24 de mayo de 1829
Estudio – Trabajo – Acción

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Huánuco, 28 de setiembre 2023

OFICIO N° 635 -2023 -D-GUE- "L.P"-HCO.

Señora
GRACIELA FRESIA PAZ MUCHA CHAVEZ
ESTUDIANTE UDH
CIUDAD

ASUNTO : AUTORIZA APLICACIÓN PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN EN EL SEGUNDO GRADO DE
PRIMARIA DE LA GUE. LEONCIO PRADO.

REF. : SOLICITUD PRESENTADA – Exp. N° 6083-2023.

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarla cordialmente, con la finalidad de dar respuesta al documento de la referencia en el cual solicita aplicación del proyecto de investigación "LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA GRAN UNIDAD ESCOLAR LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"; según la coordinación realizada se autoriza desde el 02 de octubre hasta el 17 de noviembre del año 2023.

Es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi consideración y estima personal.

Atentamente,

Ms. Luis Ursula Espinoza
DIRECTOR(a)

JCCC/DGUELPHCO
msf/sec

← Jr. Dámaso Beraún cuadra 4.- Parque Gregorio Cartagena S/N.- →



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Huánuco, 26 de octubre del 2023

Oficio N° 0397-2023-D-FCEyH-UDH

Señora:

Julio César Chavez Cabrera

DIRECTOR(A) DE LA I.E. GRAN UNIDAD ESCOLAR "LEONCIO PRADO"

Presente. -

De mi consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo y hacer de conocimiento, que la alumna **Graciela Fresia Paz MUCHA CHAVEZ** del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado: **"LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO", HUÁNUCO 2023"**, por lo tanto solicito autorización para que pueda aplicar la experimentación de dicho estudio, que tendrá como muestra a los alumnos del segundo grado del nivel primaria de la sección B y D de la Institución Educativa **"LEONCIO PRADO"**, a realizarse desde el 26 de octubre al 25 de noviembre del presente.

Esperando contar su apoyo y comprensión agradezco anticipadamente a Usted reiterándole las muestras de mi consideración y estima personal.

Atentamente,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay
DECANA (E)

C.c. Archivo
PPG/ snpf



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA LA EXPERIMENTACIÓN (3)

Título de la Investigación: Título de la Investigación: "LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : G. U. E. Leoncio Prado
Grado : 2do Turno: Mañana
Grupo Control : 2do " " Nº alumnos: 3
Grupo Experimental : 2do "D" Nº alumnos: 3
Denominación del Experimento :

Responsable de la Experimentación: Graciela Fresia Paz Mucha Chavez

Nº	Actividades	Fecha y Hora		Supervisión Prof. De PPP
1	Pre test : Aplicación del Instrumento (Grupo Experimental)	19-10-2023	9:00 am - 9:45 am	
2	Pre test : Aplicación del Instrumento (Grupo Control)	19-10-2023	11:00 - 11:45 am	
3	1 sesión: Resolvemos problemas jugando con la suma	20-10-2023	am - am	
4	2 sesión: Jugando aprendemos a restar	23-10-2023	am - am	
5	3 sesión: Inventamos nuestros problemas al jugar	24-10-2023	am - am	
6	4 sesión: Fabricamos problemas de sustracción	25-10-2023	am - am	
7	5 sesión: Jugamos comparando e igualando cantidades	25-10-2023	am - am	
8	6 sesión: Resuelvo problemas al quitar cantidades	26-10-2023	am - am	
9	7 sesión: Me divierto cuando escribo los números	27-10-2023	am - am	
10	8 sesión: Agrupamos de 10 en 10	30-10-2023	am - am	
11	9 sesión: Me divierto conociendo los números ordinales	31-10-2023	am - am	
12	10 sesión: Usamos el Tablero para ubicar los números	31-10-2023	am - am	
13	11 sesión: ¿A cuánto equivale?	02-11-2023	am - am	
14	12 sesión: Buscamos el doble y la mitad de los números	03-11-2023	am - am	
15	13 sesión: Jugamos a medir el tiempo	06-11-2023	am - am	
16	14 sesión: ¿Qué número sigue?	06-11-2023	am - am	
17	15 sesión: Sumamos los precios de la tiendita	07-11-2023	9:00 am - 11:45 am	



UDH
UNIVERSIDAD DE HUANUCO

UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES



18	16 sesión: Me divierto restando	07 - 11 - 2023	am -	
19	17 sesión: Descubrimos a cuánto corresponde en decenas y unidades	08 - 11 - 2023	am -	
20	18 sesión: ¿Cuándo sumo y cuándo resto?	09 - 11 - 2023	am -	
21	19 sesión: ¿Cómo resuelvo un problema?	09 - 11 - 2023	am -	
22	20 sesión: Comparto con mis amigos los procedimientos que uso para resolver un problema	10 - 11 - 2023	am -	
23	Post test : Aplicación del Instrumento (Grupo Experimental)	13 - 11 - 2023	9:00 am - 9:45 am	
24	Post test : Aplicación del Instrumento (Grupo Control)	13 - 11 - 2023	11:00 - 11:45 am	

Vº Bº
G.U.E. "LEONCIO PRADO" HUANUCO
I.E. "EMBLEMÁTICA"
SUB DIRECTORA - PRIMARIA

Director IE

Prof. Aula
Espinoza Luciano

Saturnina Matilde

Prof. Prácticas Pre Prof



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres

: Ayelo Gary, Paola Elizabeth

Cargo o Institución donde labora

: Docente - UDH

Nombre del Instrumento de Evaluación

: Sesiones Aprendizaje

Teléfono

: 962976464

Lugar y fecha

: La Esperanza, 23 octubre 2023

Autor del Instrumento

:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	/	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	/	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	/	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	/	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	/	
	Competencia		
	Capacidad	/	
	Desempeño	/	
	Indicador	/	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 23 de octubre de 2023


Firma del experto
DNI 22521771



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Payuelo Garay, Paola Elizabeth
Cargo o Institución donde labora : Docente - UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : Prt - 1er
Teléfono : 962 976 464
Lugar y fecha : 23 Octubre, 2023
Autor del Instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 23 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI 225 21 771



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Paola Garay, Paola Elizabeth*
Cargo o Institución donde labora : *Docente - UDH*
Nombre del Instrumento de Evaluación : *Re. fo*
Teléfono : *962976464*
Lugar y fecha : *23 octubre 2023*
Autor del Instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, *23* de *octubre* de 2023

Paola Garay

Firma del experto
DNI *22521771*



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Polino Chavez, Alfredo Heriberto
Cargo o Institución donde labora : Docente UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : Sesiones
Teléfono : 962 640 451
Lugar y fecha : Huánuco, 09 octubre de 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chavez, Graciela Fresia Paz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	✓	
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Desempeño	✓	
	Indicador	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 09 de octubre de 2023

Firma del experto

DNI 80021381



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Polino Chavez, Alfredo Heriberto
Cargo o Institución donde labora : Docente UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : Cuestionario Post Test
Teléfono : 962640451
Lugar y fecha : Huánuco, 10 octubre de 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chavez Graciela Fresia Paz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 10 de octubre de 2023


Firma del experto
DNI 80021381



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E.
"LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

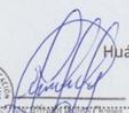
Apellidos y Nombres : Pdino Chavez, Alfredo Heriberto
Cargo o Institución donde labora : Docente UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : Cuestionario Pre Test
Teléfono : 962 640 451
Lugar y fecha : Huánuco, 09 octubre de 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chavez, Graciela Fresia Paz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 09 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI 80021381



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Aguirre Palacín Joel G.
Cargo o Institución donde labora : Docente
Nombre del Instrumento de Evaluación : Cuestionario
Teléfono : 962 71253
Lugar y fecha : Hco octubre 2023
Autor del Instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 18 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI 42852140



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Aguirre Palacín Joel Guido
Cargo o Institución donde labora : Docente
Nombre del Instrumento de Evaluación : Cuestionario Pre Test
Teléfono : 962712523
Lugar y fecha : Huo octubre 2023.
Autor del Instrumento : Mucha Chavez, Graciela Fresia Paz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 05 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI 42852140



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Aguirre Palacín, Joel Guido
Cargo o Institución donde labora : Docente
Nombre del Instrumento de Evaluación : Ficha de evaluación Sesiones
Teléfono : 962712523
Lugar y fecha : Hco octubre del 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chávez, Graciela

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	✓	
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Desempeño	✓	
	Indicador	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 09 de octubre de 2023

Firma del experto

DNI 42852140



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : TORRES SANTIAGO MELOAN
Cargo o Institución donde labora : DOCENTE DE UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : SESIONES
Teléfono : 959928552
Lugar y fecha : Huánuco, 09 octubre de 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chávez, Graciela Precia Paz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	✓	
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Desempeño	✓	
	Indicador	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 09 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI: 45145310



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Espinoza Luciano, Saturnina Matilde
Cargo o Institución donde labora : Docente 2º "D" de la G.U.E. L.P.
Nombre del Instrumento de Evaluación : Sesiones
Teléfono : 918456244
Lugar y fecha : Huánuco, 10 octubre de 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chávez Graciela Fresia Paz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	✓	
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Desempeño	✓	
	Indicador	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 10 de octubre de 2023

Stef

Firma del experto

DNI 22728607



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E.
"LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : TORRES SANTIAGO MELQUIN
Cargo o Institución donde labora : DOCENTE UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : CUESTIONARIO PRE TEST
Teléfono : 959928552
Lugar y fecha : Huánuco, 09 octubre de 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chávez, Graciela Fresia Paz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 09 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI 45145310



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : TORRE SANTIAGO MELQUIN
Cargo o Institución donde labora : DOCENTE UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : CUESTIONARIO POST TEST
Teléfono : 959928552
Lugar y fecha : Huánuco, 9 octubre de 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chavez Graciela Fresia Paz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 09 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI 45145310



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Espinoza Luciano Saturnino Matilde
Cargo o Institución donde labora : Docente 2º "D" de la G.U.E. L.P.
Nombre del Instrumento de Evaluación : Cuestionario Pre Test
Teléfono : 918 456 244
Lugar y fecha : Huánuco, 10 octubre 2023
Autor del Instrumento : Mocha Chavez, Graciela Fresia Paz.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 10 de octubre de 2023

[Firma manuscrita]

Firma del experto
DNI 22728607



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Jacha Ayala, Prudencio
Cargo o Institución donde labora : Docente UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : Sesiones
Teléfono : 962800708
Lugar y fecha : Huánuco, 10 octubre del 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chavez, Graciela Fresia Paz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	✓	
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Desempeño	✓	
	Indicador	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES

Huánuco, 10 de octubre de 2023

Firma del experto
DNI

22402576



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Ortiz Salas de Martel Edith
Cargo o Institución donde labora : Sub Directora Prim. de la G.U.E.L.P.
Nombre del Instrumento de Evaluación : Cuestionario Pre Test
Teléfono : 962813072
Lugar y fecha : Huánuco, 09 de octubre de 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chavez Graciela Fresia Paz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES



G.U.E. "LEONCIO PRADO" HUANO
I.E. "EMBLEMÁTICA"
Huánuco, 09 de octubre de 2023
Mag. Edith V. Ortiz Salas de Martel
SUB DIRECTORA - PRIMARIA

Firma del experto
DNI 22403487



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: "LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Ortiz Salas de Martel Edith
Cargo o Institución donde labora : Sub Directora Prim. de la G.U.E. L.P.
Nombre del Instrumento de Evaluación : Cuestionario Post Test
Teléfono : 962 81 3072
Lugar y fecha : Huánuco, 09 de Octubre de 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chavez, Graciela Friesia Paz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES



G.U.E. "LEONCIO PRADO" HUÁNUCO
I.E. "EMBLEMÁTICA"

Huánuco, 09 de Octubre de 2023

Edith V. Ortiz Salas de Martel
SUB DIRECTORA PRIMARIA

Firma del experto

DNI 22403487



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS: SESIONES DE APRENDIZAJE (2)

Título de la Investigación: "LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellidos y Nombres : Ortiz Salas de Martel Edith
Cargo o Institución donde labora : Sub Directora Prim. de la G.U.E. L.P.
Nombre del Instrumento de Evaluación : Sesiones
Teléfono : 962813072
Lugar y fecha : Huánuco, 09 de octubre de 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chavez, Graciela Fresia Paz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Momentos Pedagógicos	Existe secuencia en el desarrollo de cada una de las sesiones	✓	
Estrategias	Son coherentes y pertinentes para el nivel	✓	
Indicadores de Evaluación	Responde a los indicadores de investigación	✓	
Ficha de Evaluación- Aplicación	Responde a los indicadores de evaluación, son coherentes, están redactados adecuadamente	✓	
Aspectos Curriculares	Existe secuencia lógica:	✓	
	Competencia	✓	
	Capacidad	✓	
	Desempeño	✓	
	Indicador	✓	

III. OPINION GENERAL DE LAS SESIONES

IV. OTROS ASPECTOS QUE CONSIDERA QUE TAMBIEN SE DEBA EVALUAR

V. RECOMENDACIONES



G.U.E. "LEONCIO PRADO" HUÁNUCO
IE Huánuco, 09 de octubre de 2023

Mrs. Edith V. Ortiz Salas de Martel
SUB DIRECTORA - PRIMARIA

Firma del experto
DNI 22403487



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. "LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Tacha Ayala, Prudencio
Cargo o Institución donde labora : Docente UDH
Nombre del Instrumento de Evaluación : Cuestionario Pre test
Teléfono : 962800708
Lugar y fecha : Huánuco, 10 de octubre de 2023
Autor del Instrumento : Mucha Chavez, Graciela Frosia Paz.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 10 de octubre de 2023

Firma del experto

DNI

22402576



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION (1)

Título de la Investigación: LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E.
"LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Jachapuyala Pando*
Cargo o Institución donde labora : *Docente UDH*
Nombre del Instrumento de Evaluación : *Cuestionario Post Test*
Teléfono : *962 800708*
Lugar y fecha : *Huánuco, 10 octubre de 2023*
Autor del Instrumento : *Mucha Chavez, Graciela Fresia Paz*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 10 de octubre de 2023

Firma del experto

DNI *22402596*

ANEXO 4
INSTRUMENTO DE PRE Y POST

PRE-TEST
CUESTIONARIO DE MATEMÁTICAS I
Lee atentamente y responde las preguntas.

Institución Educativa: Gran Unidad Escolar Leoncio Prado

Apellidos y nombres: _____

Grado: _____

Sección: _____

1. En la semana ecológica de la escuela recolectaron 45 kg de papel para reciclar, 38 kg de cartón y 22kg de residuos plásticos. ¿Cuántos kg de residuos para reciclar recolectamos en total?

SOLUCIÓN:

Respuesta:

2. Durante las elecciones del Municipio escolar, votaron 87 estudiantes en total, si 39 estudiantes son mujeres ¿Cuántos estudiantes varones votaron?

SOLUCIÓN:

Respuesta:

3. La maestra Juanita tiene 15 manzanas, Javier le invitó 24 manzanas y María 10, ¿cuántas manzanas tiene la maestra?

Datos	Solución

¿De qué trata el problema?

¿Qué operación (+ o -) tienes que utilizar para resolver el problema? _____

—

¿Cuántas manzanas tiene la maestra?

Rpta: _____

4. La maestra Juanita tiene 47 manzanas, ella tiene 24 estudiantes, si repartió 1 manzana a cada uno, ¿cuántas manzanas le quedan a la maestra?

Datos	Solución

¿De qué trata el problema?

¿Qué operación (+ o -) tienes que utilizar para resolver el problema? _____

¿Cuántas manzanas le quedan a la maestra?

Rpta: _____

5. Compara las cantidades colocando (>, < o =)

- Cris tiene 24 años, su hermana Lina tiene 15 años, su prima Tita tiene 20 años y su sobrineta Josefa tiene 7 años.

Cris



Tita

Liana



Josefa

Entre Cris y Tita ¿quién es mayor? _____

Entre Lina y Josefa ¿quién es menor? _____

6. Juan y Melisa vendieron galletas el fin de semana. ¿Cuántas galletas más que Melisa vendió Juan?







Rpta: _____

7. Lee correctamente los números naturales:

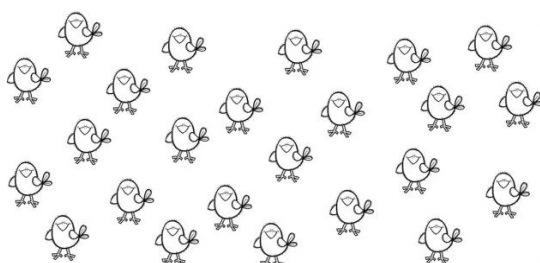
- 28 =

- 37 =

- 93 =

- 15 =

8. Realiza agrupaciones de 10 en 10, luego identifica cuantas decenas hay.



- ¿Cuántas decenas hay?

- ¿Cuántos pollitos hay en total?

9. Escribe en qué puesto llegó cada competidor.

En esta imagen, vemos a varios niños de la escuela que participaron en una carrera. Juan fue el ganador, por lo tanto, su puesto es el (1°) primer lugar.

Juan	Carmen	Óscar	Karen	Mario	Delmy	Josué	Ana	Miguel	Jessica
Primero									
1°									

10. Ubica en el tablero de valor posicional los siguientes números.

Decena	Unidad
D	U

16 58 27 15 63 49

11. Relaciona con una flecha (→) según corresponda.

A) 34

3D – 4U

B) 56

5D – 6U

C) 81

8D – 1U

D) 27

2D – 7U

E) 99

9D – 9U

12. Resuelve.

A) Encierra el objeto que cuesta la mitad del paraguas.



Olla
s/.35



Paraguas
s/.18



Silla
s/.12



Reloj
s/.9

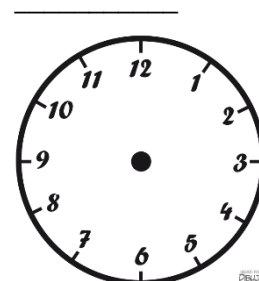
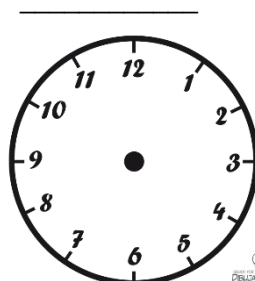
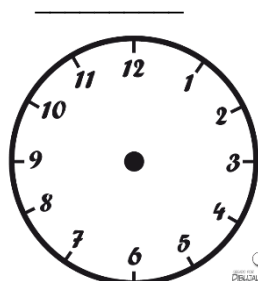
Respuesta:

13. Lee la siguiente situación, responde las preguntas y también marca en el reloj.

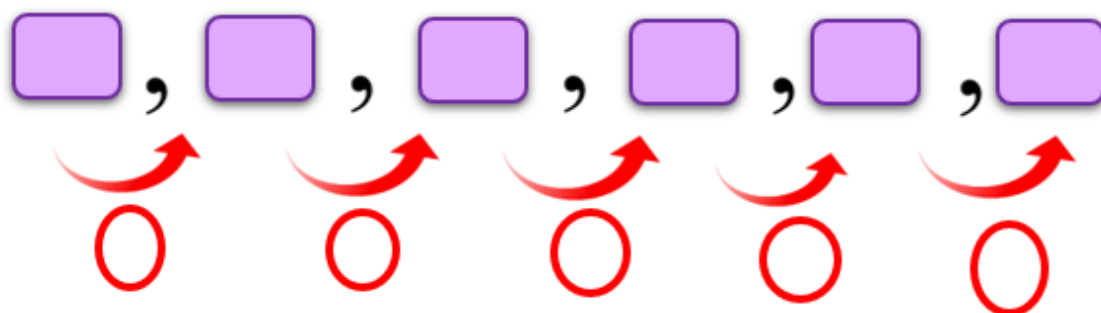
María duerme a las 9 de la noche y se levanta a las 7 de la mañana. A las 8 de la mañana va al colegio y a la 1 de la tarde sale del colegio.



1. ¿A qué hora duerme María? 2. ¿A qué hora se levanta María? 3. ¿A qué hora sale del colegio?



14. Encuentra el patrón aditivo y completa en cada espacio el número correspondiente.



15. Lee y resuelve.

El día lunes Juan desgranó 32 mazorcas, el día miércoles desgranó 15 y el viernes desgranó 29. ¿Cuántas mazorcas desgranó en toda la semana?

SOLUCIÓN

Rpta: _____

16. María tiene 11 canicas y le regala a Juan 8 canicas, ¿cuántas canicas le quedan a María?

○

Respuesta:

17. Interpreta las cantidades graficando la base 10.

A) 39

Decena	Unidad

Hay _____
decenas y _____
unidades.

B) 85

Decena	Unidad

Hay _____ decenas
y _____ unidades.

18. Calcula y resuelve.

En un bus que va de Huánuco a Lima hay 57 personas, durante el trayecto bajaron del bus 19 personas.

- ¿Cuántas personas hay al inicio?

- ¿Cuántas bajaron?

- ¿Qué operación utilizaste y por qué?



19. Lee y resuelve.



- ¿Quién sacó más tapitas? _____
- ¿Qué debe de hacer Javier para saber cuántas tapitas tiene?

Ayuda a Javier a resolver su problema:

(Forma vertical)

20. Fundamenta tu respuesta.

Pedro tenía 23 botellas de gaseosa, se le rompieron 15 y luego compró 10 botellas más. ¿Ahora cuantas botellas tiene?

SOLUCIÓN

- Escribe el procedimiento que utilizaste para llegar a la respuesta
- 1° _____
- 2° _____
- 3° _____

POST – TEST
CUESTIONARIO DE MATEMÁTICAS I
Lee atentamente y responde las preguntas.

Institución Educativa: Gran Unidad Escolar Leoncio Prado

Apellidos y

nombres: _____

Grado: _____

Sección: _____

1. Jesús llenará su nuevo álbum con las figuritas que viene coleccionando, hoy en la mañana logró pegar 38 figuritas, y por la tarde pegó 43 figuritas. ¿Cuántas figuritas ya va pegando?

SOLUCIÓN:

Respuesta: _____

2. El álbum de Jesús tiene espacio para 120 figuritas, si sabemos que pegó 38 y luego 43 figuritas. ¿Cuántos figuritas aún le faltan pegar para llenar su álbum?

SOLUCIÓN:

Respuesta: _____

3. Mariana compró 65 panes, al llegar a casa encontró 15 panes en un bolsa y decidió juntar todos los panes en una sola bolsa, ¿cuántos panes hay ahora en la bolsa?

Datos	Solución

¿Qué nos dice el problema?

¿Qué operación (+ o -) tienes que utilizar para resolver el problema? _____

¿Cuántos panes tiene ahora Mariana?

Rpta: _____

4. En el segundo grado de primaria hay 67 niños, la sección A se quedó en casa y los 33 niños de la sección B se fueron de paseo. ¿Cuántos niños se quedaron en casa?

Datos	Solución

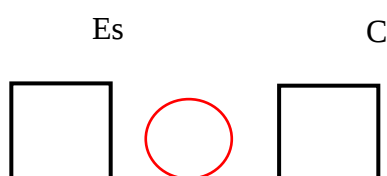
¿Qué nos dice el problema?

¿Qué operación (+ o -) tienes que utilizar para resolver el problema? _____

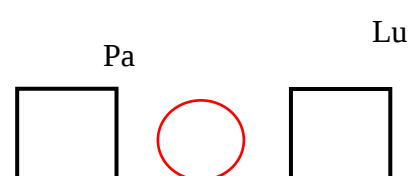
¿Cuántos niños se quedaron en casa?

Rpta: _____

5. En el siguiente par de puntajes obtenidos por cada equipo en el juego de tumba latas coloca el signo que corresponde ($>$, $<$ o $=$)



Se lee _____



Se lee

¿Qué equipo ganó el juego?

¿Qué equipo quedó en último lugar?

6. Juana tiene 3 billetes de s/.10, 3 monedas de s/.2 y 8 monedas de s/.1. Tiene que pagar a un amigo s/.19 ¿Cuántos soles le quedan?

7.

DATOS:

___ billetes de ___ = _____

___ monedas de ___ = _____

___ monedas de ___ = _____

SOLUCIÓN:

Tenía

pagó

Ahora tiene

○

○

Rpta: _____

8. Lee los números naturales:

- 54 =

- 42 =

- 75 =

9. Realiza agrupaciones de 10 en 10.



¿Cuántas grupos de 10 se pueden formar con estas estrellas?

- a) 3 grupos
- b) 12 grupo
- c) 4 grupos

10. ¿Qué número utilizarías para indicar que Miriam ocupó el décimo cuarto lugar y Carla ocupó el noveno lugar en el concurso de baile?

- a)

 y
- b)

 y
- c)

 y

11. Ubica los símbolos en el tablero de valor posicional y los siguientes números.

A) 66

C) 27

E) 63

F)

12. Escribe a cuánto equivale cada cantidad.

A) _____ es igual a 5 D y 8 U

B) 92 es igual a ____ D y ____ U

C) _____ es igual a 3 D y 0 U

13. Escribe la cantidad que corresponde según lo que indica el cuadro.

Mitad	Número	Doble
	50	
	36	
	14	

14. Mira los relojes y completa.



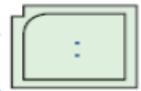
Horas: 12
Minutos: 25



Leo: _____



Horas: ____
Minutos: ____



Leo: _____



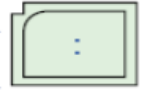
Horas: ____
Minutos: ____



Leo: _____

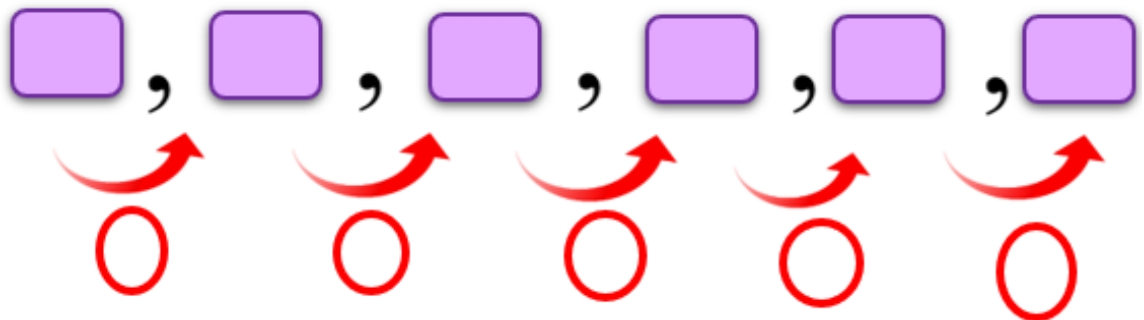


Horas: ____
Minutos: ____



Leo: _____

15. Encuentra el patrón aditivo y completa en cada espacio el número correspondiente.



16. Jorge fue a la piñata de su amigo Mario, logró juntar varios dulces, 13 caramelos, 5 chupetines, 10 galletas y 13 mashmellows. ¿Cuántos dulces logró juntar?

SOLUCIÓN

Rpta: _____

17. Luisa y Jorge recolectaron 90 tapitas de botellas para elaborar un trabajo manual, Quique le pidió prestado 21 tapitas. ¿cuántas tapitas tienen que recolectar Luisa y Jorge para volver a tener la misma cantidad que antes?

SOLUCIÓN

Rpta: _____

18. Expresa las equivalencias graficando con base 10.

$$27 + 30 =$$

Diagram 1: A circle is positioned between two vertical lines. The line on the left is labeled 'D' and the line on the right is labeled 'U'.

Diagram 2: A circle is positioned between two vertical lines. The line on the left is labeled 'D' and the line on the right is labeled 'U'.

Hay ____ decenas y ____ unidades.

19. Calculo y resuelvo.

Paty desea comprar una muñeca que cuesta s/.82. Si solo tiene s/49, ¿cuánto dinero le falta?

- ¿Cuánto cuesta la muñeca?

- ¿Cuántas dinero tiene?

- ¿Qué operación utilizaste y por qué?

20. Lee y resuelve.

Juana vende 38 choclos en una semana y María vende 65, ¿Cuántos choclos más tendrá que vender Juana para igualar a María?

- ¿Cuánto tiene que vender Juana para igualar a María ?

- ¿Cómo lo resolviste? _____

21. Fundamenta tu respuesta.

- María tiene 22 años. Luisa tiene la mitad de la edad de María, Roxana tiene 3 años menos que María.

¿Cuántos años tienen Roxana?

SOLUCIÓN

- Escribe el procedimiento que utilizaste para llegar a la respuesta

1° _____

2° _____

3° _____

ANEXO 5

PLAN DE INVESTIGACIÓN

DENOMINACIÓN

LOS JUEGOS MATEMÁTICOS PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA G.U.E. LEONCIO PRADO, HUÁNUCO 2023

DATOS GENERALES

LUGAR: G. U. E. LEONCIO PRADO, EN LA CIUDAD DE HUÁNUCO, PROVINCIA DE HUÁNUCO Y DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO.

NIVEL: Primaria

Número de estudiantes: 31 estudiantes del 2° D

Duración: 45 minutos

Inicio: 16 de octubre de 2023

Finalización: 24 de noviembre del 2023

Responsable: MUCHA CHAVEZ, Graciela Fresia Paz

PRESENTACIÓN

La presente investigación, tiene como propósito desarrollar los juegos matemáticos en la resolución de problemas de cantidad para así poder mejorar el rendimiento académico del área de matemática en los estudiantes del segundo grado D de primaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado – Huánuco.

Para lo cual desarrollaremos una serie de 20 sesiones de aprendizaje que nos permita fortalecer el trabajo educativo del área de matemática.

En síntesis, con esta investigación esperamos contribuir a mejorar el rendimiento académico en el área de matemática, usando los juegos matemáticos para resolver problemas de cantidad, fortaleciendo la autonomía y seguridad de que cada estudiante es capaz de resolver situaciones problemáticas no solo en el área de matemática sino también en las situaciones cotidianas que se le presente.

El tiempo que durará la aplicación de este proyecto de investigación será de 7 semanas y estará acompañado de su respectivo cronograma de actividades.

FUNDAMENTACIÓN

El juego es una forma de interacción social regida por ciertas reglas y en la que los participantes actúan como jugadores. No hay división entre lo real y lo impráctico, y todos los participantes acuerdan no actuar de manera formulada. La importancia de los juegos de matemáticas es aumentar el interés de los estudiantes por el tema en discusión, lo que se convierte en una de las principales tareas a la hora de planificar las lecciones de matemáticas. Además, al organizar el discurso pedagógico, es necesario atraer y mantener el interés de los estudiantes.

El Ministerio de Educación considera que los juegos son un recurso metodológico que promueve la adquisición de conocimientos con altos estándares de calidad y fuertes fundamentos emocionales. Además, el juego también es una herramienta pedagógica que ayuda a desarrollar el amor por el aprendizaje, promoviendo el desarrollo de la perseverancia, el respeto, la autorregulación, la cooperación, el compañerismo, el coraje y otros valores y actitudes que contribuyen a crear una educación matemática completa.

OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. “Leoncio Prado”, Huánuco, 2023

Objetivos específicos

OE1. Identificar el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. “Leoncio Prado”, Huánuco, 2023.

OE2. Seleccionar los juegos matemáticos para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. “Leoncio Prado”, Huánuco, 2023.

OE3. Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejora la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. "Leoncio Prado", Huánuco, 2023

OE4. Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejora la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. "Leoncio Prado", Huánuco, 2023

OE5. Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejora la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. "Leoncio Prado", Huánuco, 2023.

OE6. Determinar de qué manera los juegos matemáticos mejora la dimensión argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. "Leoncio Prado", Huánuco, 2023.

OE7. Evaluar el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la G. U. E. "Leoncio Prado", luego de la aplicación de los juegos matemáticos.

METAS DE ATENCIÓN

Nuestra investigación se circunscribe en una población de 248 estudiantes del segundo grado y tomaremos como muestra de investigación a los estudiantes del segundo grado "D" de primaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado, de la ciudad, provincia y departamento de Huánuco.

METODOLOGÍA

La implementación de los juegos matemáticos en los estudiantes del segundo grado "D" de primaria es una acción necesaria para el logro del desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad. Además, es importante ya que los estudiantes serán capaces de resolver problemas de cantidad y también serán capaces de resolver problemas de la vida cotidiana, ya sea al tener que pagar algo o que compró o prestar, etc.

Desarrollaremos una serie de juegos matemáticos en beneficio de los estudiantes ya que las actividades se realizarán en la presencialidad y sobre todo con materiales concretos. Los niños participaran activamente,

teniendo en cuenta el apoyo de la maestra de aula, padres de familia y/o apoderados de los niños(as).

Asimismo, se tendrá en cuenta las habilidades de los estudiantes y se hará uso permanente de los materiales y recursos brindados por la investigadora.

I. RECURSOS

1. Recursos humanos

- Docente del área de investigación.
- Área de investigación de la UDH.
- Director y subdirector(a) de la G.U.E. Leoncio Prado – Huánuco.
- Docente del aula de segundo grado “D” de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado – Huánuco.
- Padres de familia del aula de segundo grado “D” de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado – Huánuco.
- Estudiantes del segundo grado “D” de primaria de la G.U.E. Leoncio Prado – Huánuco.
- Aplicador del proyecto de tesis.

2. Recursos y materiales

- Recursos electrónicos (Celular, USB, laptop, impresora, tabletas, parlantes, etc.)
- Materiales de los juegos matemáticos.
- Recursos de escritorio (Papel bond A4, lápiz, lapiceros, crayones, cartulina, plumones, temperas, tijera, goma, silicona, etc.)
- Espacio de estudio en casa
- Sesiones de aprendizaje

PROGRAMA DE DESARROLLO DE ACTIVIDADES

Nº	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	FECHA DE APLICACIÓN
1	“Resolvemos problemas jugando con la suma”	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	18/10/2023
2	“Jugando aprendemos a restar”	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	19/10/2023
3	“Inventamos nuestros problemas al jugar”	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	20/10/2023

4	"Fabricamos problemas de sustracción"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	23/10/2023
5	"Jugamos comparando e igualando cantidades"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	24/10/2023
6	"Resuelvo problemas al quitar cantidades"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	25/10/2023
7	"Me divierto cuando escribo los números"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	26/10/2023
8	"Agrupamos de 10 en 10"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	27/10/2023
9	"Me divierto conociendo los números ordinales"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	30/10/2023
10	"Usamos el tablero para ubicar los números"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	31/10/2023
11	"¿A cuánto equivale?"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	02/11/2023
12	"Buscamos el doble y la mitad de los números"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	03/11/2023
13	"Jugamos a medir el tiempo"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	06/11/2023
14	"¿Qué número sigue?"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	07/11/2023
15	"Sumamos los precios de la tiendita"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	08/11/2023
16	"Me divierto restando"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	09/11/2023
17	"¿A cuánto equivale?"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	10/11/2023
18	"¿Cuándo sumo y cuándo resto?"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	13/11/2023
19	"¿Cómo resuelvo un problema?"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	14/11/2023
20	"Comparto con mis amigos los procedimientos que uso para resolver un problema"	Mucha Chavez Graciela Fresia Paz	15/11/2023

LOS JUEGOS MATEMÁTICOS

Cada juego se evaluará a través de una ficha de aplicación como instrumento de medición.

Son los siguientes juegos aplicados en la investigación

1. "La posada"

Materiales:

- 3 tableros del hospedaje
- 50 tapas azules y 50 rojas.
- Tarjetas de problemas.

Organización

- Nos agrupamos en grupo de 6 integrantes.
- Las tarjetas de problemas se colocan volteadas hacia abajo.

Ejecución

- Cada jugador en su turno escoge una tarjeta, lee el problema y lo resuelve usando los materiales.
- Los huéspedes se hospedan en orden, desde la primera habitación en adelante.
- Gana 20 puntos el que resuelve las 4 tarjetas, 1 problema resuelto es 5 puntos.

Evaluación: se evaluará a través de una ficha de aplicación como instrumento de medición.

2. Mis gustos favoritos

Materiales

-semillas, chapitas, papelote, tarjetas

Organización

- 5 equipos de 6 integrantes

Ejecución

- Por equipo se les entregará tarjetas con 3 imágenes (objetos, personajes, animales) y 3 tarjetas con números
- Cada integrante de grupo deberá elegir uno de las imágenes que le gusta, colocando una semilla en la imagen representando la cantidad que le salió en la tarjeta numérica.
- El equipo deberá crear un problema de adición con los recursos que se les brindó, escribirlo en el papelógrafo y representarlo con los semillas o chapitas la solución.
- Ganará el equipo que termine primero en crear su problema, sumar las semillas y a la vez verbalice correctamente la respuesta.

3. "Cuál es mayor, cuál es menor y cuál es igual"

Materiales

- Papelote, plumones, estudiantes

Organización

- En forma grupal e individual.

Ejecución

- El docente solicita que todos los estudiantes formen un círculo, luego se comenzará a separar a los estudiantes en equipos al azar y buscarán un nombre para su equipo.
- El docente menciona que hay equipos con mayor cantidad de integrantes, otros equipos con menor cantidad de integrantes y hay equipos que son iguales.
- Luego se les entregará papelotes y plumones para que ellos mismos elaboren un cuadro y comparen la cantidad de alumnos en cada grupo, utilizando los signos ($>$, $<$ o $=$)
- El grupo que logre completar el cuadro y ubicar los signos ganan.
- Ganará el equipo que termine primero en crear su problema, sumar las semillas y a la vez verbalice correctamente la respuesta.

Evaluación: se evaluará a través de una ficha de aplicación como instrumento de medición.

4. La caja mágica"

Materiales

Chapas, dados, cajas, lápiz, hoja y papelote

Organización

- En forma grupal e individual.

Ejecución

- El docente entregará a cada grupo una caja conteniendo una cantidad de objetos y un dado.
- El docente mencionará que deben lanzar el dado en forma individual y de acuerdo al número que salga deberán quitar las chapitas de la caja hasta llegar a la cantidad solicitada y apuntar en una hoja cuantos quedaron dentro de la cajita. Escriben en sus hojas la resolución.

Evaluación: se evaluará a través de una ficha de aplicación como instrumento de medición.

5. "LOS NÚMEROS FUGITIVOS"

MATERIALES: Tarjetas móviles con números naturales y plumones

ORGANIZACIÓN

- En forma grupal e individual.

EJECUCIÓN

- El docente colocará las tarjetas móviles de los números encima de la mesa de cada grupo.
- Cada grupo tendrá un plumón para que los alumnos en forma ordenada y jugando escojan una tarjeta cada uno, lo pegará en la pizarra (en el papelógrafo que pertenece al grupo) y escribirá correctamente el número.

6. Las bolsitas recolectoras”

Materiales

- Bolsitas transparentes, chapitas de color azul y rojo, plumones, fichas.

Organización

- Individual.

Ejecución

- El docente repartirá 10 bolsitas a cada estudiante, chapitas rojas y azules, fichas.
- Comunicamos a los estudiantes que 1 chapita roja equivale a 10 chapitas azules
- Los estudiantes agruparán de 10 en 10 con las chapitas azules, lo colocarán en cada bolsita y al costado lo representarán con una chapita roja, así con cada cantidad que pide el problema.

7. Las bolsitas recolectoras”

Materiales

- Bolsitas transparentes, chapitas de color azul y rojo, plumones, fichas.

Organización

- Individual.

Ejecución

- El docente repartirá 10 bolsitas a cada estudiante, chapitas rojas y azules, fichas.
- Comunicamos a los estudiantes que 1 chapita roja equivale a 10 chapitas azules

- Los estudiantes agruparán de 10 en 10 con las chapitas azules, lo colocarán en cada bolsita y al costado lo representarán con una chapita roja, así con cada cantidad que pide el problema.

8. "La carrera de la amistad"

Materiales

- Pulseras con sus nombres, tizas y sogá.

Organización

- Todos participan.

Ejecución

- Muestra a los estudiantes las pulseras de sus nombres. Cada uno coge la pulsera que le corresponde para participar en la carrera de la amistad.
- Se colocarán en la mano y se ubicarán detrás de la línea de partida que marcamos previamente.
- A la orden, deberán correr tan rápido como pueda hasta la meta.

9. "La reina dice"

Materiales

- Chapas, semillas, cartulina A3, plumones y tarjetas.

Organización

- En parejas.

Ejecución

- Muestra a los estudiantes la primera tarjeta y menciona la reina dice que salió el número "17", los estudiantes deberán juntar semillas de la cantidad que se les solicita y representarlo en el tablero.
- Los estudiantes tendrán que representar dicha cantidad.
- Anotarán los números en la tarjeta por parejas y ubicarán las representaciones de decenas y unidades.

10. "Yo tengo ¿Quién tiene?"

Materiales

- Cartas y papelotes

Organización

- En equipos.

Ejecución

- Forman equipos de 6, se reparte 1 carta a cada jugador.

- En cada equipo uno a uno de los jugadores irá mencionando qué número tiene y el resto mira su carta para ver si tiene la carta con números que representa la decena o unidades y la coloca junto al número que corresponde, pueden colocarse igual que las fichas de dominó.

- El equipo que logre completar primero todas las cartas gana.

11. “Jugamos con el doble y la mitad de los precios”

Materiales

- Imágenes de objetos, tarjetas, chapas, papelote y plumones.

Organización

- En equipos

Ejecución

- En la pizarra estará las imágenes de cada producto.

- Una vez que se formen los equipos se dará una tarjeta del producto con su precio y dos tarjetas en blanco a cada equipo.

- Cada equipo deberá hallar la mitad y el doble del precio del producto usando las chapitas, en una tarjeta escribirán la cantidad de la mitad del precio y en la otra tarjeta el doble.

- El grupo que logre representar y exponer primero, gana.

12. “¿A qué hora es mi cita?”

Materiales

- Reloj didáctico, tarjeta de reloj y plumón

Organización

- Individual

Ejecución

- Se comunica a los estudiantes que deberán de planificar una cita e indicarán la hora en su tarjeta y lo escribirán.

- En la pizarra se muestra un reloj didáctico, con las flechas que indiquen la hora y los minutos.

- De ejemplo, invito a que los niños me indiquen a qué hora quisieran tener una cita conmigo y voy moviendo las flechas del reloj didáctico e indico la hora y los minutos que ellos me dijeron luego lo escribo en la tarjeta y lo leo en voz alta.

- Se invita a los niños a planificar sus citas y escribir la hora en sus tarjetas.

- Ahora deberán dibujar los 3 relojes que se muestra en la pizarra y deberán escribir correctamente la hora que indica. El que lo haga primero, gana.

13. “¿Qué carta sigue?”

Materiales

- Cartas numéricas y plumones

Organización

- Individual

Ejecución

- Se reparte 10 cartas a cada niño. Se da la indicación que mientras la docente cuenta hasta 3 ellos tienen que ir barajando las cartas sin ver ninguna de ellas, al decir 3 los niños levantan la carta.

- Deberán sumar la cantidad de pastelitos del día lunes con la cantidad que le salió en la carta y dar por respuesta la cantidad de pastelitos del día martes, si su respuesta es correcta se dirigirá a la pizarra a escribir el primer número que corresponde al patrón aditivo y así seguirán jugando hasta descubrir todo el patrón aditivo.

14. “Compramos en la tiendita”

Materiales

- Bolsas, tarjetas de frutas y sus precios, papelote, plumones, monedas y billetes.

Organización

- Equipos

Ejecución

- La docente solicita que formen 5 equipos de 6 integrantes, a cada equipo se le entregará un papelote, plumones, una bolsa que dentro contiene las tarjetas, billetes y monedas.

- Cada equipo descubrirá que frutas tiene en su bolsa y los precios, tendrá que sumar para saber el total del gasto de Gael.

- Usarán sus billetes y monedas para contabilizar cuanto fue el gasto y emplearán el cálculo escrito en el papelógrafo para luego compartir el procedimiento que usó. El equipo que termina primero, gana.

15. Jugamos con las decenas y unidades

Materiales

- Bolsa mágica, tarjetas, base 10(unidades y decenas)

Organización

- Individual

Ejecución

- La docente agitará la bolsa mágica, al sacar una carta los niños observarán el número, lo mencionarán y enseguida deben representarlo en decenas y unidades.
- Mencionarán cuantas decenas y unidades hay según la docente va mostrando las cartas.
- Ahora representarán los 26 guantes y 35 batas, juntarán las cantidades y mencionarán el resultado en decenas y unidades, lo transcriben en una hoja a y el que da la respuesta primero gana.

16. "El bus viajero"

Materiales

- Un tablero de bus, chapitas y plumones

Organización

- Individual

Ejecución

- La docente junto con los estudiantes identificarán los datos.
- Las chapitas representan la cantidad de pasajeros que hay en el bus. Al ir bajando los estudiantes van quitando las chapitas, luego cuentan la cantidad que quedó.

Grafican en su cuaderno el problema y responden a preguntas.

1. ¿Cuántos pasajeros subieron al bus?
2. ¿Cuántos bajaron durante el trayecto?
3. ¿Cuántos llegaron hasta el terminal?
4. ¿Qué operación usaste para resolver el problema?
5. ¿Qué palabra es precisa para saber si tienes que sumar o restar?

17. "El dado mágico"

Materiales

- Tarjetas numéricas, dado, chapitas, papelógrafo.

Organización

- Equipos

Ejecución

- Se forman 5 equipos de 6 integrantes. Se reparte una tarjeta a cada equipo y las chapitas.

- La docente lanza el dado y los estudiantes observan el número y problema que muestra el dado, en el dado se ve la cantidad y los estudiantes observan a qué equipo le toca resolver el problema del dado.

Así se irá lanzando hasta que todos los equipos tengan su respectivo problema.

La docente lanza el dado, todos miran de qué lado cayó, se disponen a leer lo que observan y deberán de apuntar en su hojita. El dado se lanza hasta que todas las partes se observen.

- Cada equipo resuelve el problema en el papelote y con materiales concretos. El equipo que representa primero, gana.

18. “¿Quién sigue?”

Materiales

- Ficha enmicada, plumón, tarjetas problemáticas del 1 al 6, dado

Organización

- Individual

Ejecución

- Se reparte una ficha y un plumón a cada estudiante.

- La docente lanza el dado y elige la tarjeta de acuerdo a la cantidad que indica el dado. Voltea la tarjeta y empieza a leer el problema, los estudiantes van resolviendo y los 5 primeros que terminan pasan a exponer los procedimientos que usaron y como llegaron al resultado; seguir jugando hasta que todos los estudiantes hayan participado.

ANEXO 6

ACTIVIDADES (SESIONES)

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
“Resolvemos problemas jugando con la suma”
(Nivel Primaria)

N.º 1

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
- 1.2. Grado: 2 ro Sección: D
- 1.3. Docente de Aula: Matilde Espinoza
- 1.4. Docente de práctica:
- 1.5. Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
- 1.6. Fecha: lunes, 02 de octubre del 2023

II. DATOS CURRICULARES

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

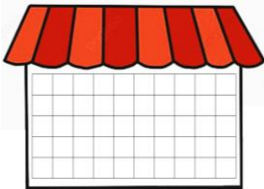
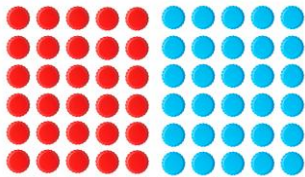
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Traduce una o dos acciones de separar, agregar, quitar, comparar e igualar cantidades, identificadas en problemas, a expresiones de sustracción y adición con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Resuelve problemas de adición con números naturales

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente comenta que cuando las personas visitan algún lugar lejano como un pueblito, usualmente no encontramos hoteles, en su mayoría hay alguna posada; la posada es un lugar donde las personas pueden pasar la noche y dormir. Gracias a las posadas podemos descansar en un lugar lejos de nuestra casa <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> - ¿Qué es una posada?, ¿quiénes se hospedan en la posada?, ¿cuántas habitaciones puede tener una posada?, ¿han visitado una posada? - Escuchamos sus participaciones, mostramos una imagen de una posada y mencionamos que una posada es una casa modesta con habitaciones para alojar a huéspedes que están de paso por ese lugar. <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - Planteamos una pequeña situación. Si en una posada hay 9 huéspedes, luego llegan 5 personas más. ¿Aumentan o se disminuyen los huéspedes? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy jugaremos a la posada para resolver problemas de adición”	❖ Imágenes ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	<u>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</u> Presentamos el problema: En una posada hay 29 huéspedes, al día siguiente llegaron 15 huéspedes más. ¿Cuántos huéspedes Hay en total?	❖ Tablero ❖ Chapas ❖ Cartas ❖ Lápiz ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización.	40 minutos

	Realizamos algunas preguntas como: • ¿De qué trata el problema? • ¿Cuáles son los datos del problema? • ¿Qué nos pide el problema? • ¿Qué operación realizaremos? Los estudiantes identificarán los datos y escuchamos atentamente todas sus respuestas, ellos reconocerán algunos de sus nociones matemáticas. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS ¿Cómo podemos resolver el problema? ¿Qué estrategias podemos utilizar? Los estudiantes indagarán y propondrán ideas. La docente propone a los estudiantes realizar un juego. “La posada”. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) Solicitamos a los estudiantes organizarse en equipos de 6 integrantes. Explicamos las reglas del juego: “La posada” Materiales: • 3 tableros del hospedaje • 50 tapas azules y 50 rojas. • Tarjetas de problemas. Organización • Nos agrupamos en grupo de 6 integrantes. • Las tarjetas de problemas se colocan volteadas hacia abajo. Ejecución • Cada jugador en su turno escoge una tarjeta, lee el problema y lo	❖ Fichas de aplicación.	
--	---	--------------------------------	--

	resuelve usando los materiales. • Los huéspedes se hospedan en orden, desde la primera habitación en adelante. • Gana 20 puntos el que resuelve las 4 tarjetas, 1 problema resuelto es 5 puntos. - La docente representará el juego en forma vivencial antes de empezar a utilizar los materiales. - La docente reparte el tablero de la posada, las chapas de colores azules y rojas a cada grupo, y las tarjetas de problemas que estará pegado en la pizarra. - Luego la docente explica que el juego consiste en que se toma una de las tarjetas y la voltea y lo lee en voz fuerte, los grupos representan el problema en el tablero de la posada, teniendo en cuenta que las chapas de colores azules son los huéspedes que están al inicio y las chapas de colores rojos son los huéspedes que llegaron. La docente pedirá que ubiquen en forma ordenada los huéspedes que están al inicio, teniendo en cuenta el  problema.  La docente acompaña a cada grupo con preguntas como ¿cuántos huéspedes había en el hospedaje?, ¿cuántos huéspedes hay ahora?, ¿cuántos huéspedes llegaron?, ¿Qué materiales han utilizado para resolver los problemas? La docente monitorea las representaciones que realizó cada equipo, va preguntando ¿Qué		
--	---	--	--

	cantidad representa las chapas azules? ¿qué cantidad representa las chapas rojas? ¿qué operación realizaste? ¿Qué representa el total de chapas? El grupo que logre resolver el problema y representarlo en un papelote con el tablero del hospedaje gana 5 puntos. FORMALIZACIÓN Solicitamos a cada grupo que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver el juego, describirán sus representaciones y darán a conocer su resultado. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron y como se organizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
--	--	--	--

CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos
---------------	--	--	------------------

IV. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



Apellidos y nombres:

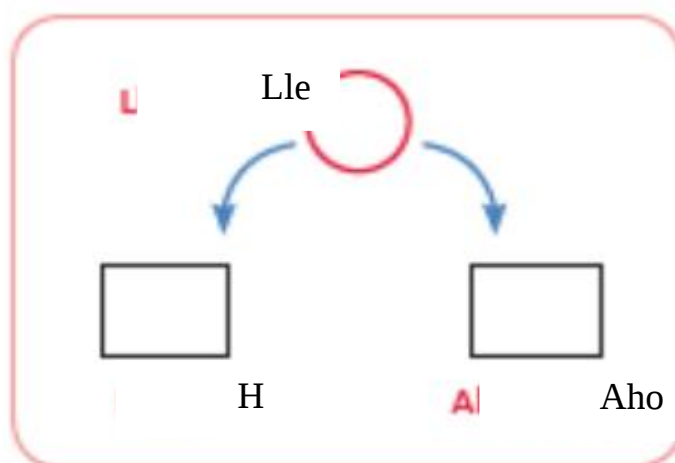
.....

Grado: Sección: Fecha:

...../...../.....

Lee atentamente y resuelve.

- ✚ En una posada hay 33 huéspedes, llegaron algunos huéspedes más, ahora hay 50 huéspedes ¿cuántos huéspedes legaron?



$$\boxed{} \bigcirc \boxed{} = \boxed{}$$

Ahora hay _____.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

“Jugando aprendemos a restar”

(Nivel Primaria)

N.º 2

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
1.2. Grado: 2 do Sección: D
1.3. Docente de Aula: Matilde Espinoza
1.4. Docente de práctica:
1.5. Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
1.6. Fecha: viernes, 10 de noviembre del 2023

II. DATOS CURRICULARES

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Traduce una o dos acciones de separar, agregar, quitar, comparar e igualar cantidades, identificadas en problemas, a expresiones de sustracción y adición con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Resuelve problemas de sustracción con números naturales

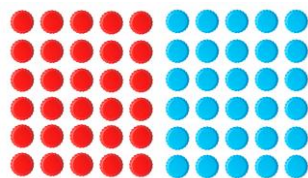
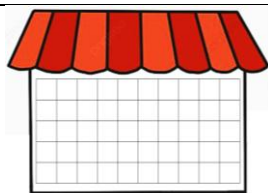
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
----------	---------------------------	-------------------------	--------

INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente comparte un video referido a la actividad del día, canción de las restas "https://www.youtube.com/watch?v=WuKsfspU6DQ" <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> - ¿Qué menciona la canción?, ¿qué operación está presente en el video?, ¿qué es restar? - Escucha sus participaciones de los estudiantes <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Cuándo sabes que tienes que restar para resolver una situación problemática? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje "Hoy aprenderemos a restar jugando en la posada"	❖ Video ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA Presentamos el problema: En una posada hay 48 huéspedes, al día siguiente se van 15 huéspedes. ¿Cuántos huéspedes hay ahora en la posada? Realizamos algunas preguntas como: • ¿De qué trata el problema? • ¿Cuáles son los datos del problema? • ¿Qué nos pide el problema? • ¿Qué operación realizaremos? Los estudiantes identificarán los datos y escuchamos atentamente todas sus respuestas, ellos reconocerán algunos de sus nociones matemáticas. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS ¿Cómo podemos resolver el problema? ¿Qué estrategias podemos utilizar? Los estudiantes indagarán y propondrán ideas. La docente propone a los estudiantes realizar un juego.	❖ Tablero ❖ Chapas ❖ Cartas ❖ Lápiz ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos

	“La posada”. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “La posada” Materiales: • 3 tableros del hospedaje • 50 tapas azules y 50 rojas. • Tarjetas de problemas. Organización • Nos agrupamos en grupo de 6 integrantes. • Las tarjetas de problemas se colocan volteadas hacia abajo. Ejecución • Cada jugador en su turno escoge una tarjeta, lee el problema y lo resuelve usando los materiales. • Los huéspedes se hospedan en orden, desde la primera habitación en adelante. • Gana 20 puntos el que resuelve las 4 tarjetas, 1 problema resuelto es 5 puntos. - La docente representará el juego en forma vivencial antes de empezar a utilizar los materiales. - La docente reparte el tablero de la posada, las chapas de colores azules y rojas a cada grupo, y las tarjetas de problemas que estará pegado en la pizarra. - Luego la docente explica que el juego consiste en que se toma una de las tarjetas y la voltea y lo lee en voz fuerte, los grupos representan el problema en el tablero de la posada, teniendo en cuenta que las chapas de colores azules son los huéspedes que están al inicio y las chapas de colores rojos son los huéspedes que se van. La docente pedirá que ubiquen en forma ordenada los huéspedes que están al inicio, teniendo en cuenta el problema.		
--	---	--	--



La docente acompaña a cada grupo con preguntas como ¿cuántos huéspedes había en el hospedaje?, ¿cuántos huéspedes hay ahora?, ¿cuántos huéspedes llegaron?, ¿Qué materiales han utilizado para resolver los problemas?

La docente monitorea las representaciones que realizó cada equipo, va preguntando ¿Qué cantidad representa las chapas azules? ¿qué cantidad representa las chapas rojas? ¿qué operación realizaste? ¿Qué representa el total de chapas?

El grupo que logre resolver el problema y representarlo en un papelote con el tablero del hospedaje gana 5 puntos.

FORMALIZACIÓN

Solicitamos a cada grupo que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver el juego, describirán sus representaciones y darán a conocer su resultado.

Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron y como se organizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera.

REFLEXIÓN

Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones.

Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas:

- ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas?
- ¿Cómo hicieron para resolver el problema?
- ¿Qué utilizaron para resolver?

	• ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

VI. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
<http://udh.edu.pe>

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES Y ESCUELA
ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**



Apellidos y nombres:

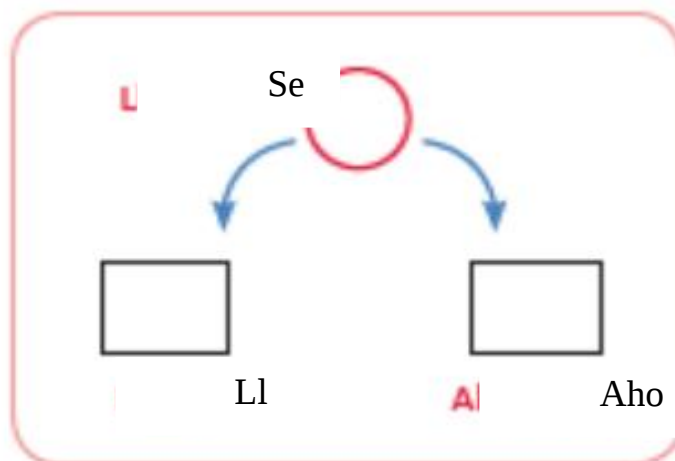
.....

Grado: Sección: Fecha:

...../...../.....

Lee y resuelve el problema

- ✚ El día lunes llegaron a un hotel 48 personas, 30 varones y 18 mujeres, el día miércoles se fueron del hotel 14 varones ¿Cuántas personas quedaron en el hotel? ¿Cuántas mujeres y varones hay ahora?



$$\boxed{} \bigcirc \boxed{} = \boxed{}$$

Ahora hay _____.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
“Inventamos nuestros problemas al jugar”
(Nivel Primaria)

N.º 3

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
1.2. Grado: 2 do Sección: D
1.3. Docente de Aula: Matilde Espinoza
1.4. Docente de práctica:
1.5. Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
1.6. Fecha: viernes, 10 de noviembre del 2023

II. DATOS CURRICULARES

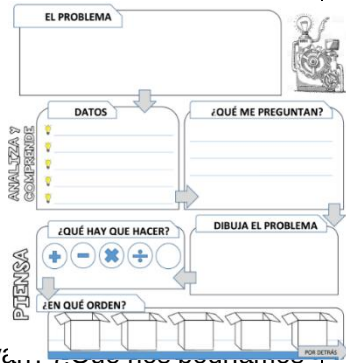
2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Traduce una o dos acciones de separar, agregar, quitar, comparar e igualar cantidades, identificadas en problemas, a expresiones de sustracción y adición con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Plantea situaciones problemáticas de adición

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E.

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
----------	---------------------------	-------------------------	--------

INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente muestra un dado con números y un signo (+). Lanza el dado y muestra, los estudiantes irán dictando las respuestas. <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> - ¿Qué números mencionaron? ¿qué teníamos que hacer con esos números?, ¿qué operación realizamos? - Escucha sus participaciones de los estudiantes <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Qué necesitamos para crear un problema? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy crearemos situaciones problemáticas de adición” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Caja interactiva ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta un papelógrafo en la pizarra.  ¿Qué observamos...? ¿Qué nos preguntamos...? ¿Qué dato hay? Los estudiantes identificarán los datos y escuchamos atentamente todas sus respuestas. Mencionamos que hoy realizaremos problemas de adición. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS ¿Qué estrategias podemos usar?	❖ Chapas y semillas ❖ Tarjetas ❖ Lápiz ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos

	Escuchamos atentamente sus respuestas.	
	La docente propone un juego “Mis gustos favoritos.”	
	3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico)	
	“Mis gustos favoritos”	
	Materiales	
	-semillas, chapitas, papelote, tarjetas	
	Organización	
	- 5 equipos de 6 integrantes	
	Ejecución	
	- Por equipo se les entregará tarjetas con 3 imágenes (objetos, personajes, animales) y 3 tarjetas con números	
	- Cada integrante de grupo deberá elegir uno de las imágenes que le gusta, colocando una semilla en la imagen representando la cantidad que le salió en la tarjeta numérica.	
	- El equipo deberá crear un problema de adición con los recursos que se les brindó, escribirlo en el papelógrafo y representarlo con los semillas o chapitas la solución.	
	- Ganará el equipo que termine primero en crear su problema, sumar las semillas y a la vez verbalice correctamente la respuesta.	
	La docente pegará unas palabras que servirán de ayuda en la creación del problema, repartirá un papelógrafo a	
	SUMAR RESOLVER PROBLEMAS * SUMAR, RESTA, MULTIPLICAR, DIVIDIR * MÁS * MENOS * DE RESTANDO, POR DADO * DE POCO * MUCHO * ANTES/DENTRO, DESPUES * SIEMPRE, NUNCA * CUANDO * ¿CÓMO? ¿DÓNDE? ¿CUÁNTO? * ¿QUÉ PASÓ? ¿POR QUÉ?	
	cada equipo	
	La docente solicita a todos escoger una tarjeta al azar.	

	      Solicitamos ir formulando una situación problemática, utilizando un orden y secuencia de las palabras. La docente acompaña a cada equipo con preguntas como ¿Qué datos tienes? ¿Cómo empezaremos a crear el problema? Si queremos juntar ¿Qué operación deberías de usar? Los estudiantes escriben en el papelógrafo la situación problemática. La docente monitorea las representaciones que realizó cada equipo, va preguntando ¿Qué materiales han utilizado para resolver su situación problemática? ¿qué operación realizaste? ¿Cuánto es el resultado final? El grupo que logre crear y resolver el problema representado en su papelógrafo gana 5 puntos. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos a cada grupo que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver el juego, describirán sus representaciones y darán a conocer su resultado. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron y como se organizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas:		
--	--	--	--

	• ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divertieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

VIII. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Y HUMANIDADES Y ESCUELA ACADÉMICA
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y
PRIMARIA**



Apellidos y nombres:

.....

Grado: Sección: Fecha:

...../...../.....

Completa la siguiente ficha usando tu imaginación y creatividad.

Escribe el problema



Mis datos

¿Qué tengo?

¿Qué me falta?

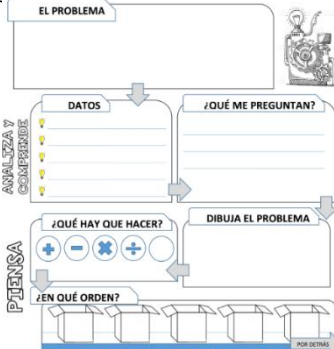
¿Qué operaciones tengo que hacer?



Realiza las operaciones



MOMEN TOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
--------------	------------------------------	----------------------------	--------

INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente muestra un dado con números y un signo (-). Lanza el dado y muestra, los estudiantes irán dictando las respuestas. <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> - ¿Qué números mencionaron? ¿qué teníamos que hacer con esos números?, ¿qué operación realizamos? - Escucha sus participaciones de los estudiantes <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Qué necesitamos para crear un problema? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy crearemos situaciones problemáticas de sustracción” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Caja interactiva ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta un papelógrafo en la pizarra  ¿Qué observan? ¿Qué nos podríamos elaborar? ¿Qué dato hay? Los estudiantes identificarán los datos y escuchamos atentamente todas sus respuestas. Mencionamos que hoy	❖ Chapas y semillas ❖ Tarjetas ❖ Lápiz ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos

	realizaremos problemas de sustracción. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS ¿Qué estrategias podemos usar? ¿Qué propones? La docente propone a los estudiantes realizar un juego. “Mis gustos favoritos” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “Mis gustos favoritos” Materiales -semillas, chapitas, papelote, tarjetas Organización - 5 equipos de 6 integrantes Ejecución - Por equipo se les entregará tarjetas con 3 imágenes (objetos, personajes, animales) y 3 tarjetas con números - Cada integrante de grupo deberá elegir uno de las imágenes que le gusta, colocando una semilla en la imagen representando la cantidad que le salió en la tarjeta numérica. - El equipo deberá crear un problema de adición con los recursos que se les brindó, escribirlo en el papelógrafo y representarlo con los semillas o chapitas la solución. - Ganará el equipo que termine primero en crear su problema, sumar las semillas y a la vez verbalice correctamente la respuesta. La docente pegará unas palabras que servirán de ayuda en la		
--	---	--	--

	creación del problema, repartirá un 5 CLAVE • SUBTRA • SUSTR • SUSTR • SUBTRA • SUSTR • SUSTR • SUSTR • SUSTR papelógrafo a cada equipo. La docente solicita a todos escoger una tarjeta al azar. Solicitamos ir formulando una situación problemática, utilizando un orden y secuencia de las palabras. La docente acompaña a cada equipo con preguntas como ¿Qué datos tienes? ¿Cómo empezaremos a crear el problema? Si queremos separar ¿Qué operación deberías de usar? Los estudiantes escriben en el papelógrafo la situación problemática. La docente monitorea las representaciones que realizó cada equipo, va preguntando ¿Qué materiales han utilizado para resolver su situación problemática? ¿qué operación realizaste? ¿Cuánto es el resultado final? El grupo que logre crear y resolver el problema representado en su papelógrafo gana 5 puntos. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos a cada grupo que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver el juego, describirán sus representaciones y darán a conocer su resultado. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron y como se organizaron, también proponemos a que el resto de los		
--	--	--	--

	alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

IX. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Y HUMANIDADES Y ESCUELA ACADÉMICA**
**PROFESIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y
PRIMARIA**



Apellidos y nombres:

.....

Grado: Sección: Fecha:

...../...../.....

Completa la siguiente ficha usando tu imaginación y creatividad.

Escribe el problema	Mis datos										
	<table border="1"><thead><tr><th>¿Qué tengo?</th><th>¿Qué me falta?</th></tr></thead><tbody><tr><td>.....</td><td>.....</td></tr><tr><td>.....</td><td>.....</td></tr><tr><td>.....</td><td>.....</td></tr><tr><td>.....</td><td>.....</td></tr></tbody></table>	¿Qué tengo?	¿Qué me falta?								
¿Qué tengo?	¿Qué me falta?										
.....											
.....											
.....											
.....											
¿Qué operaciones tengo que hacer?											
											
Realiza las operaciones											
											

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u>	❖ Papelógrafo ❖ Recursos verbales.	10 minutos

	La docente coloca un papelógrafo en la pizarra. ¿78 es una cantidad mayor o menor que 85? <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> - ¿Qué observan en la pizarra?, ¿Qué nos pide el problema? ¿Qué estrategias podrías utilizar para saber la respuesta? - Escucha sus participaciones de los estudiantes <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Cuándo usamos mayor (>), menor (<) o igual (=)? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Aprendemos a comparar e igualar cantidades usando mayor, menor e igual” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.		
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta un papelógrafo en la pizarra. Después de haber reunido 12 botellas, Silvia y Alex desean saber si es una cantidad mayor o menor que las 20 que necesitan. ¿Qué nos pide el problema? ¿Les falta o sobra botellas? ¿Cómo podríamos ayudar a Silvina y Alexandro? ¿Qué estrategias podríamos utilizar para resolver la situación? Los estudiantes identificarán los datos y escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS La docente realiza la siguiente pregunta a los estudiantes: ¿Qué estrategias podemos utilizar para resolver la situación? Escucha atentamente sus respuestas. La docente propone a los estudiantes realizar un juego. “Cuál es mayor, cuál es menor y cuál es igual”	❖ Chapas y semillas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos

	3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “Cuál es mayor, cuál es menor y cuál es igual” Materiales - Papelote, plumones, estudiantes Organización - En forma grupal e individual. Ejecución - El docente solicita que todos los estudiantes formen un círculo, luego se comenzará a separar a los estudiantes en equipos al azar y buscarán un nombre para su equipo. - El docente menciona que hay equipos con mayor cantidad de integrantes, otros equipos con menor cantidad de integrantes y hay equipos que son iguales. - Luego se les entregará papelotes y plumones para que ellos mismos elaboren un cuadro y comparen la cantidad de alumnos en cada grupo, utilizando los signos ($>$, $<$ o $=$) - El grupo que logre completar el cuadro y ubicar los signos ganan. - Ganará el equipo que termine primero en crear su problema, sumar las semillas y a la vez verbalice correctamente la respuesta. Solicitamos a los estudiantes resolver el problema planteado usando la estrategia planteada, se agruparan las cantidades mencionadas. Lo grafican simbólicamente representando en un papelote usando los signos. es mayor que es menor que
--	--

	 La docente monitorea las representaciones que realizó cada equipo, va preguntando ¿Qué datos tienes? ¿Dónde hay más? ¿Dónde hay menos? Señala con los signos donde hay más y donde hay menos. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos a cada grupo que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la situación problemática, describirán sus representaciones y darán a conocer su resultado. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron y como se organizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
--	--	--	--

CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos
---------------	--	--	------------------

XI. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES Y ESCUELA
ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA



Apellidos y nombres:

.....

Grado: Sección: Fecha:
...../...../.....

NOTA

- Efectúa las operaciones indicada y compara los resultados usando los signos, mayor (>), menor (<) o igual (=)

1 $20 + 30$ $12 + 80$

2 $12 + 71$ $12 + 14$

3 $22 + 64$ $40 + 50$

4 $34 + 52$ $18 + 18$

5 $45 + 37$ $14 + 49$

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
“Resuelvo problemas al quitar cantidades”
(Nivel Primaria)

N.º 6

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
1.2. Grado: 2 do Sección: D
1.3. Docente de Aula: Matilde Espinoza
1.4. Docente de práctica:
1.5. Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
1.6. Fecha: viernes, 10 de noviembre del 2023

II. DATOS CURRICULARES

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Traduce una o dos acciones de separar, agregar, quitar, comparar e igualar cantidades, identificadas en problemas, a expresiones de sustracción y adición con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Separa y quita cantidades con números naturales para resolver problemas de sustracción.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

XII. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
----------	---------------------------	-------------------------	--------

INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente cuenta una pequeña María es una niña que olvida las cosas, un día su madre le mandó a comprar al mercado, le dio una lista y dinero exacto para que compre todo. En el camino se le perdió la lista y María no recordaba todo lo que apuntó su madre, cuando llegó al mercado solo compró 4 de las 7 cosas que le mandó a comprar su madre. <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> - ¿Qué sucedió en la historia?, ¿Cuántas cosas compró María? ¿Cuántas cosas le falta comprar? - Escucha sus participaciones de los estudiantes <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Qué operación debemos de utilizar para saber la respuesta y por qué? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy aprenderemos a separar y quitar cantidades para resolver problemas” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Papelógrafo ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta un papelógrafo en la pizarra. Juan tiene 21 canicas en la mano, pero le prestó 8 canicas a Liz. ¿Cuántas canicas le quedan a Juan? ¿Qué nos pide el problema? ¿Qué operación debemos de realizar? ¿Qué datos tenemos?	❖ Chapas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos

	Los estudiantes identificarán los datos y escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes ¿Qué estrategia podemos usar? ¿Cómo podemos representar las cantidades? La docente propone a los estudiantes realizar un juego. “La caja mágica” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “La caja mágica” Materiales - Chapas, dados, cajas, lápiz, hoja y papelote Organización - En forma grupal e individual. Ejecución - El docente entregará a cada grupo una caja conteniendo una cantidad de objetos y un dado. - El docente mencionará que deben lanzar el dado en forma individual y de acuerdo al número que salga deberán quitar las chapitas de la caja hasta llegar a la cantidad solicitada y apuntar en una hoja cuantos quedaron dentro de la cajita. Escriben en sus hojas la resolución. Había quité ahora hay 1 2 3 4 5 La docente monitorea las representaciones que realizó cada equipo. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos a cada grupo que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la situación problemática. describirán sus		
--	---	--	--

	representaciones y darán a conocer su resultado. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron y como se organizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divertieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

XIII. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Y HUMANIDADES Y ESCUELA ACADÉMICA
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y
PRIMARIA



Apellidos y nombres:

.....

Grado: Sección: Fecha:

...../...../.....

NOTA

- Resuelve:



En un autobús hay 60 asientos, si hay sentadas 30 personas,
¿Cuántas personas más pueden sentarse?



María va al quiosco a comprar chuches, lleva 70 céntimos. Compra
una bolsa de papas que cuestan 30 cts y unos caramelos que le
cuestan 25 cts. ¿Cuánto dinero le sobra?



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
“Me divierto cuando escribo los números”
(Nivel Primaria)

N.º 7

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
- 1.2. Grado: 2 do Sección: D
- 1.3. Docente de Aula: Matilde Espinoza
- 1.4. Docente de práctica:
- 1.5. Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
- 1.6. Fecha: viernes, 10 de noviembre del 2023

II. DATOS CURRICULARES

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Expresa su comprensión del número como ordinal (hasta el vigésimo), de la decena como grupo de diez, como unidad superior, del valor posicional en números de hasta dos cifras y sus equivalencias; de la comparación de dos cantidades, de los números hasta el 100, del significado de las operaciones de adición y sustracción así como del doble y la mitad; usando diversas representaciones y lenguaje cotidiano.	Realiza la escritura y lectura de números naturales hasta el 100.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

XIV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO																																																																																																				
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente muestra un afiche con números y lanzara un dado con números hasta el 6, cuando salga la cantidad, pasará a leer el niño que esté en la fila que menciona el dado, así participará cada columna. <table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr> <tr><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td></tr> <tr><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td></tr> <tr><td>41</td><td>42</td><td>43</td><td>44</td><td>45</td><td>46</td><td>47</td><td>48</td><td>49</td><td>50</td></tr> <tr><td>51</td><td>52</td><td>53</td><td>54</td><td>55</td><td>56</td><td>57</td><td>58</td><td>59</td><td>60</td></tr> <tr><td>61</td><td>62</td><td>63</td><td>64</td><td>65</td><td>66</td><td>67</td><td>68</td><td>69</td><td>70</td></tr> <tr><td>71</td><td>72</td><td>73</td><td>74</td><td>75</td><td>76</td><td>77</td><td>78</td><td>79</td><td>80</td></tr> <tr><td>81</td><td>82</td><td>83</td><td>84</td><td>85</td><td>86</td><td>87</td><td>88</td><td>89</td><td>90</td></tr> <tr><td>91</td><td>92</td><td>93</td><td>94</td><td>95</td><td>96</td><td>97</td><td>98</td><td>99</td><td>100</td></tr> </table> <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> - ¿Cómo jugamos?, ¿qué hicieron al jugar? ¿qué números mencionamos? - Escucha sus participaciones de los estudiantes <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Hasta qué número saben escribir? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Jugando leeremos y escribiremos los números hasta el 100” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	❖ Afiche ❖ Recursos verbales.	10 minutos
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																																																														
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																																																																														
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30																																																																																														
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40																																																																																														
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50																																																																																														
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																																																																														
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70																																																																																														
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80																																																																																														
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90																																																																																														
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100																																																																																														
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta un papelógrafo en la pizarra. <table border="1"> <tr><td>59</td><td>_____</td></tr> <tr><td>87</td><td>_____</td></tr> <tr><td>55</td><td>_____</td></tr> <tr><td>60</td><td>_____</td></tr> <tr><td>76</td><td>_____</td></tr> </table>	59	_____	87	_____	55	_____	60	_____	76	_____	❖ Tarjetas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos																																																																																										
59	_____																																																																																																						
87	_____																																																																																																						
55	_____																																																																																																						
60	_____																																																																																																						
76	_____																																																																																																						

	¿Qué observan? ¿Cómo se escriben esos números? ¿Junto o separado? La docente escucha atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes ¿Qué estrategia podemos usar para escribir? ¿Cómo sabremos si escribieron bien? La docente propone a los estudiantes realizar un juego. “Los números fugitivos” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “Los números fugitivos” Materiales - Tarjetas móviles con números naturales y plumones Organización - En forma grupal e individual. Ejecución - El docente colocará las tarjetas móviles de los números encima de la mesa de cada grupo. - Cada grupo tendrá un plumón para que los alumnos en forma ordenada y jugando escojan una tarjeta cada uno, lo pegará en la pizarra (en el papelógrafo que pertenece al grupo) y escribirá correctamente el número. Luego en una hoja escribirán los números que indica el papelógrafo. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos a los estudiantes que lean lo que han escrito y comparar con sus pares. Los estudiantes explicarán cómo lo hicieron y como se organizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias.		
--	---	--	--

	Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divertieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

XV. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Y HUMANIDADES Y ESCUELA ACADÉMICA
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y
PRIMARIA



Apellidos y nombres:

Grado: Sección: Fecha:/...../.....

NOTA

- Escribe correctamente los números.

33	_____
65	_____
41	_____
30	_____
50	_____
99	_____
100	_____
80	_____

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

“Agrupamos de 10 en 10”

(Nivel Primaria)

N.º 8

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO

1.2. Grado: 2 do

Sección: D

1.3. Docente de Aula: Matilde Espinoza

1.4. Docente de práctica:

1.5. Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez

1.6. Fecha: viernes, 10 de noviembre del 2023

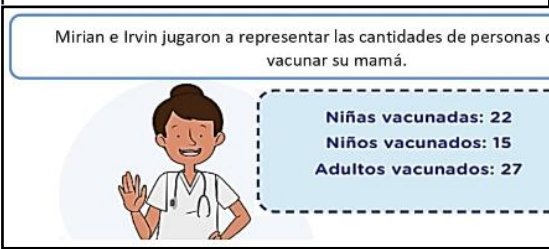
II. DATOS CURRICULARES

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

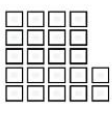
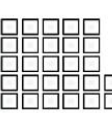
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Expresa su comprensión del número como ordinal (hasta el vigésimo), de la decena como grupo de diez, como unidad superior, del valor posicional en números de hasta dos cifras y sus equivalencias; de la comparación de dos cantidades, de los números hasta el 100, del significado de las operaciones de adición y sustracción, así como del doble y la mitad; usando diversas representaciones y lenguaje cotidiano.	Representa agrupaciones de 10 en 10

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) MOTIVACIÓN La docente invita a los estudiantes a observar la siguiente imagen que muestra en la pizarra.  RECOJO DE SABERES PREVIOS - ¿Qué observamos?, ¿qué tenemos que hacer? ¿cómo podríamos agrupar?, ¿cuántas unidades forman una decena? - Escucha sus participaciones de los estudiantes CONFLICTO COGNITIVO - ¿Cómo puedes representar las agrupaciones? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy nos divertiremos jugando al representar agrupaciones de 10 en 10” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Afiche ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente invita a leer la siguiente situación problemática. Mirian e Irvin jugaron a representar las cantidades de personas que vacunar su mamá.  Niñas vacunadas: 22 Niños vacunados: 15 Adultos vacunados: 27 ¿A qué jugaron Mirian e Irvin? ¿A quiénes vacunó a su mamá? ¿Qué podrían hacer Mirian e Irvin para representar las cantidades? La docente escucha atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes ¿Qué estrategia podemos usar para representar las cantidades? ¿Qué materiales tienen?	❖ Tarjetas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	30 minutos

La docente propone a los estudiantes realizar un juego.
"Las bolsitas recolectoras"
3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico)
"Las bolsitas recolectoras"
Materiales
- Bolsitas transparentes, chapitas de color azul y rojo, plumones, fichas.
Organización
- Individual.
Ejecución
- El docente repartirá 10 bolsitas a cada estudiante, chapitas rojas y azules, fichas.
- Comunicamos a los estudiantes que 1 chapita roja equivale a 10 chapitas azules
- Los estudiantes agruparán de 10 en 10 con las chapitas azules, lo colocarán en cada bolsita y al costado lo representarán con una chapita roja, así con cada cantidad que pide el problema.
La docente invita a los estudiantes a completar la tabla de representación de la cantidad de niños, niñas y adultos vacunados.

Actividad 2							
Forma grupos de 10 unidades.	Canjea los grupos de 10 unidades por decenas. Luego, dibuja.	Representa la cantidad en el tablero de valor posicional.	Escribe el número cómo se lee.				
		<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> __ D y __ U	D	U			 _____
D	U						
		<table border="1"><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> __ D y __ U	D	U			 _____
D	U						

4. FORMALIZACIÓN
Solicitamos a los estudiantes que compartan como utilizaron la estrategia propuesta. Los estudiantes explicarán cómo lo hicieron y como se organizó cada uno, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera.
5. REFLEXIÓN
Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones.
Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas:

- ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas?
- ¿Cómo hicieron para resolver el problema?

	• ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

IV. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
<http://udh.edu.pe>

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES Y ESCUELA
ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**



Apellidos y nombres:

Grado: Sección: Fecha:/...../.....

NOTA

- La mamá de Oscar vende 15 pulseras de huairuro, 32 collares de cuarzo y 26 anillos de cobre.

Ayuda a la mamá de Oscar a representar las cantidades que vendió.

Forma grupos de 10 unidades.	Canjea los grupos de 10 unidades por decenas. Luego, dibuja .	Representa la cantidad en el tablero de valor posicional.	Escribe el número y cómo se lee.				
		<table><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> __ D y __ U	D	U			_____
D	U						
		<table><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> __ D y __ U	D	U			_____
D	U						
		<table><tr><td>D</td><td>U</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> __ D y __ U	D	U			_____
D	U						

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente llama la asistencia a los estudiantes. <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> ¿Quién es el primero en la lista de asistencia? ¿quién es el segundo? ¿quién es el segundo? ¿Quién es último? ¿Cuándo usamos las palabras primero, segundo, etc? <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Qué son los números ordinales? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy conoceremos los números ordinales hasta el vigésimo lugar” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Papelógrafo ❖ Recursos verbales	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente plantea la siguiente Si realizamos una carrera ¿en qué puesto quedaría cada uno de ustedes?	❖ Chapas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de	40 minutos

	¿Qué nos dice la pregunta? ¿Cómo podemos descubrir en que puesto quedaremos? Los estudiantes identificarán los datos y escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes ¿Qué estrategia propones? ¿Cómo podemos saberlo? La docente propone a los estudiantes realizar un juego. “La carrera de la amistad” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “La carrera de la amistad” Materiales - Pulseras con sus nombres, tizas y sogas. Organización - Todos participan. Ejecución - Muestra a los estudiantes las pulseras de sus nombres. Cada uno coge la pulsera que le corresponde para participar en la carrera de la amistad. - Se colocarán en la mano y se ubicarán detrás de la línea de partida que marcamos previamente. - A la orden, deberán correr tan rápido como pueda hasta la meta. Junto con ellos mencionamos en qué puesto quedó cada uno y que lo recuerden hasta llegar al salón. Escriben el problema planteado y vamos mencionando y ellos escribiendo quién llegó primer lugar, segundo lugar, etc. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos los estudiantes que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver problema planteado, describirán sus representaciones y darán a conocer su respuesta.	aplicación.	
--	--	-------------	--

	Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron y como se organizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

IV. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
http://udh.edu.pe

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES Y ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

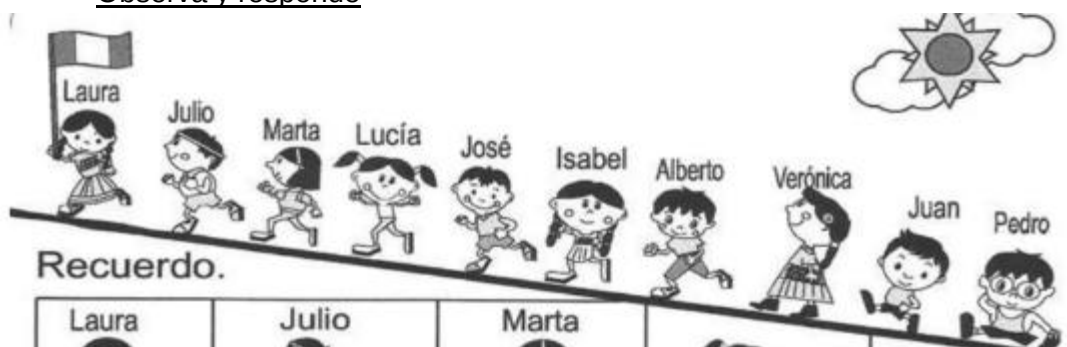


Apellidos y nombres:

Grado: Sección: Fecha:/...../.....

NOTA

- Observa y responde



Recuerdo.

Laura  primero 1º	Julio  segundo 2º	Marta  tercero 3º	Lucía  cuarto 4º	José  quinto 5º
Isabel  sexto 6º	Alberto  séptimo 7º	Verónica  octavo 8º	Juan  noveno 9º	Pedro  décimo 10º

Repaso y practico.

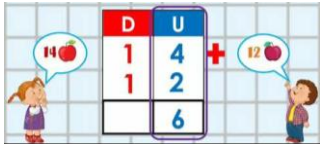
1º		2º		3º		4º		5º	
6º		7º		8º		9º		10º	

Escribo el número ordinal que corresponde a cada niña o niño.

Laura (ejemplo)  → 1º primero	Julio a)  → _____
b)  → _____	c)  → _____
d)  → _____	e)  → _____

II. DATOS CURRICULARES

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente muestra una imagen  <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> ¿Qué observamos? ¿para qué sirve? ¿será útil el tablero? <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Cómo se ubica los números en tablero y qué representa? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy aprenderemos a ubicar los números en el tablero de valor posicional” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Papelógrafo ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente plantea la siguiente pregunta. Aquí tengo unas tarjetas con números grandes ¿Cómo ubicaremos esos números en el tablero de valor posicional? ¿Qué nos dice la pregunta? ¿Cómo lo haremos? Los estudiantes identificarán los datos y escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes	❖ Chapas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos

	¿Qué estrategia propones? ¿Cómo podemos saberlo? La docente propone a los estudiantes realizar un juego. “La reina dice” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “La reina dice” Materiales - Chapas, semillas, cartulina A3, plumones y tarjetas. Organización - En parejas. Ejecución - Muestra a los estudiantes la primera tarjeta y menciona la reina dice que salió el número “17”, los estudiantes deberán juntar semillas de la cantidad que se les solicita y representarlo en el tablero. - Los estudiantes tendrán que representar dicha cantidad. - Anotaran los números en la tarjeta por parejas y ubicarán las representaciones de decenas y unidades. Por ejemplo: D U <table><tr><th>Cantidad</th></tr><tr><td>15</td></tr><tr><td>17</td></tr></table> La docente revisará las representaciones de los estudiante y el grupo que logre representar correctamente todas las cantidades mencionadas gana. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos los estudiantes que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la pregunta plantea, describirán sus representaciones y darán a conocer su respuesta. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron y como se organizaron, también proponemos a que el resto de los	Cantidad	15	17		
Cantidad						
15						
17						

	alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

IV. BIBLIOGRAFÍA

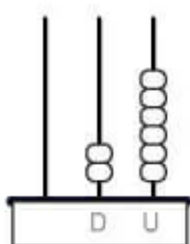
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Apellidos y nombres:

Grado: Sección: Fecha:/...../.....

- Cuenta las bolitas y escribe la cantidad donde corresponde.

NOTA



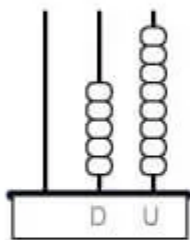
2D

Y

6U

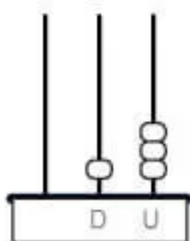
$\Rightarrow$

26



Y

$\Rightarrow$



Y

$\Rightarrow$

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente presenta en la pizarra algunos números. 23 89 45 78 38 62 <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> ¿Qué números hay? ¿qué representa cada número natural? ¿cómo podemos descomponerlo? <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿45 a cuánto equivale en decenas? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy aprenderemos las equivalencias de los números en decenas y unidades” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Papelógrafo ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente plantea la siguiente pregunta. Juan tiene muchas tarjetas con números naturales y otras con cantidades en decenas y unidades ¿Cómo podemos ayudarlo a relacionar cada tarjeta con su respectiva cantidad? ¿Qué nos dice la pregunta? ¿Cómo lo haremos? Escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes ¿Qué estrategia propones? ¿Cómo podemos saberlo?	❖ Chapas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos

	La docente propone a los estudiantes realizar un juego. “Yo tengo ¿Quién tiene?” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “Yo tengo ¿Quién tiene?” Materiales - Cartas y papelotes Organización - En equipos. Ejecución - Forman equipos de 6, se reparte 1 carta a cada jugador. - En cada equipo uno a uno de los jugadores irá mencionando qué número tiene y el resto mira su carta para ver si tiene la carta con números que representa la decena o unidades y la coloca junto al número que corresponde, pueden colocarse igual que las fichas de dominó. - El equipo que logre completar primero todas las cartas gana. Luego lo representa de manera gráfica en sus papelotes. <table><tr><th>Cantidad</th><th>D</th><th>U</th></tr><tr><td>15</td><td>1</td><td>5</td></tr><tr><td>17</td><td></td><td></td></tr></table> La docente revisará las representaciones de los estudiantes y el grupo que logre representar correctamente todas las cantidades mencionadas gana. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos los estudiantes que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la situación plantea, describirán sus representaciones y darán a conocer su respuesta. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron y como se organizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN	Cantidad	D	U	15	1	5	17				
Cantidad	D	U										
15	1	5										
17												

	Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

IV. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES Y ESCUELA
ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**



Apellidos y nombres:

Grado: Sección: Fecha:/...../.....

- Relaciona correctamente y dibuja las cantidades usando base 10.

NOTA

A) 34

3D – 4U

B) 56

5D – 6U

C) 81

8D – 1U

D) 27

2D – 7U

E) 99

9D – 9U

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

**“Buscamos el doble y la mitad de los números”
(Nivel Primaria)**

N.º 12

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
1.2. Grado: 2 do Sección: D
1.3. Docente de Aula: Matilde Espinoza
1.4. Docente de práctica:
1.5. Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
1.6. Fecha: viernes, 10 de noviembre del 2023

II. DATOS CURRICULARES

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

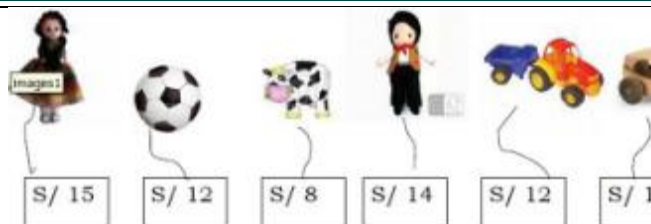
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Expresa su comprensión del número como ordinal (hasta el vigésimo), de la decena como grupo de diez, como unidad superior, del valor posicional en números de hasta dos cifras y sus equivalencias; de la comparación de dos cantidades, del significado de las operaciones de adición y sustracción así como del doble y la mitad; usando diversas representaciones y lenguaje cotidiano.	Relaciona el doble y la mitad de números naturales hasta el 100.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
---------------------------	-------	--

ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E
-------------------	--	--

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente cuenta a los estudiantes una experiencia que tuvo hace unos días. Hace una semana paseando por real plaza, vi una torta de chocolate que costaba s/40 y ayer que volví a pasar por real plaza vi la misma torta, pero a mitad de precio así que lo compré para compartirlo con toda mi familia. <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> ¿Qué compró la profesora? ¿Cuánto costaba antes? ¿Cuánto es la mitad? <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Cómo puedo saber la mitad o el doble de un número? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy jugando hallaremos el doble y la mitad de los números” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Papelógrafo ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta en la pizarra algunos objetos con sus precios. Plantea la siguiente pregunta: ¿Cuánto es el doble y la mitad del precio de cada producto?	❖ Chapas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación	40 minutos



¿Qué nos dice la pregunta? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué es el doble? ¿qué es la mitad? ¿cómo puedo saber la respuesta?

Escuchamos atentamente todas sus respuestas.

2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS

Preguntamos a los estudiantes

¿Qué estrategia propones? ¿Cómo podemos hallar la mitad del precio? ¿Cómo podemos hallar el doble del precio?

La docente propone a los estudiantes realizar un juego.

“Jugamos con el doble y la mitad de los precios”

3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico)

“Jugamos con el doble y la mitad de los precios”

Materiales

- Imágenes de objetos, tarjetas, chapas, papelote y plumones.

Organización

- En equipos

Ejecución

- En la pizarra estará las imágenes de cada producto.

- Una vez que se formen los equipos se dará una tarjeta del producto con su precio y dos tarjetas en blanco a cada equipo.

- Cada equipo deberá hallar la mitad y el doble del precio del producto usando las chapitas, en una tarjeta escribirán la cantidad de la mitad del precio y en la otra tarjeta el doble.

El grupo que logre representar y exponer primero, gana.



	La docente irá monitoreando en todo momento 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos los estudiantes que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la situación plantea, describirán sus representaciones y darán a conocer su respuesta. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron y como se organizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar (ficha de aplicación) para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

VI. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Apellidos y nombres:

Grado: Sección: Fecha:/...../.....

NOTA

- Escribe el doble y la mitad de cada número y representa la cantidad con bolitas o palotes.

10	doble	→		
	mitad	→		
12	doble	→		
	mitad	→		
23	doble	→		
	mitad	→		
4	doble	→		
	mitad	→		
18	doble	→		
	mitad	→		
7	doble	→		
	mitad	→		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

“Jugamos a medir el tiempo”

(Nivel Primaria)

N.º 13

VII. INFORMACIÓN GENERAL

- Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
- Grado: 2 do Sección: D
- Docente de Aula: Matilde Espinoza
- Docente de práctica:
- Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
- Fecha: lunes, 06 de noviembre del 2023

VIII. DATOS CURRICULARES

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Emplea estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental como descomposiciones aditivas o el uso de decenas completas, el cálculo escrito; estrategias de comparación y otros procedimientos. Compara en forma vivencial y concreta, la masa de objetos usando unidades no convencionales, y mide o compara el tiempo usando unidades convencionales y referentes de actividades cotidianas.	Emplea estrategias heurísticas al resolver problemas que implican medir y comparar el tiempo

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

IX. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente invita a observar un video a los estudiantes “El reloj sincopado” https://www.youtube.com/watch?v=sba8hbxhN1g <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> ¿Qué observaron? ¿qué es? ¿a qué representa cada flecha? ¿para que servirá el reloj? <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Qué funciones tiene el reloj? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy a través del juego aprenderemos a comparar y medir el tiempo (ayer, hoy y mañana)” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Papelógrafo ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta en la pizarra una imagen con 3 relojes vacíos. ¿Qué hora es?  ¿Qué observamos? ¿qué dice la pregunta? ¿Qué hora es? ¿qué significa cada fecha? Escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes ¿Qué hora es? ¿Cómo podemos descubrir la hora que indica? ¿Qué estrategias propones? La docente propone a los estudiantes realizar un juego para descubrir qué hora indica. “¿A qué hora es mi cita?”	❖ Chapas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación	40 minutos

3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico)

“¿A qué hora es mi cita?”

Materiales

- Reloj didáctico, tarjeta de reloj y plumón

Organización

- Equipos

Ejecución

- Se comunica a los estudiantes que deberán de planificar una cita e indicarán la hora en su tarjeta y lo escribirán.

- En la pizarra se muestra un reloj didáctico, con las flechas que indiquen la hora y los minutos.



- De ejemplo, invito a que los niños me indiquen a qué hora quisieran tener una cita conmigo y voy moviendo las flechas del reloj didáctico e indico la hora y los minutos que ellos me dijeron luego lo escribo en la tarjeta y lo leo en voz alta.

- Se invita a los niños a planificar sus citas y escribir la hora en sus tarjetas.

- Ahora deberán dibujar los 3 relojes que se muestra en la pizarra y deberán escribir correctamente la hora que indica. El que lo haga primero gana.



4. FORMALIZACIÓN

Solicitamos los estudiantes que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la situación planteada, describirán sus representaciones y darán a conocer su respuesta.

Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera.

5. REFLEXIÓN

Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones.

	Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar (ficha de aplicación) para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

X. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES Y ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL
DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**



Apellidos y nombres:

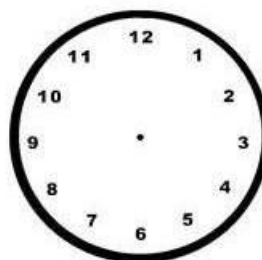
Grado: Sección: Fecha:/...../.....

NOTA

- Marca la hora que indica en cada uno de los relojes



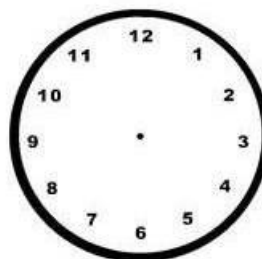
3:15



5:50



10:05



12:00

- Escribe la hora que marca el reloj.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

“¿Qué número sigue?”
(Nivel Primaria)

N.º 14

I. INFORMACIÓN GENERAL

- a. Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
b. Grado: 2 do Sección: D
c. Docente de Aula: Matilde Espinoza
d. Docente de práctica:
e. Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
f. Fecha: lunes, 06 de noviembre del 2023

II. DATOS CURRICULARES

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Emplea estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental como descomposiciones aditivas o el uso de decenas completas, el cálculo escrito; estrategias de comparación y otros procedimientos. Compara en forma vivencial y concreta, la masa de objetos usando unidades no convencionales, y mide o compara el tiempo usando unidades convencionales y referentes de actividades cotidianas.	Emplea el conteo para representar patrones aditivos con números de 1 y 2 cifras.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO														
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente invita a salir al patio y ordenarse en una fila, primero va un niño le siguen dos niñas, luego un niño y así sucesivamente. La docente sugiere que analicen la situación que están experimentando y vuelven a las aulas. <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> ¿Qué hicimos? ¿Cómo nos formamos? ¿Qué tipo de patrón formamos? <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Qué son los patrones aditivos? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy aprenderemos a realizar patrones aditivos y seguir la secuencia numérica” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Papelógrafo o ❖ Recursos verbales.	10 minutos														
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta en la pizarra la siguiente situación: Lupita vende pastelitos y ha decidido aumentar la cantidad de pasteles que prepara cada día. Para organizarse elaboró una tabla. ¿cuántos pastelitos tiene que preparar los días viernes, sábado y domingo? <table><tr><td>Lunes</td><td>Martes</td><td>Miércoles</td><td>Jueves</td><td>Viernes</td><td>Sábado</td><td>Domingo</td></tr><tr><td>20</td><td>23</td><td>26</td><td>29</td><td>.....</td><td>.....</td><td>.....</td></tr></table>	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	20	23	26	29				❖ Chapas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo o ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo											
20	23	26	29														

	¿Qué prepara Lupita? ¿Cuántos prepara cada día? ¿la cantidad aumentó o disminuyó? Escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes ¿Qué cantidades preparará los viernes, sábado y domingo? ¿Cuál es la regla de formación? ¿Qué estrategias propones? La docente propone a los estudiantes realizar un juego para descubrir qué hora indica. “¿Qué carta sigue?” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “¿Qué carta sigue?” Materiales - Cartas numéricas y plumones Organización - Individual Ejecución - Se reparte 10 cartas a cada niño. Se da la indicación que mientras la docente cuenta hasta 3 ellos tienen que ir barajando las cartas sin ver ninguna de ellas, al decir 3 los niños levantan la carta. - Deberán sumar la cantidad de pastelitos del día lunes con la cantidad que le salió en la carta y dar por respuesta la cantidad de pastelitos del día martes, si su respuesta es correcta se dirigirá a la pizarra a escribir el primer número que corresponde al patrón aditivo y así seguirán jugando hasta descubrir todo el patrón aditivo. Lo transcriben a su cuaderno formando el patrón aditivo y escribe la regla de formación. <table><tr><th>Lunes</th><th>Martes</th><th>Miércoles</th><th>Jueves</th><th>Viernes</th><th>Sábado</th><th>Domingo</th></tr><tr><td>20</td><td>23</td><td>26</td><td>29</td><td>.....</td><td>.....</td><td>.....</td></tr></table>	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	20	23	26	29					
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo											
20	23	26	29														

	 - Regla de formación..... 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos los estudiantes que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la situación planteada, describirán sus representaciones y darán a conocer su respuesta. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar (ficha de aplicación) para que los estudiantes puedan resolverlo a partir	
--	--	--

	de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

IV. BIBLIOGRAFÍA

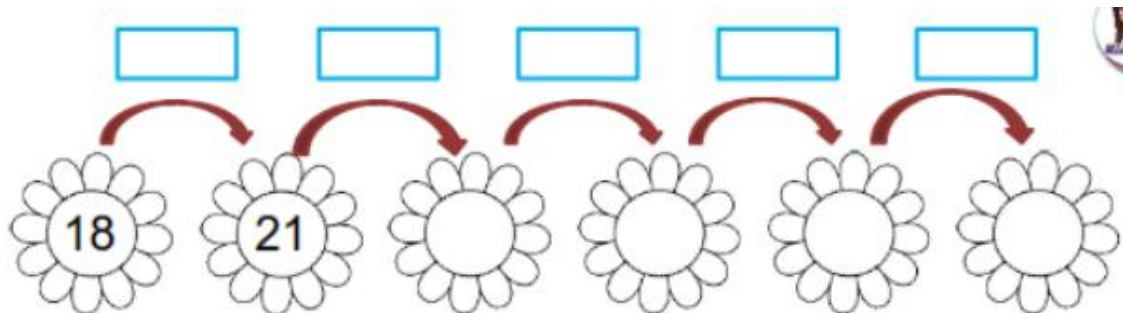
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Apellidos y nombres:

Grado: Sección: Fecha:/...../.....

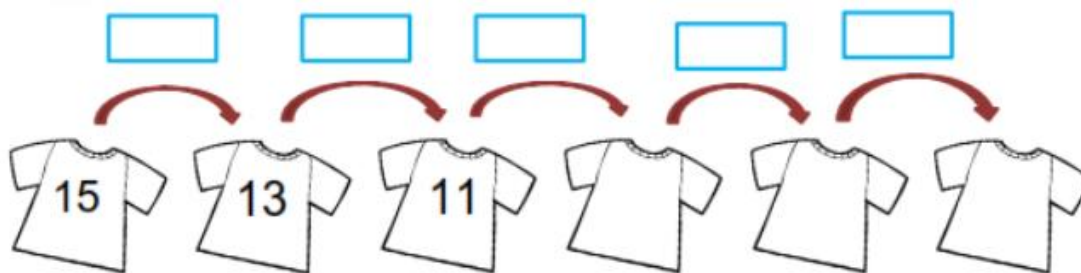
NOTA

- Completa los patrones numéricos



- ❖ Regla de formación

.....



- ❖ Regla de formación

.....

N.º 15

- Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
- Grado: 2 do Sección: D
- Docente de Aula: Matilde Espinoza
- Docente de práctica:
- Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
- Fecha: martes, 07 de noviembre del 2023

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Emplea estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental como descomposiciones aditivas o el uso de decenas completas, el cálculo escrito; estrategias de comparación y otros procedimientos. Compara en forma vivencial y concreta, la masa de objetos usando unidades no convencionales, y mide o compara el tiempo usando unidades convencionales y referentes de actividades cotidianas.	Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al sumar cantidades.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente invita a los estudiantes a escuchar una canción “los pollitos suman” https://www.youtube.com/watch?v=R7aUNEcmL3k <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> ¿Qué dice la canción? ¿Qué hacen los pollitos? ¿La cantidad de pollitos aumenta o disminuye? <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Qué operación usamos para saber el total de varias cantidades? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy resolveremos problemas de suma usando el cálculo escrito” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Papelógrafo o ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1. COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta en la pizarra la siguiente situación: Gael va a preparar una rica ensalada de frutas, llegó del mercado con una bolsa llena de frutas. Gael quiere saber cuanto gastó en total, si sabemos que cada fruta no costaba lo mismo. ¿Cuánto gastó en total Gael? ¿Qué compró Gael? ¿Cuántas frutas habrá comprado? ¿cuánto habrá costado cada fruta? Escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes	❖ Chapas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo o ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos

	¿Cómo podemos saber el total de lo que gastó Gael? ¿Cuál operación realizaremos? ¿Qué estrategias propones? La docente propone a los estudiantes realizar un juego para descubrir qué hora indica. “Compramos en la tiendita” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “Compramos en la tiendita” Materiales - Bolsas, tarjetas de frutas y sus precios, papelote, plumones, monedas y billetes. Organización - Equipos Ejecución - La docente solicita que formen 5 equipos de 6 integrantes, a cada equipo se le entregará un papelote, plumones, una bolsa que dentro contiene las tarjetas, billetes y monedas. - Cada equipo descubrirá que frutas tiene en su bolsa y los precios, tendrá que sumar para saber el total del gasto de Gael. - Usarán sus billetes y monedas para contabilizar cuanto fue el gasto y emplearán el cálculo escrito en el papelógrafo para luego compartir el procedimiento que usó.  + _____ Escriben: ¿Cuánto gastó Gael en total? _____ La docente monitorea durante el juego. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos los estudiantes que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la situación planteada, describirán sus representaciones y darán a conocer su respuesta. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron, también proponemos a que el resto de		
--	---	--	--

	los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar (ficha de aplicación) para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

IV. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



Grado: Sección: Fecha:/...../.....

NOTA

6	4	7		5	1	4		6	6	6	
+	2	1	7	+	1	1	7	+	7	3	8
8	4	2		7	1	7		6	4	2	
+	1	3	8	+	7	1	3	+	5	7	6
9	1	5		8	7	1		3	6	3	
+	2	4	5	+	8	8	8	+	1	6	7

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
“Me divierto restando”
(Nivel Primaria)

N.º 16

I. INFORMACIÓN GENERAL

- Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
- Grado: 2 do Sección: D
- Docente de Aula: Matilde Espinoza
- Docente de práctica:
- Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
- Fecha: martes, 07 de noviembre del 2023

II. DATOS CURRICULARES

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Emplea estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental como descomposiciones aditivas o el uso de decenas completas, el cálculo escrito; estrategias de comparación y otros procedimientos. Compara en forma vivencial y concreta, la masa de objetos usando unidades no convencionales, y mide o compara el tiempo usando unidades convencionales y referentes de actividades cotidianas.	Emplea el cálculo escrito para resolver problemas al restar cantidades.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente invita a los estudiantes a escuchar una canción "canción de la resta" https://www.youtube.com/watch?v=kd6cJnIXd2Y <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> ¿Qué dice la canción? ¿Qué frutas mencionaron? ¿Qué sucedía con las frutas? ¿Las frutas aumentaron o disminuyeron? <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Cuándo debemos restar? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje "Hoy resolveremos problemas de resta usando el cálculo escrito" Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Parlante ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta en la pizarra la siguiente situación: Los niños del 2ºD se organizaron para preparar ensalada de verduras, lograron reunir 86 soles y delegaron a Luana y Adriel para que vayan a comprar. Luana y Adriel compraron todos los ingredientes que necesitan y se dieron cuenta que aún tenían algunas monedas. ¿Cuánto dinero ahorraron? ¿Qué compraron? ¿Cuántas verduras habrán comprado? ¿cuánto habrá costado cada ingrediente? Escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes	❖ Chapas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación	40 minutos

	¿Cómo podemos saber cuánto ahorraron? ¿Qué operaciones realizaremos? ¿Qué estrategias propones? La docente propone a los estudiantes realizar un juego para descubrir qué hora indica. “Compramos en la tiendita” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “Compramos en la tiendita” Materiales - Bolsas, tarjetas de ingredientes y sus precios, papelote, plumones, monedas y billetes. Organización - Equipos Ejecución - La docente solicita que formen 5 equipos de 6 integrantes, a cada equipo se le entregará un papelote, plumones, una bolsa que dentro contiene las tarjetas, billetes y monedas. - Cada equipo descubrirá que ingredientes tiene en su bolsa y los precios, tendrá que sumar para saber el total del gasto y luego restar con el total del dinero que reunieron para poder resolver la pregunta planteada. - Usarán sus billetes y monedas para contabilizar cuanto fue el gasto y emplearán el cálculo escrito en el papelógrafo para luego compartir el procedimiento que usó. + _____ - _____ Escriben: ¿Cuánto ahorraron? _____ La docente monitorea durante el juego. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos los estudiantes que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la situación planteada, describirán sus		
--	---	--	--

	representaciones y darán a conocer su respuesta. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar (ficha de aplicación) para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divertieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

IV. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
<http://udh.edu.pe>

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES Y ESCUELA
ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA



Apellidos y nombres:

Grado: Sección: Fecha:/...../.....

- Resuelve las siguientes operaciones

NOTA

$$\begin{array}{r} 63 \\ - 45 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 49 \\ - 37 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 54 \\ - 38 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 77 \\ - 30 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 33 \\ - 26 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 21 \\ - 18 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 98 \\ - 55 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 76 \\ - 29 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 52 \\ - 17 \\ \hline \end{array}$$

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

**“Descubrimos a cuánto corresponde en decenas y unidades”
(Nivel Primaria)**

N.º 17

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
- 1.2. Grado: 2 do Sección: D
- 1.3. Docente de Aula: Matilde Espinoza
- 1.4. Docente de práctica:
- 1.5. Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
- 1.6. Fecha: viernes, 10 de noviembre del 2023

II. DATOS CURRICULARES

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

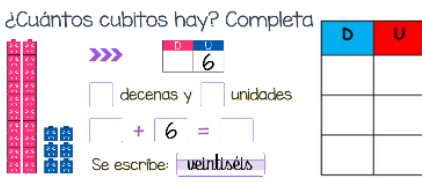
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades, y por qué debe sumar o restar en un problema, con ejemplos concretos; así como su proceso de resolución.	Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
----------	---------------------------	-------------------------	--------

INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente invita a los estudiantes a observa la imagen pegada en la pizarra.  <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> ¿Qué observamos? ¿Qué son las decenas? ¿Cuántas unidades forman una decena? <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Cómo podemos descomponer en decenas y unidades? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy explicaremos las equivalencias de los números en decenas y unidades” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Parlante ❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta en la pizarra la siguiente situación: Isabel adquiere 26 guantes quirúrgicos y 35 batas. Ella desea saber cuantas unidades de guantes tiene, cuantas decenas de batas tiene y cuantos guantes y batas tiene en total. ¿Qué nos pide el problema? ¿Qué datos tenemos? Escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes ¿Cómo podemos saber decenas de batas tiene? ¿A cuántas unidades equivale cada decena? ¿Qué estrategias propones?	❖ Lata mágica ❖ Tablero de valor posicional ❖ Tarjetas ❖ Plumones ❖ Papelógrafo ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos

	La docente propone a los estudiantes realizar un juego para descubrir qué hora indica. “Jugamos con las decenas y unidades” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “Jugamos con las decenas y unidades” Materiales - Lata mágica, tarjetas, tablero de valor posicional Organización - Individual Ejecución - La docente agitará la bolsa mágica, al sacar una carta los niños observarán el número, lo mencionarán y enseguida deben representarlo en decenas y unidades. - Mencionarán cuantas decenas y unidades hay según la docente va mostrando las cartas. - Ahora representarán los 26 guantes y 35 batas, juntarán las cantidades y mencionarán el resultado en decenas y unidades, lo transcriben en una hoja a y el que da la respuesta primero gana. Ejemplo:  La docente monitorea durante el juego. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos los estudiantes que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la situación planteada, describirán sus representaciones y darán a conocer su respuesta. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera.		
--	---	--	--

	5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar (ficha de aplicación) para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

VI. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
<http://udh.edu.pe>

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

BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

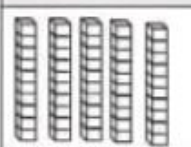
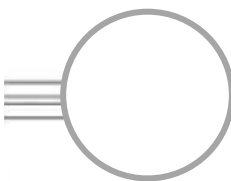
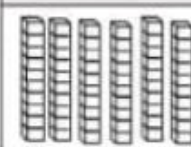
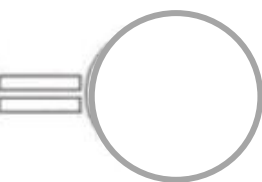
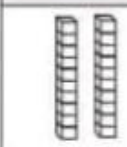
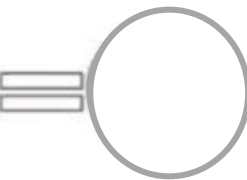
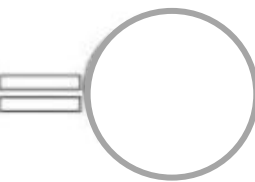


Apellidos y nombres:

Grado: Sección: Fecha:/...../.....

NOTA

- Cuenta las decenas y unidades y escribe a cuanto equivale.

Decenas	Unidades	Decenas	Unidades	
		5	5	= 
				= 
				= 
				= 

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
“¿Cuándo sumo y cuándo resto?”
(Nivel Primaria)

N.º 18

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
- 1.2. Grado: 2 do Sección: D
- 1.3. Docente de Aula: Matilde Espinoza
- 1.4. Docente de práctica:
- 1.5. Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
- 1.6. Fecha: viernes, 10 de noviembre del 2023

II. DATOS CURRICULARES

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades, y por qué debe sumar o restar en un problema, con ejemplos concretos; así como su proceso de resolución.	Argumenta porqué se debe de sumar o restar en un problema.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
----------	---------------------------	-------------------------	--------

INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente invita a los estudiantes a escuchar la siguiente situación. Si yo tengo 22 años, mi hermano tiene 5 años menos que yo y mi papá tiene 30 años más que mi hermano. ¿Cuántos años tiene mi papá? <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> ¿Qué tengo que hacer para descubrir la edad del padre de la profesora? ¿Qué operaciones tengo que utilizar? <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Cuándo sumo y cuando resto en una situación problemática? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje "Hoy explicaremos porqué sumamos o restamos en un problema" Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta en la pizarra la siguiente situación: En un bus que va de Huánuco a Lima hay 57 personas, durante el trayecto bajaron del bus 19 personas. ¿Cuántas personas bajaron la terminal de Lima? ¿Qué nos pide el problema? ¿Qué datos tenemos? ¿Qué operaciones utilizaremos para resolver el problema? Escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes ¿Qué materiales podemos usar para resolver el problema? ¿Qué estrategias propones?	❖ Tablero ❖ Chapitas ❖ Plumones ❖ Papeles ❖ Papeletas ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos

	La docente propone a los estudiantes realizar un juego para descubrir qué hora indica. “El bus viajero” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “El bus viajero” Materiales - Un tablero de bus, chapitas y plumones Organización - Individual Ejecución - La docente junto con los estudiantes identificarán los datos. - Las chapitas representan la cantidad de pasajeros que hay en el bus. Al ir bajando los estudiantes van quitando las chapitas, luego cuentan la cantidad que quedó. Grafican en su cuaderno el problema y responden a preguntas. 1. ¿Cuántos pasajeros subieron al bus? 2. ¿Cuántos bajaron durante el trayecto? 3. ¿Cuántos llegaron hasta el terminal? 4. ¿Qué operación usaste para resolver el problema? 5. ¿Qué palabra es precisa para saber si tienes que sumar o restar? La docente va monitoreando durante el proceso de representación. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos los estudiantes que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la situación planteada, describirán sus representaciones y darán a conocer su respuesta. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera.		
--	--	--	--

	5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar (ficha de aplicación) para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

VIII. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
http://udh.edu.pe

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES Y ESCUELA
ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA



Apellidos y nombres:

Grado: Sección: Fecha:/...../.....

NOTA

- Lee la situación problemática y resuelve



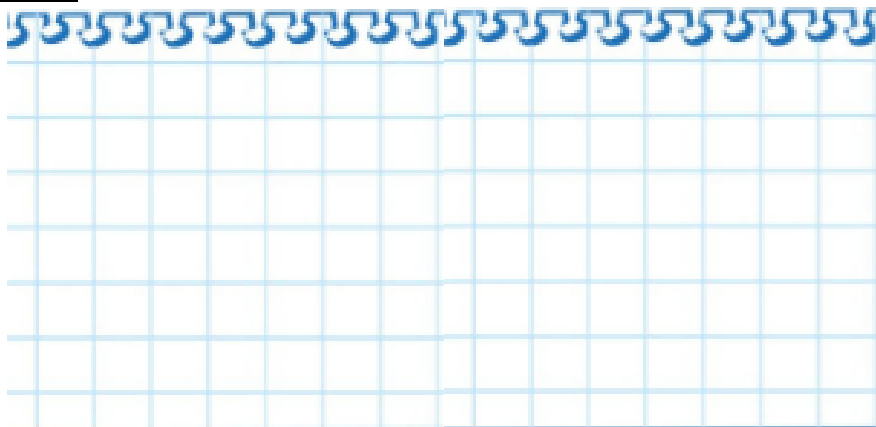
- **¿De qué trata el problema?**

- **¿Cuántas yucas y camotes ha comprado la mamá de Zoila?**

- **¿Qué le pide el problema?**

- **¿Qué operación debe realizar para saber la diferencia? Explica por qué.**

- Grafica:



**“¿Cómo resuelvo un problema?”
(Nivel Primaria)**

N.º 19

I. INFORMACIÓN GENERAL

- Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
- Grado: 2 do Sección: D
- Docente de Aula: Matilde Espinoza
- Docente de práctica:
- Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
- Fecha: jueves, 09 de noviembre del 2023

II. DATOS CURRICULARES

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades, y por qué debe sumar o restar en un problema, con ejemplos concretos; así como su proceso de resolución.	Explica el proceso de solución que utilizó para resolver un problema

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente invita a los estudiantes a escuchar la siguiente pregunta. ¿Qué pasos siguen para resolver un problema? Escuchamos sus respuestas <u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u> ¿Primero qué hacen? ¿Cuántos pasos siguen para resolver un problema? <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿Cuáles son los pasos para resolver un problema? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy compartiremos el procedimiento que usamos para resolver un problema” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta en la pizarra la siguiente situación: Juan ha invitado a 7 amigos a casa. Luis y Laura no han podido ir. ¿Cuántos amigos de Juan han ido a casa? ¿Qué nos pide el problema? ¿Qué datos tenemos? ¿Qué operación utilizaremos para resolver el problema? ¿Cuál es el resultado? Escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes	❖ Dado ❖ Chapitas ❖ Hoja bond ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	40 minutos

	¿Qué procedimientos usaremos para resolver el problema? ¿Qué estrategias propones? La docente propone a los estudiantes realizar un juego. “El dado mágico” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “El dado mágico” Materiales - Tarjetas de problemas, dado, chapitas, papelógrafo. Organización - Equipos Ejecución - Se forman 5 equipos de 6 integrantes. Se reparte una tarjeta a cada equipo y las chapitas. - La docente lanza el dado y los estudiantes observan el número y problema que muestra el dado, en el dado se ve la cantidad y los estudiantes observan a qué equipo le toca resolver el problema del dado. Así se irá lanzando hasta que todos los equipos tengan su respectivo problema. ● ● ● El libro de pepe tiene 82 páginas, si ya ha leído 36. ¿Cuántas les falta leer? ● ● Ana desea comprar una muñeca que cuesta s/75, pero solo tiene 46 ¿Cuánto dinero le falta? ● Pepe tiene 96 cartas, pero pierde 54 ¿Cuántas cartas le quedan? La docente lanza el dado, todos miran de qué lado cayó, se disponen a leer lo que observan y deberán de apuntar en su hojita. El dado se lanza hasta que todas las partes se observen. - Cada equipo resuelve el problema en el papelote y con materiales concretos. El que representa primero, gana. La docente va monitoreando durante el proceso de representación. 4. FORMALIZACIÓN Cada equipo pegará su papelote en la pizarra y explican el proceso de solución que utilizaron para resolver dicho problema. Solicitamos a los estudiantes que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la situación planteada,		
--	---	--	--

	describirán sus representaciones y darán a conocer su respuesta. También proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución? • ¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar (ficha de aplicación) para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divertieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

IV. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Apellidos y nombres:

Grado: Sección: Fecha:/...../.....

NOTA

- Lee la situación problemática y resuelve

- 1.** Camila compró en la librería 32 lápices, 10 borradores y 5 tajadores. ¿Cuántas cosas compró en total?

¿Qué operación es?

Suma

Resta

Datos	Razonamiento	Operación	Respuesta
_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____			Compró _____ cosas.

- 2.** Juan tiene 69 carritos y regala 35 a su amigo Carlos. ¿Cuántos carros tiene ahora Juan?

¿Qué operación es?

Suma

Resta

Datos	Razonamiento	Operación	Respuesta
_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____			Tiene _____ carros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

“Comparto con mis amigos los procedimientos que uso para resolver un problema”
(Nivel Primaria)

N.º 20

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa: G.U.E. LEONCIO PRADO
- 1.2. Grado: 2 do Sección: D
- 1.3. Docente de Aula: Matilde Espinoza
- 1.4. Docente de práctica:
- 1.5. Estudiante practicante: Graciela Fresia Paz Mucha Chávez
- 1.6. Fecha: viernes, 10 de noviembre del 2023

II. DATOS CURRICULARES

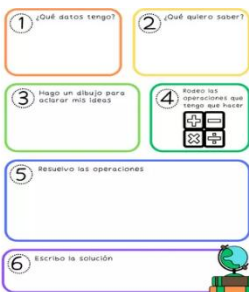
2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Explica las equivalencias de un número de dos cifras en decenas y unidades, y por qué debe sumar o restar en un problema, con ejemplos concretos; así como su proceso de resolución.	Fundamenta los procedimientos que utilizó para la resolución de un problema

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto al medio ambiente y la institución educativa	Los docentes y los estudiantes mantienen limpio todas las instalaciones de la I. E

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
----------	---------------------------	-------------------------	--------

INICIO	- La docente da la bienvenida a los alumnos realizando las actividades rutinarias (oración, canto y asistencia) <u>MOTIVACIÓN</u> La docente invita a los estudiantes a observar la siguiente el papelote pegado en la pizarra.  <u>RECURSO DE SABERES PREVIOS</u> ¿Qué observan? ¿Para qué servirá? ¿cómo nos ayuda esos procedimientos? <u>CONFLICTO COGNITIVO</u> - ¿qué procedimientos utilizas para resolver un problema? Comunicamos a los estudiantes el propósito de aprendizaje “Hoy expondremos los procedimientos que utilizamos al resolver un problema” Acordamos con los estudiantes las normas de convivencia.	❖ Recursos verbales.	10 minutos
DESARROLLO	1.COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La docente presenta en la pizarra el siguiente papelógrafo: Camila compró en la librería 32 lápices, 10 borradores y 5 tajadores. ¿Cuántas cosas compró en total? ¿Qué nos pide el problema? ¿Qué datos tenemos? ¿Qué operaciones utilizaremos para resolver el problema? Escuchamos atentamente todas sus respuestas. 2. BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Preguntamos a los estudiantes ¿Qué procedimientos usaremos para resolver el problema? ¿Qué estrategias propones? La docente propone a los estudiantes realizar un juego.	❖ Dado ❖ Fichas enmascaradas ❖ Plumón ❖ Tarjetas ❖ Verbalización. ❖ Fichas de aplicación.	30 minutos

	“¿Quién sigue?” 3. REPRESENTACIÓN (de lo concreto – simbólico) “¿Quién sigue?” Materiales - Ficha enmicada, plumón, tarjetas problemáticas del 1 al 6, dado Organización - Individual Ejecución - Se reparte una ficha y un plumón a cada estudiante. - La docente lanza el dado y elige la tarjeta de acuerdo a la cantidad que indica el dado. Voltea la tarjeta y empieza a leer el problema, los estudiantes van resolviendo y los 5 primeros que terminan pasan a exponer los procedimientos que usaron y como llegaron al resultado; seguir jugando hasta que todos los estudiantes hayan participado. La docente va monitoreando durante el proceso de representación. 4. FORMALIZACIÓN Solicitamos los estudiantes que nos comparta como ellos utilizaron la estrategia para resolver la situación planteada, describirán sus representaciones gráficas y numéricas y darán a conocer su respuesta. Los estudiantes explicarán el procedimiento que utilizaron, también proponemos a que el resto de los alumnos realicen alguna pregunta, si es que hubiera. 5. REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre cómo llegaron al resultado y lo que hallaron a partir de sus propias experiencias. Permitimos que ellos expresen sus conclusiones. Realizamos algunas preguntas para la sistematización de sus respuestas: • ¿Para qué nos servirá resolver estos problemas? • ¿Cómo hicieron para resolver el problema? • ¿Qué utilizaron para resolver? • ¿Cómo han llegado a la solución?		
--	---	--	--

	¿Qué nos permitió resolver el problema? Escuchamos las respuestas de los estudiantes. 6. PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Presentamos una situación similar (ficha de aplicación) para que los estudiantes puedan resolverlo a partir de sus propias experiencias y de manera autónoma.		
CIERRE	Dialogamos acerca del trabajo que hicimos hoy, conversamos con los estudiantes sobre sus aprendizajes planteando preguntas. ¿Les gustó la clase de hoy? ¿Se divirtieron? ¿Tuvieron algunas dificultades? Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.		5 minutos

V. BIBLIOGRAFÍA

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES Y ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL
DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**



Apellidos y nombres:

NOTA

Grado: Sección: Fecha:/...../.....

- Lee la situación problemática y resuelve

Juan tiene 69 carritos y regala 35 a su amigo Carlos. ¿Cuántos
carros ne ahora Juan?

1 ¿Qué datos tengo?

2 ¿Qué quiero saber?

3 Hago un dibujo para
aclarar mis ideas

4 Rodeo las
operaciones que
tengo que hacer

+	-
×	÷

5 Resuelvo las operaciones

6 Escribo la solución



ANEXO 7

NÓMINAS DE MATRICULA



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2021

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica	
Código	1 0 0 0 0 0 1	Número y/o Nombre	32011 HERMILIO VALDIZAN		Gestión ⁽¹⁾	PGD	Inicio	15/03/2021	Fin	17/12/2021	Dpto.
Nombre de la DRE - UGEL		Resolución de Creación N°		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Datos del Estudiante					Prov.
UGEL Huánuco		Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		Grado/Edad ⁽¹⁾	2	Sección ⁽⁴⁾	B	Turno ⁽⁹⁾	M	Dist.	
Modalidad ⁽²⁾		EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)		Centro Poblado					HUANUCO
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁶⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Fecha de Nacimiento		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾					HUANUCO
N° Orden		Día		Mes		Año		Código Modular		Número y/o Nombre - RJ/RD	
1	D-N-I-7-8-3-7-1-5-0-1	ALCEDO FLORES, Fernando Mathias		27		11		2013		H P P SI SI C NO S SI	
2	D-N-I-7-8-3-8-5-0-8-9	ARIMUYA ACENSIO, Jheycy Daniend		29		12		2013		H P P SI SI C NO SP SI	
3	D-N-I-7-8-3-5-5-6-8-9	ARRATEA VISCAYA, Xiomara Marion		06		12		2013		M P P SI SI C NO S SI	
4	D-N-I-7-8-0-8-9-0-4-0	CABALLERO CELIS, Aini Mahalasaisha		08		05		2013		M P P SI SI C NO S SI	
5	D-N-I-7-8-5-0-8-2-4-2	CABIA CONDEZO, Luis Cristofer		16		03		2014		H P P SI SI C NO S SI	
6	D-N-I-7-8-3-7-0-5-9-6	CHAVARRIA DIAZ, Gino Dayron		19		12		2013		H P P SI SI C NO S SI	
7	D-N-I-7-8-3-2-0-8-3-4	CRISTOBAL PONCE, Yussara Damariz		09		11		2013		M P P SI SI C NO SP SI	
8	D-N-I-7-8-1-2-0-1-0-6	CRUZALEGUI PALACIOS, Ryan Rooney		28		04		2013		H P P SI SI C NO P SI	
9	D-N-I-7-8-2-8-5-1-4-5	ESPINOZA VILCANQUI, Brilliht Zaray		28		09		2013		M P P SI SI C NO SP SI	
10	D-N-I-7-8-4-8-1-5-5-9	ESTEBAN FABIAN, Alanis Valentina		20		02		2014		M P P SI SI C NO SP SI	
11	D-N-I-7-8-4-1-3-4-8-5	FLORES AGUIRRE, Maritza Arely		29		11		2013		M P P SI SI C NO SP SI	
12	D-N-I-7-8-3-0-6-4-6-6	GERONIMO DEL CARPIO, Carlos Daniel		18		10		2013		H P P SI SI C NO SP SI	
13	D-N-I-7-8-0-8-2-1-1-8	HUAMAN VICENTE, Mishell Alexandra		21		04		2013		M P P SI SI C NO S SI	
14	D-N-I-7-8-3-8-7-5-3-1	HUARINGA ORIUNDO, Israel Nehemias		06		12		2013		H P P SI SI C NO P SI	
15	D-N-I-8-1-2-1-8-4-4-9	JAIMES AROSTEGUI, Joseph Rodrigo		29		12		2013		H P P SI SI C NO SP SI	
16	D-N-I-8-1-1-5-5-8-7-0	LAZARO SOTO, Heiko Sebastian		04		08		2013		H P P SI SI C NO SP SI	
17	D-N-I-8-1-0-4-2-9-3-7	LEON SILVESTRE, Kaori Daniela		18		08		2013		M P P SI SI C NO SP SI	
18	D-N-I-7-8-2-7-4-7-0-7	LUNA ESPINOZA, Luz Margarita		30		09		2013		M P P SI SI C NO S SI	
19	D-N-I-8-1-5-5-1-9-2-9	MIRAVAL PARDAVE, Vincent Andre		08		01		2014		H P P SI SI C NO SP SI	
20	D-N-I-7-8-3-3-7-9-2-8	MORY TUMBAY, Melany Jazmin		05		11		2013		M P P SI SI C NO S SI	
21	D-N-I-7-8-3-8-2-0-3-5	NIEVES ESTRADA, Thiago Andre		15		12		2013		H P P SI SI C NO SP SI	

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE (INI) Inicial (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6.
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3° Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P).
(4) Característ. : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A.B.C., Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa, (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBH) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
(PBH) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
(PBH) PEBANA/P. PEBANA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante.
Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
En caso de no otorgar discapacidad, dejar en blanco
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante												Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
						Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
			Día	Mes	Año													Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
22	D.N.I. . . . 7.8.3.4.4.6.3.1	PALOMINO GONZALES, David Abrahan	05	11	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																

Resumen	
Hombres	17
Mujeres	19
Total	36

FRETEL INOCENTE, Nancy

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

CASTILLO ORTEGA, Nelvan Liz

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
040	17	03	2021

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
						Sexo H/M	Situación de Matricula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)											Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
			Día	Mes	Año																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																

Resumen	
Hombres	12
Mujeres	19
Total	31

HUARANGA CARHUANCHO, Iris Lila

Responsable de la matrícula
Firma - Post Firma

CASTILLO ORTEGA, Nelvan Liz

Director (a) de la Institución Educativa
Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
040	17	03	2021



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2021

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica											
		Número y/o Nombre		32011 HERMILO VALDIZAN		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	15/03/2021	Fin	17/12/2021	Dpto.	HUÁNUCO										
Código	1 0 0 0 0 0 1	Código Modular	0 2 8 8 6 6 2	Característica ⁽⁴⁾	PC	Programa ⁽⁸⁾	-	Datos del Estudiante								Prov.	HUÁNUCO						
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Huánuco	Resolución de Creación N°	Forma ⁽⁵⁾		Esc										Dist.	HUANIUCO							
		Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	PRI	Grado/Edad ⁽²⁾	2	Sección ⁽³⁾									E	Turno ⁽⁶⁾	T	Centro Poblado					
		Modalidad ⁽²⁾	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)										HUANIUCO									
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento		Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾		Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾		
						Día	Mes														Año	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
1	D-N-I-7-8-5-3-1-9-8-6	AMBROSIO LLANOS, Salma Damaris				19	03	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
2	D-N-I-7-8-1-5-2-6-2-7	BEJARANO PANTOJA, Jhon Adrian				01	06	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
3	D-N-I-7-8-3-9-2-5-3-9	BRICEÑO MALPARTIDA, Johanna Liz				21	12	2013	M	P	P	NO	SI	C	NO	S	SI						
4	D-N-I-7-8-2-6-9-8-8-4	CALDERON LLANOS, Johnny Valentin				28	09	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
5	D-N-I-8-1-1-5-6-0-0-6	CAPCHA CECILIO, James Dajhiro				09	05	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
6	D-N-I-7-7-8-8-9-4-7-3	CARBAJAL LLIUYA, Yilari Yuliana				04	11	2012	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
7	D-N-I-7-8-1-9-4-5-2-8	CERNA CABELLO, Joan Geordinho				02	05	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
8	D-N-I-8-1-5-5-1-9-0-0	CHAVEZ SOTO, Jerith Ailin				28	12	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
9	D-N-I-8-1-2-1-7-1-8-8	ESPINOZA ESPINOZA, Megui Marcela Lucila				29	11	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
10	D-N-I-7-8-1-9-3-0-7-5	FAUSTINO GUZMAN, David Derivis				23	07	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
11	D-N-I-7-8-1-6-4-4-6-5	GONZALES ORDOÑEZ, Oriana Fernanda				14	05	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
12	D-N-I-7-8-3-2-1-8-7-3	HUAMAN TUCTO, Getsmani Yanshary				29	10	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
13	D-N-I-8-1-1-5-5-7-0-7	HUERTAS MENDOZA, Neymar Wilson				30	06	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
14	D-N-I-7-8-2-5-2-6-5-1	MALLQUI NIEVES, Breslin Abigail				06	09	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
15	D-N-I-7-8-3-4-2-8-9-1	MARCELO CIPRIANO, Jazmin Nataly				08	11	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
16	D-N-I-7-9-7-2-7-0-2-7	MAUTINO TORDOCILLO, Luana Dennis				13	01	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
17	D-N-I-8-1-4-1-0-5-3-0	NIEVES DIONICIO, Gian Marco				11	10	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
18	D-N-I-7-8-2-7-3-6-2-7	PAIMA FLORES, Yasha Derik				12	09	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
19	1-8-1-4-1-0-0-0-0-0-0-1-8	PEÑA ROJAS, Luisianny Yohana				25	06	2013	M	P	OT	SI	SI	C	NO	S	NO						
20	D-N-I-7-8-1-9-0-7-6-2	PEREZ ESPINOZA, Ariana Prissila				10	07	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
21	D-N-I-7-8-4-9-2-9-4-8	ROJAS NAVA, Keisa				22	02	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (RI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria

Para el caso EBA: (RI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado

(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial

(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5)

En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6

En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°

Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (PI)

(4) Característ. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado

Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia

(6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión : (PGD) P.úb. de gestión directa, (PGP) P.úb. de Gestión Privada, (PR) Privada

(8) Programa : (PBI) PEBANA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes

(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Jóvenes y Adultos

(PBU) PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos

Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche

(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante

Solo en el caso de EBA: (RE) Reingresante

(11) Pais : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro

(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera

(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro

En caso de no haber discapacidad, dejar en blanco

(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa

(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante											Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾	
						Sexo M/F	Situación de Matricular ⁽¹⁰⁾	Pais ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO		
			Día	Mes	Año												Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
22	D·N·I· : : : 7·8·0·8·3·1·6·2	QUISPE ORTEGA, Kiara Lucila	01	12	2012	M	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI			
23	D·N·I· : : : 7·8·1·9·1·0·5·8	RIVERA QUITO, Joan Jhonatan	14	07	2013	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI			
24	D·N·I· : : : 6·3·5·3·0·9·4·9	ROSAS APARICIO, Brenda Nataly	10	05	2013	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI			
25	D·N·I· : : : 7·8·3·3·8·0·3·5	RUEDA HUERTA, Xiomara Akemi	04	11	2013	M	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI			
26	D·N·I· : : : 8·1·5·5·2·1·2·2	SAAVEDRA APARCO, Genesis Dadsumy	17	05	2013	M	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI			
27	D·N·I· : : : 7·8·2·2·5·0·0·9	SILVA SANCHES, Luis Enrique	02	08	2013	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI			
28	D·N·I· : : : 8·1·5·6·9·8·7·1	TOLENTINO LAZARO, Deianira	08	02	2014	M	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI			
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	12
Mujeres	16
Total	28

SEGURA ACOSTA, Patricia

Responsable de la matricula

Firma - Post Firma

CASTILLO ORTEGA, Nelvan Liz

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
040	17	03	2021



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2021

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)										Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo										Ubicación Geográfica																							
Número y/o Nombre										32011 HERMILIO VALDIZAN										Gestión ⁽⁷⁾		PGD		Inicio		15/03/2021		Fin		17/12/2021		Dpto.		HUÁNUCO																			
Código		1 0 0 0 0 0 1								Código Modular		0 2 8 8 6 6 2				Característica ⁽⁴⁾		PC		Programa ⁽⁸⁾		-		Datos del Estudiante										Prov.		HUÁNUCO																	
Nombre de la DRE - UGEL		UGEL Huánuco								Resolución de Creación N°				Forma ⁽⁵⁾		Esc														Dist.		HUANUCO																					
										Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		PRI		Grado/Edad ⁽³⁾		2		Sección ⁽⁶⁾		G		Turno ⁽⁹⁾		T														Centro Poblado															
										Modalidad ⁽²⁾		EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)																										HUANUCO													
N° Orden		N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾								Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)								Fecha de Nacimiento		Sexo HM		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		País ⁽¹¹⁾		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua Materna ⁽¹²⁾		Segunda Lengua ⁽¹²⁾		Trabaja el Estudiante SI / NO		Horas semanales que labora		Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾		Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾									
																																												Código Modular		Número y/o Nombre - RJ/RD							
1	D.N.I.	7.8.3.2.1.8.0.0	ARRATEA ACOSTA, Eydan Osnar								31	10	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		0	7	3	9	4	5	8	MARIA DE LOS ANGELES																						
2	D.N.I.	7.8.4.4.4.1.4.9	ASTUPIÑAN RAMIREZ, Sarahi Melissa								26	12	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																															
3	D.N.I.	7.8.2.5.0.5.1.8	BUENO CORREA, Victoria Antonella								04	09	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																															
4	D.N.I.	7.8.1.6.5.1.9.8	CAPCHA MIRABAL, Dayana Aracely								13	06	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																															
5	D.N.I.	7.8.4.4.8.5.5.4	CASTAÑEDA PALACIOS, Alejandra Guadalupe								19	01	2014	M	P	P	SI	SI	C		SP	SI																															
6	D.N.I.	7.8.2.3.6.7.9.3	ESPIÑOZA DOMINGUEZ, Sayuri Yaretsi								10	07	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI																															
7	D.N.I.	7.8.4.1.8.3.4.2	ESPIRITU EVARISTO, Aymee Elena								07	10	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI																															
8	D.N.I.	7.8.4.2.0.3.4.6	FERRER MAIZ, Pierina Brianna								11	01	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO		SI																															
9	1.8.0.6.7.2.9.8.0.0.0.0.1.8	GODOY SOSA, Lhia Alejandra								20	05	2013	M	P	OT	SI	SI	C	NO	SP	NO																																
10	D.N.I.	7.8.4.6.7.9.9.4	HUATUCO MARUJO, Maria Cristina								29	01	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																															
11	D.N.I.	6.3.5.3.0.8.8.8	INGUNZA ESCOBEDO, Sheila Fernanda								14	05	2013	M	P	P	SI	SI	C		SP	SI																															
12	D.N.I.	8.1.2.1.3.7.8.9	MARMANILLO ORELLANA, Hector Adriano								17	10	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		0	8	1	0	9	9	4	SANTO DOMINGO SAVIO																						
13	D.N.I.	8.1.2.1.3.7.9.0	MARMANILLO ORELLANA, Joshua Santiago								17	10	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		0	8	1	0	9	9	4	SANTO DOMINGO SAVIO																						
14	D.N.I.	7.8.1.8.2.5.7.4	MERA CASTAÑEDA, Antony Benjamin								08	06	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																															
15	D.N.I.	9.0.1.0.2.3.1.4	ORE PARDAVE, Jacob								03	06	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																															
16	D.N.I.	6.2.8.4.6.9.3.5	ORTEGA SOTO, Esneider Neimar								01	03	2011	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI																															
17	D.N.I.	8.1.5.5.1.8.5.5	PALACIOS BERROSPI, Guillermo Flavio								30	11	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																															
18	D.N.I.	7.8.1.4.1.8.7.6	POMA ROJAS, Yasuri Yamile								09	06	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																															
19	D.N.I.	8.1.1.9.7.4.8.5	PUYO TELLO, Matthew Adrianno								07	09	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI																															
20	D.N.I.	7.8.1.3.3.8.5.4	QUISPE FABIAN, Harvison Smith								09	06	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																															
21	D.N.I.	7.8.4.3.1.1.2.0	QUISPE FIGUEROA, Jhoseph Valentino								24	01	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																															

(1) Nivel/ Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado

(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.

(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°.

(4) Característ. : Colocar "*" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia

(6) Sección : A,B,C,... Colocar "*" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión : (PGD) Pùb. de gestión directa, (PGP) Pùb. de Gestión Privada, (PR) Privada

(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
PBN/PBJ/PEBANA/PEBAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "*" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche

(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante.
Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante

(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro

(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera

(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro

En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco

(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.

(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

ANEXO 8.
FOTOS Y VIDEOS

SESION 1

EVIDENCIAS PRE – TEST GRUPO CONTROL

Fotografía N° 01



Fotografía N° 02



Fotografía N° 03



EVIDENCIAS PRE- TEST GRUPO EXPERIMENTAL

Fotografía N° 04



Fotografía N° 05



Fotografía N° 06





Fotografía N° 07

EVIDENCIAS POST TEST GRUPO CONTROL

Fotografía N° 08



Fotografía N° 10



Fotografía N° 09



EVIDENCIAS POST – TEST GRUPO EXPERIMENTAL

Fotografía N° 11



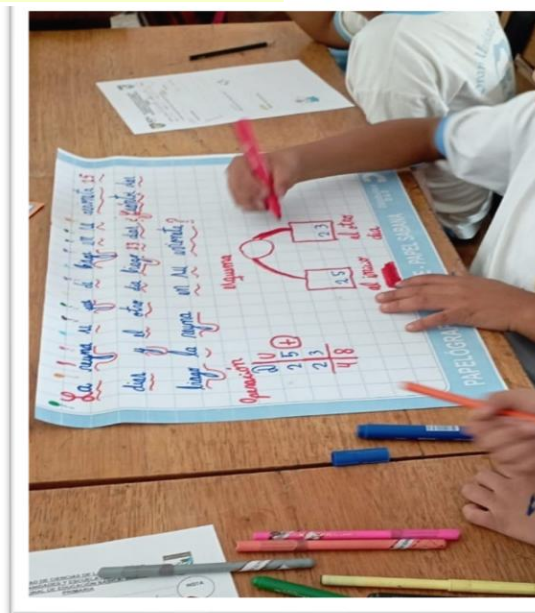
Fotografía N° 12



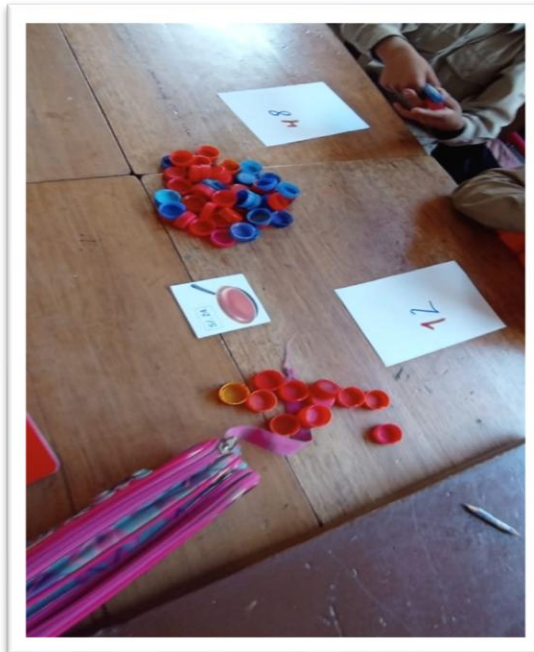
Fotografía N° 13 Los niños resuelven problemas a través del juego “La posada”



Fotografía N° 14 Los niños creando problemas a través del juego “Mis gustos favoritos”



Fotografía N° 16 Los niños juegan con el doble y la mitad de los precios



Fotografía N° 16 Los niños juegan "Yo tengo ¿quién tiene?" para relacionar las cantidades

