



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO
“RAFAEL HOYOS RUBIO”
SAN IGNACIO**

TESIS DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN EDUCATIVA

“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ADICIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL III CICLO, INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL CENTRO DE APLICACIÓN DEL IESPP” RAFAEL HOYOS RUBIO”, SAN IGNACIO, AÑO 2022”.

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
GESTIÓN, EVALUACIÓN CURRICULAR Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE**

PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESOR

**EN LA CARRERA PROFESIONAL DE
PROFESOR DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**PRESENTADO POR:
CHANTA CAMIZÁN, JAVIER
SAUCEDO GUERRERO, SHEYLA VANESSA**

**ASESOR:
Mg. GUERRERO GARCÍA, YESICA**

**SAN IGNACIO- PERÚ
2022**

DATOS GENERALES DEL INFORME

TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN

“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ADICIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL III CICLO, INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL CENTRO DE APLICACIÓN DEL IESPP “RAFAEL HOYOS RUBIO”, SAN IGNACIO, AÑO 2022”.

SEDE DE LA UBICACIÓN

Institución Educativa : Aplicación IESPP “Rafael Hoyos Rubio”-San Ignacio

Ciclo/Grado : III/ 1°y 2° grado

Lugar : San Ignacio

Distrito : San Ignacio

Provincia : San Ignacio

Región : Cajamarca

BENEFICIARIOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los estudiantes del III ciclo del Centro de Aplicación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio”

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Inicio : Marzo del 2022

Término : Diciembre del 2022

RESPONSABLES DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1: CHANTA CAMIZAN, JAVIER

1.5.2: SAUCEDO GUERRERO, SHEYLA VANESSA

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN

MG: GUERRERO GARCÍA, YESICA

JURADO



**MG. CHUNQUE SALAS FRANCISCO MARCELO
PRESIDENTE**

A handwritten signature in blue ink, which appears to read "Guerrero", is written over a horizontal line.

**MG. GUERRERO GARCIA YESICA
SECRETARIO**

A handwritten signature in black ink, which appears to read "Monteza", is written over a horizontal line.

**MG. MONTEZA OBANDO GILMER SEGUNDO
VOCAL**

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis padres que me brindan un apoyo incondicional, ellos son quienes me dan grandes enseñanzas.

JAVIER

DEDICATORIA

A mi familia, hijo y esposo, quienes me dan su apoyo incondicional, que, a pesar de todo, siempre han creído en mí.

SHEYLA VANESSA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres quien me dan esa perseverancia y la fortaleza de seguir cumpliendo objetivos planteados sobre nuestra carrera profesional. Quiero mostrar mi gratitud a mis padres que estuvieron presentes en la realización de esta meta, de este sueño que es tan importante para mí, doy gracias por todas sus ayudas, sus palabras que son motivadoras, sus conocimientos, sus consejos y su dedicación que me brindan en todo momento.

JAVIER

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme la fortaleza de salir adelante y levantarme a pesar de los tropiezos.

A mi madre, porque siempre me ha guiado por un buen camino.

A mi esposo, por su apoyo constante y por ser mi benefactor.

A mis maestros, por transmitirnos sus conocimientos y sabios consejos.

SHEYLA VANESSA

INDICE

	Pág.
CARÁTULA	i
DATOS GENERALES	ii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	xi
ABSTRAC	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	16
1.2.1. Enunciado diagnóstico	16
1.2.2. Pregunta de acción	16
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.3.1. Objetivo General	17
1.3.2. Objetivos específicos	17
1.4. HIPÓTESIS DE ACCIÓN	18
1.4.1. Unidad de análisis	18
1.4.2. Términos claves	18
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.5.1. Justificación teórica	18
1.5.2. Justificación metodológica	20
1.5.3. Justificación práctica	20

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES	21
2.1.1. Antecedentes Internacionales	21
2.1.2. Antecedentes Nacionales	27
2.1.3. Antecedentes Locales	31

2.2.	MARCO CONCEPTUAL	32
2.2.1.	Bases científicas	32
2.2.1.1	Actividad lúdica	32
	A. Teoría de la relajación de Lazarus	32
	B. Teoría de pre-ejercicio de Karl Groos	33
	C. Teoría de excedente de energía Herbert Spencer	33
	D. Teoría de Fröebel, F.	33
	E. Teoría de Piaget	34
2.2.1.2.	Resolución de problemas de adición	34
	A. Pólya	34
	B. Shoenfeld	35
2.2.2.	Bases teóricas	35
2.2.2.1.	Actividad lúdica	35
	A. Definición	35
	B. Características de actividades lúdicas	36
	C. Importancia de las actividades lúdicas	36
	D. Tipos de actividades lúdicos matemáticos	37
	E. La actividad lúdica como recurso didáctico de la matemática	37
	F. Actividades lúdicas sugeridas para la resolución de problemas de adición	38
2.2.2.2.	Resolución de problemas	45
	A. Definición	45
	B. Fases para la resolución de problemas	45
	C. Clasificación de problemas aditivos	46
2.2.3.	Definición de términos clave	48
2.2.3.1.	Actividad lúdica	48
2.2.3.2.	Resolución de problemas de adición	49
CAPÍTULO III		
INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA		
3.1.	PLAN DE ACCIÓN	51
3.2.	EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES	56
3.2.1.	Indicadores de proceso y fuentes de verificación	56
3.2.1.1.	Acción N°1	56

3.2.1.2. Acción N°2	57
3.2.2. Indicadores de resultado y fuentes de verificación	60
3.2.2.1. Acción N°3	60
3.3. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	70
CONCLUSIONES	71
SUGERENCIAS	72
BIBLIOGRAFÍA	73
ANEXOS	77
ANEXO N° 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS.	
ANEXO N° 2: ÁRBOL DE OBJETIVOS.	
ANEXO N° 3: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN	
ANEXO N° 4: PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL	
ANEXO N° 5: EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	
ANEXO N° 6: TALLERES DE APRENDIZAJE Y/O ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.	
ANEXO N° 7: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	
ANEXO N° 8: SISTEMATIZACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	
ANEXO N° 9: MATRIZ DE CONSISTENCIA.	
ANEXO N° 10: EVIDENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN	

RESUMEN

En este informe de investigación “la actividad lúdica como estrategia para fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022”, partiendo de un problemas a través de un diagnóstico de una prueba de entrada se observó que los estudiantes tienen dificultades para resolver problemas de adición y por eso que mediante la aplicación de juegos lúdicos los estudiantes mejoraran su capacidad al momento de resolver problemas de adición

Posteriormente se empezó a dar solución al problema detectado, donde se formuló el marco teórico, dándose a conocer los contenidos más relevantes con respecto a nuestra investigación, luego se evidencia la propuesta de intervención pedagógica que consiste básicamente en un conjunto de actividades de aprendizajes en las que se incluye los juegos lúdicos, lo cual nos ayudó a dar solución a nuestro problema

Para evaluar a los estudiantes se aplicó un instrumento de evaluación de una lista de cotejos para ver que estudiantes tienen problemas para resolver los problemas de adición. Para la realización de este instrumento se tomó en cuenta las fases de la matemática; y con respecto la Unidad de Análisis estuvo conformada por 11 estudiantes del III ciclo.

Los resultados muestran al inicio que se aplicó una prueba de inicio los estudiantes presentaban un bajo nivel en la comprensión y resolución de problemas y al finalizar se aplicó una prueba de salida para ver si la aplicación de la actividad lúdica ha sido favorables y bueno podemos decir que hemos obtenidos resultados favorables

Este informe de investigación nos permitió enriquecer y fortalecer la comprensión de problemas de resolución de tal manera que estas estrategias sean aplicadas en diferentes escuelas con la finalidad de mejorar el sistema educativo

Términos clave: actividad lúdica y la resolución de problemas de adición

ABSTRACT

In this research report "playful activity as a strategy to strengthen the resolution of addition problems in students of the III cycle, Educational Institution of the IESPP Application Center "Rafael Hoyos Rubio", San Ignacio, year 2022", starting from a problems through a diagnosis of an entrance test it was observed that students have difficulties in solving addition problems and that is why through the application of playful games the students will improve their ability when solving addition problems

Subsequently, a solution to the detected problem began to be found, where the theoretical framework was formulated, revealing the most relevant contents with respect to our research, then the pedagogical intervention proposal was evidenced, which basically consists of a set of learning activities in the that playful games are included, which helped us to solve our problem

To evaluate the students, an evaluation instrument of a checklist was applied to see which students have problems solving the addition problems. For the realization of this instrument, the phases of mathematics were taken into account; and with respect to the Unit of Analysis was made up of 11 students of the III cycle

The results show at the beginning that an initial test was applied, the students presented a low level in understanding and problem solving and at the end an exit test was applied to see if the application of the playful activity has been favorable and well we can say that we have obtained favorable results

This research report allowed us to enrich and strengthen the understanding of resolution problems in such a way that these strategies are applied in different schools in order to improve the educational system.

Key Terms: Play Activity and Solving Addition Problems

INTRODUCCIÓN

Mediante este informe de investigación sobre las actividades lúdicas tiene como finalidad mejorar el sistema educativo ya que el docente debe poner en prácticas estas estrategias que permitieron comprender y desarrollar los ejercicios matemáticos cuyo título de nuestro informe de investigación es “la actividad lúdica como estrategia para fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022”, como futuros docentes buscamos contribuir en mejorar el sistema educativo mediante la aplicación de la actividad lúdicas cuyo propósito de esta investigación es fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo

En nuestro ámbito educativo mayormente hay docente que desconocen las actividades lúdicas y es por eso que los estudiantes tienen muchas dificultades en la resolución de problemas de adición y esto con lleva a un bajo rendimiento académico, en muchos casos los estudiantes muestran desinterés por aprender y no logran aprender ya que la matemática un factor importante es que comprendan los ejercicios correctamente.

Partiendo de la actividad lúdicas tenemos que aprovechar las grandes ventajas que conlleva la utilización de diversas metodologías en el aula para introducirlo dentro de las experiencias de aprendizajes. La importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las clases es fundamental, sobre todo, como parte de la motivación del estudiante. Podemos afirmar que las actividades lúdicas satisfacen el deseo de diversión por aprender porque se van a sentir más motivados

Este presente informe de investigación acción, está estructurada en III capítulos que pasaremos a detallar:

CAPÍTULO I: se detalla el planteamiento de la investigación: descripción del contexto, planteamiento del problema, análisis crítico de la situación problemática, definición del problema que contempla el enunciado diagnóstico y la pregunta de acción, los objetivos de la investigación, la hipótesis de acción y la justificación de la investigación.

CAPÍTULO II: en este capítulo se describe el marco teórico conceptual de esta investigación, primero se detalla los antecedentes de la investigación: internacionales,

nacionales y locales, luego las bases teórico científicas a través del desarrollo de las bases científicas, bases teóricas y la definición de los términos clave.

CAPÍTULO III: hace referencia a la intervención pedagógica: el plan de acción, la evaluación de las acciones, indicadores de proceso y resultado y las fuentes de verificación pertinentes, también se anota la forma cómo se difundieron los resultados de la investigación.

En este proyecto de investigación finaliza con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y terminamos con los anexos

LOS AUTORES

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La matemática es una ciencia clave para el desenvolvimiento pleno de la educación de la humanidad, no obstante, se sabe que los estudiantes tienen problemas para el aprendizaje del pensamiento matemática. Las operaciones matemáticas en la vida diaria de los estudiantes cada vez se les hace más complicado y difícil de efectuar, esto es demostrado cuando se les pide a los estudiantes que realicen una operación simple ya que confunden muchas veces los signos de adición (+) con los de sustracción (-), es una de las grandes preocupaciones que tienen tanto los directores, docentes y los padres de familia, debido a que se les complica a los estudiantes desarrollar capacidades matemáticas. El desarrollo de las competencias matemáticas en la ciudad de México, tampoco son tan favorables ya que pruebas estandarizadas como PISA y PLANEA, revelan la deficiencia que tienen los estudiantes en el área de matemática ya que no alcanzan el nivel básico de competencia que el estado mexicano propone a las escuelas, es por ello que se han propuesto revisar los libros de textos para identificar a partir si los ejemplos o ejercicios brindados en dichos libros son correspondientes y pertinentes a los temas matemáticos, es lo que nos mencionan Rodríguez, C., Navarro, C., Castro, A. & García, M. (2019). Según Terry, A. (2020) nos da a conocer una de las principales causas que ocasionan el mal desempeño al resolver problemas matemáticos en las escuelas de Latinoamérica, en la que se les exige a los estudiantes que memoricen formulas y métodos, dejando de lado el desenvolvimiento y desarrollo de sus habilidades de pensamiento crítico, es por ello que en el examen PISA 2019, en la que participaron 10 países latinoamericanos estuvieron entre los últimos puestos del mundo, en que la peor materia fue la matemática. En el examen de PISA 2019, reveló que los países como Costa Rica y Panamá tuvieron un puntaje tan bajo que tuvieron que crear un nuevo nivel, el cual fue llamado “por debajo del nivel I”, dándonos a conocer que tienen bajas habilidades matemáticas, es evidente que no se le está dando el interés adecuado a el desenvolvimiento en cuanto al dominio de las matemáticas en países Latinoamérica. En el Perú, en los últimos años se ha demostrado mediante la Evaluación Muestral (EM) , que se realizan a estudiantes de segundo y cuarto grado de primaria, tomando en cuenta

a 2° grado han mejorado en comparación del año anterior alcanzando un nivel de satisfactorio del 14.7% a un 17.0% Ministerio de Educación (2019), sin embargo, tenemos más del 50% que están todavía en nivel de inicio, los resultados son preocupantes ya que es más de la mitad de los estudiantes que no comprenden y por ende carecen de habilidades para desarrollar y resolver problemas básicos.

El desenvolverse en un ámbito matemático, para muchos de los estudiantes peruanos se ha dificultado es así como nos demuestra los resultados publicados por el Ministerio de Educación, los resultados obtenidos en algunas regiones son más preocupantes ya que los estudiantes no están logrando los aprendizajes esperados requeridos, se puede evidenciar fácilmente que aun en las escuelas se utiliza la enseñanza tradicional, ocasionando la pérdida de interés por aprender por parte de los estudiantes.

En la región de Cajamarca, el reporte de resultados en la Evaluación Muestral, en relación con el curso de matemática de segundo grado de primaria, sólo el 19,2% de los estudiantes se encuentran en nivel satisfactorio, un 47,6% de los estudiantes aún están en nivel inicio, las cifras nos demuestran que no estamos ni a la mitad de estudiantes que han alcanzado el nivel satisfactorio, dándonos por entender que existen muchas debilidades y carencias en la enseñanza- aprendizaje con respecto a esta área curricular. Para tener una educación pertinente y de calidad es necesario también contar con escuelas con buenas infraestructuras.

En la provincia de San Ignacio sólo cuenta con un 9,9% de locales esto con lleva a tener un buen estilo de aprendizaje y con respecto 90,1% tienen muchas dificultades en sus aprendizajes porque las escuelas se encuentran en un estado deteriorado y los estudiantes no tienen acceso a recibir una educación de calidad en el sistema educativo y esto es una gran brecha en la competencia con escuelas internacionales.

Para detectar este problema en el Institución Educativa se aplicó una prueba de entrada lo que nos permitió diagnosticar y conocer en qué nivel se encuentra los estudiantes, para ello utilizamos un instrumento de evaluación (lista de cotejo) el la cual identificamos diferentes dificultades como: falta de conocimientos en cuanto a los procedimientos en la resolución de problemas, poca capacidad de comprensión del enunciado de problemas matemáticas, estudiantes con poca destreza en los temas matemáticos, falta de práctica

y perseverancia, utilización de estrategias tradicionales poco efectivas para el desarrollo de la resolución de problemas matemáticos; lo cual conlleva a diferentes consecuencias como por ejemplo: desmotivación, desinterés por el área de matemática, bajo rendimiento académico, dificultad de la comprensión del problema y resolución así como también bajo desarrollo de habilidades cognitivas; debido a estos problemas encontrados en la Institución optamos por aplicar actividades lúdicas con el fin de dar solución a esta problemática encontrada. Anexo 1

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Enunciado diagnóstico

Los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP “Rafael hoyos Rubio Institución Educativa del distrito y provincia de San Ignacio, Región Cajamarca presentan dificultades al resolver problemas de adición.

1.2.2. Pregunta de acción

¿De qué manera podemos fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael hoyos Rubio”, San Ignacio, ¿año 2022?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

Fortalecer la resolución de problemas de adición aplicando la actividad lúdica como estrategia en los estudiantes del III Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, del Distrito y Provincia de San Ignacio, Región Cajamarca en el año 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- A. Identificar el nivel de resolución de problemas aditivos en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.

- B. Planificar y diseñar sesiones de aprendizaje, en el área de matemática, diversificando criterios y desempeños para trabajar con los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.
- C. Aplicar la actividad lúdica como estrategia para fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.
- D. Evaluar la eficacia de la actividad lúdica para conocer el impacto en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.

1.4. HIPÓTESIS DE ACCIÓN

La aplicación de la actividad lúdica como estrategia para fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubios”, San Ignacio.

1.4.1. Unidad de análisis

Los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.

1.4.2. Términos clave

1.4.1. Término clave N° 1

La actividad Lúdica.

1.4.2. Término clave N° 2

Resolución de problemas de adición.

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Justificación teórica

Diferentes estudios y teorías han demostrado que la aplicación de actividades lúdicas favorece el desarrollo de diferentes habilidades en los estudiantes, una de ellas es el ámbito matemático. En esta investigación hemos considerado las aportaciones de Lazarus (1833), Karl Groos (1898), Herbert Spencer (1855), Fröebel, F., Teoría de Piaget, en lo que todos coinciden que las actividades lúdicas permiten a los estudiantes mantenerse concentrados en las actividades que realizan ya que para los niños y niñas el jugar es algo natural que se desarrolla en su vida diaria. Los aportes de estos autores sirven y ayudan como base teórica para dar fortalecimiento a la investigación que se está realizando.

1.5.2. Justificación práctica

La aplicación de la actividad lúdica para fortalecer la resolución de problemas aditivos se convierte en una estrategia potente, tanto para el docente como para nuestros estudiantes, ya que sabemos muy bien que a través de los juegos los niños y niñas obtienen mayores aprendizajes, permitiéndoles explorar y comprender su mundo, por lo que jugar es algo natural en ellos demostrando así diferentes habilidades, desarrollando capacidades, competencias y actitudes, permitiéndole usar las matemáticas con facilidad en su vida cotidiana. Es por ello que se ha visto conveniente utilizar la estrategia de actividades lúdicas para la estimulación de uso de diferentes recursos que ayuden a los estudiantes a facilitar la comprensión del pensamiento matemático.

1.5.3. Justificación metodológica

La investigación que se realizó en los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa Aplicación, San Ignacio sobre la aplicación de actividad lúdica

solucionó uno de los problemas observados en el ámbito educativo, que es el escaso uso de estrategias para la resolución de problemas aditivos, problema que no solo en esta institución se observa, sino en todas las instituciones, con esta investigación se busca utilizar las mejores estrategias lúdicas, que generen cambios y despierten el interés y la motivación de toda la comunidad educativa, a la misma vez sirva como base para futuras investigaciones.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Ramos & López (2018) en su tesis “Estrategias Metodológicas que se aplican en el proceso de Enseñanza y aprendizaje de la adición llevando a las decenas y la sustracción prestando a las decenas, en el primer grado “A” turno Matutino del Centro escolar Carlos Mejía Godoy ubicado en el barrio Georgino Andrade distrito VII de Managua en el II semestre del año lectivo 2018.”, presentada en la Universidad Nacional Autónoma De Nicaragua UNAN-MANAGUA, Managua, Nicaragua, arribaron a las siguientes conclusiones:

- ✓ Las estrategias metodológicas en la enseñanza de la adición y sustracción en el primer grado del colegio Carlos Mejía Godoy son estrategias tradicionales, no solamente los medios didácticos tienen la obligación de permitir y facilitan la tarea educativa actualizada, los medios didácticos, las estrategias en conjunto con la docente tienen el deber que los obliga a relacionarse de manera dialogada entre docente y alumno para lograr una enseñanza significativa, participativa y cognitiva que genere confianza al expresar dudas e inquietudes en la resolución de problemas.
- ✓ Las fortalezas en la aplicación de estrategias metodológicas en la adición y sustracción por parte de la docente son de máxima importancia porque están permitiendo que lleguen las oportunidades y presentar una enseñanza de calidad por lo que la docente tiene actitud positiva, pero le falta motivación de sí misma.
- ✓ Los niños son expuestos a situaciones o ejercicios representados a modo de narración oral, escrita, gráfica, con dibujos o de manera concreta en el pizarrón o cuaderno de trabajo, por otro parte estos aspectos se complementan y permiten

a los niños aprender a desarrollar estrategias más flexibles para la resolución de problemas matemáticos de manera lineal u (lo que dicta la docente).

- ✓ Las limitantes; falta de materiales concretos para enseñar la adición y la sustracción, imposibilitando que exista un pequeño rincón de matemáticas y el poco espacio que existe dentro del aula no permiten la aceptación de nuevas estrategias, para que los alumnos no se conceptualicen solamente como receptor sino también como constructor del conocimiento, así mismo el maestro se coloca como el portador del saber y su papel es inyectarlo en las mentes infantiles, el aprendizaje lógico, alegre, divertido, significativo el cual está ausente en la practicas educativas. Los contenidos por enseñar se basan en el libro de texto, indicando que ese es los escenarios y las estrategias de aprendizaje que presenta la docente.
- ✓ Compartimos el pensamiento que presenta (Putman y Borko (2000), ignoran algunas variables sociales y pedagógicas y someten a los alumnos al aprendizaje lineal y aburrido.) 75 - El nivel de aprendizaje de los niños del primer grado fue muy bueno, dominan el significado de la suma y la resta, aun se les dificulta el razonamiento de interpretar las propuestas de planteamiento de problemas, y están comprendiendo las dos formas de sumar y restar en lineal y vertical, Fue evidente, mostraron interés al resolver la propuesta de la prueba diagnóstica

Aleman (2018) en su tesis “El juego para favorecer el aprendizaje de la suma en primer grado”, presentado al Centro Regional de Educación Profra Amina Madera Lauterio, Cedral, San Luis de Potosí, México, arribó a las siguientes conclusiones:

- ✓ Es fundamental el dominio del plan de estudios por parte del docente para concretar el enfoque didáctico referido a situaciones problemáticas para que los alumnos movilicen sus saberes matemáticos y formulan argumentos para poder tener un resultado válido.
- ✓ En este trabajo de investigación la información empírica y el vínculo con la teoría, es un proceso que ha permitido mediante el análisis, afirmar que el juego es favorable en los procesos de aprendizaje y se evidencia con actitudes de mayor

interés y motivación que los alumnos demuestran en las clases desarrolladas y también se ha logrado percatar en los trabajos realizados por los niños.

✓ La suma como algoritmo, para su mejor enseñanza y aprendizaje se plantea en distintos problemas de la vida cotidiana, para que los alumnos los empleen y puedan llevar a la solución de estos problemas desde distintos procedimientos, por medio del algoritmo, conteo de conjuntos, cálculo mental, entre otros.

✓ El juego como estrategia de enseñanza, atiende a las necesidades de aprendizaje que presentan los niños, puesto que se concibe como algo espontáneo de su edad, además el juego desarrolla en el alumno y el docente la imaginación y la creatividad, pueden ser didácticos, divertidos, generar un aprendizaje significativo y favorecer el trabajo colaborativo.

Medina (2020), en su tesis “La actividad lúdica y el aprendizaje de las matemáticas en niños de segundo año de educación general básica de la unidad educativa particular Corazón de María en el periodo lectivo 2019-2020”, presentada en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador, llegó a las siguientes conclusiones:

✓ En esta tesis se determinó cuál es la incidencia de la actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas de los niños de la Escuela Particular Corazón de María, y permite confirmar que las docentes necesitan enriquecer su conocimiento sobre las actividades lúdicas durante la clase, por lo que consideran una herramienta útil en el proceso desarrollo cognitivo de los niños.

✓ Del mismo modo, esta revisión permitió conocer a detalle algunas temáticas relacionadas al aprendizaje en el área de matemáticas y como la ejecución de actividades lúdicas genera un aprendizaje significativo en dicha área; por ende, en el desarrollo cognitivo, lenguaje, emocional y social, promoviendo de esa manera mayor grado de credibilidad y viabilidad a la investigación.

✓ Por otra parte, se llevó a cabo encuestas y entrevistas dirigidas a los docentes de segundo año de educación general básica; los cuales a través de dicha técnica

manifestaron que no siempre acostumbra a desarrollar y aplicar estrategias de aprendizaje como las actividades lúdicas para estimular el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños; ya sea por falta de tiempo o conocimiento del como emplearlas.

- ✓ Con los resultados obtenidos se propuso diseñar una guía de actividades lúdicas dirigidas a los docentes para potencializar el desarrollo cognitivo de los estudiantes enfocándonos en las áreas de atención, percepción, pensamiento, lenguaje y memoria, las actividades fueron realizadas con un intervalo de tiempo en donde el docente puede hacer uso de ellas durante su clase para mejorar el desarrollo de las habilidades de cada niño.

Camargo, L. (2020) en su investigación titulada “Influencia de la lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico matemático” presentada en la Universidad de la costa CUC licenciatura en educación básica primaria facultad de Ciencias sociales y Humanas Barranquilla – Atlántico, Barranquilla, Colombia, arribó a las siguientes conclusiones:

- ✓ La lúdica es ineludible en la vida de los niños y niñas, ya que aporta al desarrollo integral de los estos y por ende debe ser articulada por los docentes a las experiencias realizadas dentro del aula de clases para de este modo convertirse, sin perder su valor placentero, en una alternativa de aprendizaje significativo para los estudiantes. Según el análisis de los resultados obtenidos a través de la investigación se pudo evidenciar en el quehacer pedagógico que las docentes de Primer grado de la Básica Primaria del Centro Pedagógico la Inmaculada no utilizan el suficiente material lúdico en el aula en el área de matemáticas porque la Institución Educativa no posee los recursos necesarios para brindarle un mejor aprendizaje a sus estudiantes, sin embargo existen otras herramientas de trabajo en su contexto que les pueden ser útil para el desarrollo de sus clases, entendiendo que las actividades lúdicas y el material creativo son la base para despertar en el infante la motivación, la creatividad y curiosidad por adquirir nuevos aprendizajes.

- ✓ El proceso de enseñanza - aprendizaje de las matemáticas continúa siendo centro de interés e investigación en la educación, por ende, el diseño de la propuesta tiene el valor de hacer más lúdico y agradable este proceso y la mejor manera de lograr los objetivos en dicha área en primer grado de la Básica Primaria.
- ✓ Es fundamental para el desarrollo del pensamiento lógico matemático proveer a los alumnos un material novedoso, de fácil manejo, colorido llamativo y lúdico para permitir la participación activa y espontánea de los niños.
- ✓ Las actividades lúdicas contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico matemático de los estudiantes por lo tanto ayudan al diseño de herramientas útiles para la construcción del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Cordero De la Puente (2020) en su tesis “Enseñanza-aprendizaje de las operaciones de la suma y la resta a través del método abierto basado en números (ABN) en el grado segundo de la básica de primaria” presentada en la Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y tecnología “UMECIT”, Ciudad de Panamá, Panamá, arribó a las conclusiones siguientes:

- ✓ En realidad, existen unas causas que impiden que el estudiante de segundo grado de la institución educativa Alberto Álzate Patiño pueda desarrollar con normalidad cognitiva sus habilidades y competencias matemáticas, hecho que a su vez es una barrera para que pueda entender y llevar a cabo el proceso mental para realizar una suma o una resta, operaciones básicas que debe conocer por su grado de escolaridad.
- ✓ Entre las principales causas se establecieron la falta de motivación de los estudiantes en las clases de matemática, la metodología de trabajo del docente para desarrollar las clases. Metodología que se basa en el trabajo tradicional del docente en la cual se da poca oportunidad al estudiante de ser dinámico y activo en el desarrollo de la clase; todo lo anterior convoca en una tercera causa que impide el desarrollo matemático de los estudiantes y es la concepción acentuada que tienen ellos de percibir esta asignatura como "muy difícil". Esas

tres causas se conjugan de manera negativa y hacen que los estudiantes creen una barrera cognitiva que les ha impedido comprender el concepto matemático del algoritmo de la suma y de la resta y por ende impide que puedan desarrollar de manera práctica estas operaciones.

- ✓ En este sentido, al identificar estas causas, y al centrar este análisis conclusivo con los postulados teóricos, se establece también que el grupo de niños tal como se encontraron no han logrado desarrollar la etapa de las operaciones formales, tal como lo expone Piaget (1985), que es la etapa mental que permite el desarrollo de una nueva estructura mental que conlleva a un razonamiento lógico. Este razonamiento lógicas no está presente aún en los niños porque si existiera tendrían las competencias cognitivas de comprender el algoritmo de la suma y de la resta; así también se puede establecer que no han desarrollado su inteligencia lógica - matemática, aspecto que Garner (1993), contempla como una de las inteligencias que desarrollan los seres humanos en el proceso de aprendizaje.
- ✓ De igual manera se concluye que si no se desarrollan los procesos cognitivos antes mencionados, es imposible que se genere en los estudiantes un aprendizaje significativo (Ausubel, 1976), que los lleve a establecer la relación matemática que existe entre la suma y la resta, comprender sus conceptos y procesos prácticos, como tampoco agrupar o desagrupar con las cifras que le exige su proceso escolar y que se estipula en el currículo de matemática del grado segundo.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Torres (2018) en su tesis titulada "Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje de la Matemática en los Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Primaria de la Institución Educativa N° 50580 - Urubamba.", presentada a la Universidad Cesar Vallejo, Urubamba, Perú, arribó a las conclusiones siguientes:

- ✓ Las dimensiones del Aprendizaje de la Matemática no difieren de la distribución normal, pues el P- valor = Sig. Bilateral > = 0.01, es así que 0.066, 0.069, 0.130, 0.167, 0.130 y 0.188 >= 0.01). Por tanto, las dimensiones en

estudio presentan distribución normal. Por tanto, los 21 niños del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 50580 de Mahuaypampa – Urubamba. Se ha podido evidenciar el aumento/incremento de las capacidades en el área de matemáticas después de aplicado las estrategias lúdicas, porque en la pre prueba se obtuvo 28.6% y en el post prueba de 81% con una diferencia de 52.4% de las categorías de logro y destacado. Por tanto, este taller produce mejoría en el desarrollo de capacidades.

- ✓ En los 21 niños del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 50580 – Urubamba. Se ha podido evidenciar el aumento / incremento de la dimensión estadística ya que en la pre prueba se obtuvo 9.5% y en el post prueba de 90% en las categorías de logro y logro destacado, existiendo una diferencia de 80.5%. Por tanto, este taller produce mejoría en el desarrollo de la dimensión estadística.
- ✓ Con un nivel de confianza del 95%=0.95, y al nivel de significancia del α : 5% =0.005 o margen de error, se confirma que si existe un incremento o mayor desarrollo de las capacidades en el área de matemáticas por el uso de las estrategias lúdicas optimizar significativamente las capacidades de los niños del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 50580 – Urubamba. Según el estadístico de prueba para un estudio paramétrico student para muestras relacionadas, siendo el resultado del p-valor o sig. Bilaterales “0.00” se cumple que el error del presente estudio es menor al margen de error planteado es así que el $p\text{-valor}/2 = 0.0\% < 5\%$, que confirma dicha variación pues el valor de “t” = 8.456” es también positivo indica que positivamente se incrementa las capacidades en el área de matemáticas. Entonces se confirma la validez de la hipótesis del investigador, por tanto, es útil la utilización de las estrategias lúdicas para incrementar o mejorar el aprendizaje de las matemáticas, logrando una mejor enseñanza en los niños/estudiantes.

Paredes & Quispe (2019) en su tesis, “Propuesta de estrategias didácticas basadas en el juego para mejorar el aprendizaje de resolución de problemas aditivos en el área de matemática, en los niños y niñas de 2° grado de educación primaria de la institución educativa N° 82842 – Yuragalpa, distrito de San Bernardino, provincia

de San Pablo, departamento de Cajamarca”, presentada a la Universidad Pedro Ruiz Gallo, Cajamarca, Perú, arribaron a las siguientes conclusiones:

- ✓ La propuesta de estrategias didácticas basadas en el juego mejora la capacidad de resolución de problemas aditivos. Incentiva a los docentes a incluir el juego en las actividades pedagógicas.
- ✓ Las estrategias didácticas basadas en el juego favorecen la resolución de problemas aditivos en los niños y niñas del 2° grado de Educación Primaria de la I.E. N° 82842 – Yuragalpa en la provincia de San Pablo – Cajamarca.
- ✓ Emplear estrategias didácticas basadas en el juego motiva la atención de los niños y mejora sus capacidades matemáticas en los niños y niñas del 2° grado de Educación Primaria de la I.E. N° 82842 – Yuragalpa en la provincia de San Pablo – Cajamarca.

Aliaga (2019) en su tesis “La dinámica de grupo para mejorar el aprendizaje significativo de la adición en el área de matemática en los alumnos del 1° grado de la Institución Educativa Parroquial Padre Abad-Tingo María-2018”, tesis presentada en la Universidad de Huánuco, Tingo María, Perú, llegó a las siguientes conclusiones:

- ✓ Se determinó que la aplicación de las dinámicas de grupo mejora significativamente la resolución de problemas matemáticos de adición en los alumnos del 1° grado de la Institución Educativa Integrada Parroquial “Padre Abad”, Tingo María – 2018. Habiendo tenido como resultado el 66.7 % de incremento al finalizar el trabajo de investigación.
- ✓ Se diagnosticó el nivel de la comprensión de textos escritos en los en los alumnos del 1° grado de la Institución Educativa Integrada Parroquial “Padre Abad”, Tingo María – 2018”, antes de la aplicación de los grupos dinámicos, demostrándose deficiencias en los estudiantes que tienen para resolver problemas matemáticos de adición, por ello los resultados obtenidos demuestra que tan solo el 21 % de un total de 20 estudiantes resuelven problemas de adición.

- ✓ Se desarrolló a cabo 15 sesiones teniendo en cuenta la dinámica de grupos para mejorar la resolución de problemas matemáticos de adición en los alumnos del 1º grado de la Institución Educativa Integrada Parroquial “Padre Abad”, Tingo María – 2018”.
- ✓ De la dinámica de grupo se obtuvo como resultado que el 87.7 % de los estudiantes lograron resolver significativamente la resolución de problemas matemáticos aditivos.

Ruiz (2019) en su tesis “Resuelve problemas de adición y sustracción de números naturales”, tesis presentada en la Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú, arribó a las siguientes conclusiones:

- ✓ Al resolver los problemas de adicción y sustracción el estudiante mostró un razonamiento ordenado y sistemático, dotándole de las capacidades y recursos para abordar problemas, explicar los procesos seguidos y comunicar los resultados obtenidos.
- ✓ Los estudiantes son capaces de encontrar diferentes procedimientos para la resolución de problemas valiéndose en la mayoría de veces del uso del material didáctico. Por esta razón, es nuestro deber como docentes formar alumnos con capacidades de razonamiento y no solo se limiten a seguir métodos mecánicos.
- ✓ En el proceso de resolución de problemas, el estudiante manipuló objetos matemáticos, activó su propia reflexión y conciencia mental, ejercitó su creatividad, y mejoró su proceso de pensamiento al aplicar y adoptar diversas estrategias matemáticas.

Machaca, E. (2020) en su tesis titulado “Estrategias lúdicas y el aprendizaje en matemática en el segundo grado de la Institución 72024 Puno, 2020”, tesis presentada en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Chimbote, Perú, en la que llegó a las conclusiones siguiente:

- ✓ El nivel de aprendizaje en matemáticas de los estudiantes antes de la aplicación de las estrategias lúdicas fue con un nivel de 84.09% de acierto al cuestionario Pre Test, por lo cual se evidencia que en los estudiantes bajo estudio tenían un nivel adecuado en la resolución de problemas matemáticos; no obstante, existe un 6.7% de estudiantes que han logrado con poco margen un nivel de aprendizaje suficiente.
- ✓ Se han aplicado siete estrategias lúdicas, cuyo alcance en los estudiantes, ha mostrado buena acogida por parte ellos, se ha contado al mismo tiempo apoyo de los padres de familia, que sin duda sin ellos no hubiera sido posible la aplicación de la investigación, visto que, por la situación de emergencia sanitaria, la educación es de carácter remoto; los niños han respondido al desarrollo de las actividades de manera satisfactoria.
- ✓ Por tanto, visto los resultados del a Prueba T-Student, es posible afirmar la existencia de influencia positiva de la aplicación de las Estrategias lúdicas y el aprendizaje en matemática en el segundo grado de la institución 72 024 Puno,2020.

Berrocal (2021) en su tesis “Programa “Modelizando” sobre problemas de estructura aditiva en estudiantes de primer grado de primaria, 2020”, presentado en la Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú llegó a las siguientes conclusiones:

- ✓ La aplicación del programa “Modelizando” ha tenido un efecto significativo en la resolución de problemas de estructura aditiva en los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E 1225 Mariano Melgar durante el año 2020. Esta afirmación se puede corroborar a través del incremento de la media de 7,53 a 16,33 y del nivel de significancia $p=0,01$, el cual descarta la hipótesis nula.
- ✓ La aplicación del programa “Modelizando” ha tenido un efecto significativo en la resolución de problemas de combinación en estudiantes de primer grado de primaria de la I.E 1225 Mariano Melgar durante el año 2020. Esta conclusión se puede demostrar mediante la diferencia de las medias obtenidas en los resultados del pretest (1,93) y del posttest (3,53), la cual es equivalente a 1,6. Además, se

verifica que el nivel de significancia es $p=0,02$, por lo que se descartó la hipótesis nula.

- ✓ La aplicación del programa “Modelizando” ha tenido un efecto significativo en la resolución de problemas de cambio en estudiantes de primer grado de primaria de la I.E 1225 Mariano Melgar durante el año 2020. Ello se puede evidenciar en la diferencia de las medias obtenidas en los resultados del pretest (5,60) y del postest (12,80), la cual asciende a 7,20. De la misma manera, se verifica que su significancia es $p=0,00$, por lo cual se descartó la hipótesis nula.

2.1.3. Antecedentes Locales

Lalangui & Vásquez (2021) en su tesis “Estrategias de cálculo mental para resolver problemas de aditivos, en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa N° 16875, Barrio Nuevo, Distrito y Provincia de San Ignacio, región Cajamarca, 2021”. Presentada al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, arriban a las siguientes conclusiones:

- ✓ La elaboración de programaciones curriculares que conllevan a planificar y ejecutar actividades de aprendizaje, utilizando estrategias de cálculo mental basados en problemas aditivos de la realidad de los estudiantes, permitieron elevar los niveles de resolución de problemas aditivos, donde los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa N° 16875 Barrio Nuevo que se encontraban en un nivel de inicio avanzando significativamente al nivel satisfactorio.
- ✓ La utilización de recursos y materiales adecuados en la resolución de problemas aditivos permitieron a los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa N° 16875 Barrio Nuevo, actuar eficazmente con las estrategias de cálculo mental en las fases de la matemática para dar solución a diversos problemas aditivos planteados.
- ✓ Para evaluar la asertividad de las estrategias de cálculo mental se diseñó y aplicó el programa “aplicamos el cálculo mental como estrategia en la resolución de problemas aditivos” donde pudimos apreciar que sus resultados

fueron asertivos con la ejecución de actividades de aprendizaje que ayudaron elevar los niveles de resolución de problemas aditivos, notándose así que el 100% de estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa N° 16875 Barrio Nuevo, lograron dar solución a los problemas planteados.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Bases científicas

2.3.1.1. Actividad lúdica

A. Teoría de la relajación de Lazarus (1833)

El juego aparece como una acción de compensación de realizar actividades que requieren de mucho esfuerzo o de actividades que no sean de mucho interés de los niños, por tanto, el autor Lazarus ve al juego como un desahogo al trajín realizado durante otras actividades, de tal forma que, que nos permite recuperar energías perdidas.

Lazarus afirma que el juego se presenta ante el cansancio que provocan otras actividades que requieren un esfuerzo o sacrificio por parte del niño. Esta teoría del descanso o de la recuperación, contempla el juego como una posibilidad para relajarse y reponer fuerzas al haber realizado otras actividades laboriosas. (Gallardo et al., 2019)

B. Teoría de preejercicio de Karl Groos (1898)

En esta teoría el autor concibe al juego como una preparación para pasar de la niñez a la adultez, preparando su comportamiento, habilidades que necesitará en su vida como adulto, Groos (1898) citado por (Cortés & Meñaca G., 2016) propone que “el juego es una actividad que sirve para practicar o entrenar aquellas habilidades que más tarde serán imprescindibles en la vida adulta” (p. 254). El autor plantea que el juego

permite desarrollar capacidades que ayuden a tomar decisiones pertinentes a futuro.

C. Teoría de excedente de energía Herbert Spencer (1855)

Spencer, ve al juego como un gasto de energía que no se ha utilizado durante el día, debido a que el niño cada vez va mejorando al realizar sus actividades, por esta razón se van acumulando energía que se puede utilizar en actividades que sean placenteras para los niños es decir en el juego, permitiéndole alcanzar el equilibrio interno.

D. Teoría de Fröbel, F.

El autor concibe al juego como una actividad natural que realizan los niños, a la vez proporciona el sentimiento de libertad, alegría, paz, armonía, por otro lado, también nos manifiesta que brindar los juegos adecuados a los estudiantes fortalecerán capacidades y habilidades que se desconocía de los niños,

El juego, constituye el más alto grado de desenvolvimiento del niño durante esta época; porque el juego es manifestación espontánea de lo interno, inmediatamente provocada por una necesidad del interior mismo. El juego es el más puro y espiritual producto de esta fase de crecimiento humano. (Fröbel, 1913, p.56)

E. Teoría de Piaget

Para este autor, el juego es una manera de asimilación que se da a través de las actividades mentales que tienen su origen desde la infancia. Los niños usan el juego como una forma de adaptar los sucesos reales a los esquemas mentales que ya tienen, no obstante, estos sucesos no solo se quedan almacenados en las estructuras mentales, sino que también son utilizados es decir acomodados de acuerdo al ambiente donde el niño se desenvuelva.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

3.3.1.2. Teorías de Resolución de problemas

A. Pólya

Para resolver un problema matemático se debe analizar de diferentes ángulos, debido a que se puede realizar de diferentes maneras, ya que dar con la solución a un problema nos permite sentirnos valiosos, lo que nos permitirá seguir trabajando en busca de las soluciones de problemas similares al que se resolvió en principio, permitiendo que la matemática deje de ser algo apático.

Pólya (1989) Un gran descubrimiento resuelve un gran problema, Pero en la solución de todo problema, hay un cierto descubrimiento. El problema que plantea puede ser modesto; pero, si pone a prueba la curiosidad que induce a poner en juego las facultades inventivas, si se resuelve por propios medios, se puede experimentar el encanto del descubrimiento y el goce del triunfo (p.5).

B. Shoenfeld

Shoenfeld (1989) citado por Santos, L. M. (1992) señala los diferentes principios epistemológicos que los estudiantes deben conocer: que encontrar la respuesta a un problema no siempre debe ser final, sino más bien el inicio para resolver otros problemas, otro punto importante es que el resolver un problema es un proceso donde se involucrarán saberes previos, nuevas estrategias, de manera que el estudiante no se

sienta atado a seguir reglas o a seguir las instrucciones del docente, sino más bien a dejar que el estudiante sea autónomo.

2.3.2. Bases teóricas

2.3.2.1. Actividad lúdica

A. Definición de actividad lúdica

Ramírez Sánchez et al., (2011) “El juego desarrolla diferentes habilidades, contribuye a conformar redes de cooperación y ayuda, a afrontar situaciones que se presentan en la vida real”. (p.26)

Borobio Muela, (2017) El juego es una de las actividades que más presentes están en la vida de todos los seres humanos. Normalmente, cuando hablamos de él, lo asociamos con la infancia, pero no es realmente así, ya que está se desarrolla a lo largo de todas nuestras vidas, desde que nacemos hasta los últimos años de ancianidad (p.8).

Tumbaco Castro, A. M., Pavón Brito, C. A., & Acosta Chávez, T. G. (2018) “Las actividades lúdicas estimulan el desarrollo de la inteligencia creativa, y esta se observa mejor desarrollada cuando las actividades lúdicas están estrechamente relacionadas con el bloque curricular objeto de estudio” (p.93).

Perales & Gonzáles (2014) “Los programas lúdicos son los mejores referentes a la hora de aprender, y si de niños hablamos, es jugando, la forma más efectiva de estudiar, porque el mejor aprendizaje es aquel que se desarrolla dentro de un clima cálido y de confianza”.

Unicef (2018) El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. El juego sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en

objetivos académicos. Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria, fortalecer su motivación y los resultados de aprendizaje.

B. Características de la actividad lúdica

Meneses M. & Monge A., (2011) “El juego se caracteriza también como una actividad placentera, ya que consiste en movimientos libres, sin dirección fija ni obstáculo cualquiera” (p.114).

Torres, C. M. (2002) “Al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo” (p.290).

Para Salazar Salas, C. (2012) existen diferentes características de los juegos que se van a desarrollar de acuerdo a la situación que se encuentre; entre las características tenemos que: los juegos pueden ser espontáneos, es decir que se realiza del momento y que este puede ser complementado con diferentes elementos que tenga a la mano; también tenemos juegos que ponen a prueba conocimientos, individuales o de parejas, son adaptados a las necesidades especiales, que necesitan organización, para superar retos, así como también juegos que están dirigidos a la práctica deportiva.

C. Importancia de la actividad lúdica

Gálvez, S. & Rodríguez, L. (2005) “El juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, permitiéndole hacer juicios sobre su conocimiento propio al solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo” (p.34)

Fernández, Y., Ortiz, M., & Serra, S. (2015) A través del juego, el niño desarrolla sus funciones psíquicas, como la percepción, la atención, la memoria, el pensamiento, el razonamiento lógico, la imaginación, el lenguaje en general. Este conjunto de capacidades servirá de base a los aprendizajes escolares y a las demás actividades sociales que más adelante deberá aprender (p.45).

Guzmán, H. M. (2006) “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” (p.34).

El estudiante al jugar pone de manifiesto todos sus sentidos lo cual le va permitir captar mejor sus aprendizajes. Esto es de vital importancia para su desarrollo intelectual, emocional y social, especialmente durante la infancia, etapa en la que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización.

D. Tipos de actividad lúdico matemáticos

Los autores Ontario, Gómez y Molina, (2000) citado por García, S. P. (2013) nos hace mención de diferentes juegos para trabajar en el área de matemática:

- ✓ Juegos Pre instrucción, co - instrucción y post instrucción.
- ✓ Juegos de conocimiento y de estrategia.
- ✓ Juegos con lápiz y papel, calculadoras, fichas (ajedrez), y juegos por hacer entre otros.
- ✓ Juegos de numeración, cálculo, cuentas, operaciones, criptogramas, series, adivinanza de números, con el sistema métrico y la divisibilidad.
- ✓ Juegos aritméticos, algebraicos, geométricos, topológicos, manipulativos y lógicos.

E. La actividad lúdica como recurso didáctico de la matemática

El uso de los juegos, como recurso didáctico, en la enseñanza de las matemáticas, es una estrategia que permite adquirir competencias de

una manera divertida y atractiva para los estudiantes, aumentando sus habilidades lógico-matemática y su aprendizaje de manera significativa

Aliaga, R. H. (2014) “El juego se entenderá entonces, como un recurso pedagógico valioso para una enseñanza y aprendizaje de la matemática, ya que le otorga un sentido vivencial, donde la alegría y el aprendizaje, la razón y la emoción se complementan” (p.70).

Los juegos de lógica y estrategia nos permiten abordar de forma lúdica los procesos que se ponen en juego para la resolución de problemas y las estrategias heurísticas (p.109)

Benavides, J. A. C., & Correa, L. Á. F. (2017) La aplicación de los "Juegos inteligentes", han resultado de gran importancia en el desarrollo de las competencias específicas de la Matemática y como otra forma de ver la enseñanza de esta disciplina a través de material concreto, permitiendo profundizar en el conocimiento matemático de una manera lúdica y práctica para el aprendizaje por parte de los estudiantes de la licenciatura y su posterior ejercicio de enseñanza con sus estudiantes en el nivel educativo de Básica Primaria (p.18).

Aristizábal, J. H., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). “El juego matemático en su dinámica pone en acción la capacidad para razonar, proponer, comunicarse de forma matemática desde la oralidad y la escritura” (pp.118-119)

El uso de los juegos, como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas, aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia esta materia, favoreciendo así la adquisición de conocimientos

F. Actividad lúdica sugeridas para la resolución de problemas de adición

A continuación, presentaremos diversas actividades lúdicas, sugeridas por diversos autores para la resolución de problemas de adición:

Actividad lúdica N°1

- ✓ **Nombre:** “Bingo”
- ✓ **Capacidad a desarrollar:** Favorece el desarrollo del cálculo mental mediante operaciones sencillas-
- ✓ **Duración:** 20 min
- ✓ **Materiales a utilizar:** Cartones de bingo, con número escritos y tarjetas que tengan sumas y restas.
- ✓ **Desarrollo:** Para comenzar se distribuye un cartón de bingo a cada uno de los ocho participantes y se mezclan las tarjetas de cálculos. Se inicia la primera ronda tomando y leyendo la operación de una tarjeta, seleccionada al azar. Posteriormente, los jugadores, calculan el resultado de la operación propuesta y observan sus cartones. Si en éstos se encuentra dicho número lo tachan. El juego finaliza cuando uno de los jugadores canta «bingo» al haber tachado todos los números de su cartón.

Actividad N° 2

Según Molina, (2011) Con el ábaco se pueden realizar muchos juegos. Sirve para que el niño comience a contar, a agrupar y a realizar asociaciones. Por ejemplo, si ya sabe contar se le puede pedir que junte 20 bolitas y luego que a esas les quite 5. Las debe volver a contar y decir el resultado. Así de fácil ya hizo una suma y después una resta.

- ✓ **Nombre:** Ábaco
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** Realiza acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, realizando expresiones de suma y resta
- ✓ **Duración:** 15 min
- ✓ **Materiales a utilizar:** el ábaco, tabla de valor posicional
- ✓ **Desarrollo:** la docente da las instrucciones para ello es necesario agrupar a los estudiantes de 2 en 2 para que realicen un concurso con sus demás compañeros, de quien da el resultado con más rapidez.

Actividad N° 3

- ✓ **Nombre:** “Mis billetes y mis monedas”
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** Emplea estrategias de cálculo mental como descomposiciones aditivas, también utiliza la estrategia de comparación.
- ✓ **Duración:** 20min
- ✓ **Materiales a utilizar:** billetes y monedas
- ✓ **Desarrollo:** Los estudiantes recibirán la misma cantidad de monedas y deberán cambiarlas por otras con cantidades distintas e igual valor. En la cual la docente dará instrucciones teniendo en cuenta algunas una serie de problemas vinculados a la utilización de las monedas en diferentes operaciones.

Actividad N° 4

- ✓ **Nombre:** “Equivocado-acertado”
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** Expresar su comprensión del número cardinales, así como también las operaciones de suma y resta.
- ✓ **Duración:** 15 min
- ✓ **Materiales a utilizar:** Bolsa con papelitos doblados conteniendo en cada uno los números elaborados por los alumnos, quienes se dividen en grupos.
- ✓ **Desarrollo:** El docente toma un papel de la bolsa con un número y da pistas, para que los grupos puedan identificarlo. Los grupos, de modo alterno, van intentando acertar cuál es el número, si fallan, la vez pasa al siguiente, que, provisto de más pistas, intenta conseguirlo. Ej.: el profesor saca el número 17 e informa: «El número es mayor de 10 e inferior a 20».

El primer grupo da una respuesta. Si no acierta, el profesor aporta una pista más: «El número es superior a la suma de 7 + 7, e inferior a la suma de 9 +9». El segundo grupo hace su intento, y así sucesivamente.

Actividad N° 5

Existen muchos estudios que certifican el matiz educativo de los juegos de naipes, desde el aprendizaje de las matemáticas más básicas al desarrollo cognitivo de la memoria y de habilidades estratégicas y del autoconocimiento.

- ✓ **Nombre:** “Juego de cartas”
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** desarrolla velocidad de cálculo.
- ✓ **Duración:** 15 minutos.
- ✓ **Desarrollo:** En este juego de las cartas consiste en colocar los casinos en la pizarra del 1 hasta el número 10 y luego se le dice a un estudiante que me identifique el 3 y lo pegue al costado de la pizarra , luego otro estudiante me va a identificar el número 5 y le pregunto cuál será el patrón y me va responder 2 profesor

Actividad N° 6

- ✓ **Nombre:** “Juego con los dados”
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** El cálculo escrito
- ✓ **Duración:** 20min
- ✓ **Materiales a utilizar:** 3 dados, uno de ellos con los signos de más y menos y los 2 dados restantes, se ubica diferentes números en cada lado
- ✓ **Desarrollo:** la docente agrupa a los estudiantes de manera equitativa y pide la participación de tres estudiantes para tirar los dados para que los integrantes del grupo resuelvan los ejercicios que dio al tirar el dado.

Actividad N° 7

- ✓ **Nombre:** “Numero extraviado”
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** Expresa su comprensión de los números cardinales.
- ✓ **Duración:** 15min
- ✓ **Materiales a utilizar:** números escritos en papel bom del 1 al 10
- ✓ **Desarrollo:** la docente, pide la participación de 5 estudiantes para representar los números del 1 al 10, sin embargo, algunos

números no están, los estudiantes que están en sus sillas tienen que identificar y mencionar los números faltantes, al encontrarlo deberá colocarse el número y en la posición que falta el número.

Actividad N° 8

- ✓ **Nombre:** Coleccionamos objetos
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** Organizar, reunir, comparar, agrupar, seleccionar, ordenar, etc.
- ✓ **Duración:** 15 min
- ✓ **Materiales a utilizar:** diferentes objetos
- ✓ **Desarrollo:** Se pide a los estudiantes que lleven diferentes objetos que tengan en su casa, pueden ser chapitas de colores, cucharitas descartables de colores, bloques de diferentes tamaños etc. El docente les dará las indicaciones correspondientes como : que coloques sus objetos en la mesa y luego comiencen a seleccionarlos o agruparlos de acuerdo a sus características.

Actividad N° 9

- ✓ **Nombre:** “Tumba latas”
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** Traduce acciones de juntar
- ✓ **Duración:** 15 min
- ✓ **Materiales a utilizar:** 10 latas, una cinta, una pelota pequeña, papel boom, lápiz.
- ✓ **Desarrollo:** En el piso se colocan las latas formando una pirámide. Se establece una marca en el suelo, que servirá de referencia como punto de lanzamiento de la pelota. La actividad consiste en lanzar el elemento hacia las latas que se encuentran ordenadas en pirámide, cada jugador tendrá dos intentos de lanzamiento hacia las latas con la finalidad de derribarlas, el estudiante deberá ir escribiendo en un papel cuantas latas derribó en el primer tiro y en el segundo para luego ser sumados y conocer la cantidad de latas derribadas.

Actividad N° 10

- ✓ **Nombre:** “La recolecta”
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** Traduce acciones de juntar
- ✓ **Duración:** 20 min
- ✓ **Materiales a utilizar:** 2 árboles hechas cartulina, bolitas de color naranja y verdes

Desarrollo: La docente da instrucciones, para recolectar la cosecha de las frutas, en la cual se les pide a los alumnos de 2 en dos que recolecten sus frutas de acuerdo a las frutas que eligieron, para luego pedir a los demás alumnos y hacer conteo de las frutas recogidas entre los dos compañeros.

Actividad N° 11

- ✓ **Nombre:** “La carga de mi burrito”
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** Expresa patrón aditivo creciente
- ✓ **Duración:** 20min
- ✓ **Materiales a utilizar:** imágenes de burritos grandes, números impresos de 2 en 2

Desarrollo: la docente pega los burritos en la pizarra, para ello cada burrito tiene un número par, los estudiantes tienen que ordenar los burritos de forma ascendente y descendente.

Actividad N° 12

- ✓ **Nombre:** “Recoge pelotas”
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** Estrategias de comparación vivencial y concreta
- ✓ **Duración:** 15 min
- ✓ **Materiales a utilizar:** varias pelotas medianas, dos cajas, signos de mayor y menor elaborados con forma de boca de cocodrilo y el signo igual

Desarrollo: la docente da indicaciones del juego, indicándoles que se agrupen de 3 en 3, para recogerlas las pelotas y colocarlas en el cartón que tiene cada grupo, jugaran dos por turno en un

determinado tiempo, el ganador se llevará un premio y se seguirá realizando el juego con los siguientes grupos.

Actividad N° 13

- ✓ **Nombre:** “La balanza”
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** comprensión de la equivalencia
- ✓ **Duración:** 15 min
- ✓ **Materiales a utilizar:** Balanzas de juguetes, diferentes pesas de juguetes
- ✓ **Desarrollo:** Se les brinda 1 balanza por grupo para que exploren el modelo de la balanza, después de ello se comienza el juego indicándoles que un lado ponga cierta cantidad de pesas y en el otro lado otras pesas.

Actividad N° 14

- ✓ **Nombre:** “El juego de las canicas y yaces”
- ✓ **Capacidad de desarrollar:** Realizar operaciones de adición y sustracción
- ✓ **Duración:** 15 min
- ✓ **Materiales a utilizar:** canicas, yaces y una pelotita que de rebote.
Desarrollo: Una o varias personas pueden jugar con los yaces, cada participante juega con una sola mano. Estos toman turno dependiendo del alcance de la habilidad del previo jugador, a menos que sea una de las variaciones del juego.

3.2.2.2. Resolución de problemas

A. Definición

Aray, A., Guerrero, Y., Navarrete, S., & Montenegro, L. (2019). “La resolución de problemas matemáticos acompaña a los estudiantes a lo largo de toda su trayectoria académica y personal”.

Johnson, J. (2012). Es una habilidad que permite encontrar soluciones a los problemas que plantean la vida y las ciencias. Además: Ayuda a adquirir diversas competencias para la vida, permite al estudiante descubrir respuestas y generar nuevos conocimientos. el estudiante experimenta la utilidad de las matemáticas cuando las aplica a la vida diaria. (p.9)

Segura, E. G. (2017) La resolución de problemas constituye el centro de la Matemática, el docente puede valerse de ella para enseñar esta disciplina, sin embargo, es bien sabido que con frecuencia los maestros trabajan con sus estudiantes ejercicios rutinarios, mecánicos que distan mucho de estimular los procesos cognoscitivo necesarios entre los discentes.

Bados López, A., & García Grau, E. (2014) “la resolución de problemas propiamente dicha implica la búsqueda racional de una solución o soluciones a través de una serie de estrategias que ayudan a solucionar o afrontar una situación problemática” (p.5).

B. Fases para la resolución de problemas

Según Pólya, G. (1984) distinguiremos cuatro fases del trabajo:

Primero, tenemos que comprender el problema, es decir, ver claramente lo que se pide. Segundo, tenemos que captar las relaciones que existen entre los diversos elementos, ver lo que liga a la incógnita con los datos a fin de encontrar la idea de la solución y poder trazar un plan. Tercero, poner en ejecución el plan. Cuarto, volver atrás una vez encontrada la solución, revisarla y discutirla (p.28).

C. Clasificación de problemas aditivos

Palacios (2018) Nos menciona y plantea los problemas de resolución aditivos.

a. Los Problemas de Cambio

Denominado también Situaciones de cambio. Se trata de problemas en los que se parte de una cantidad, a la que se le quita de la misma naturaleza. Se puede distinguir seis posibilidades de cambio”:

- ✓ **Cambio 1:** Se conoce la cantidad inicial y luego se le aumenta. Se pregunta por la cantidad final.
- ✓ **Cambio 2:** Se conoce la cantidad inicial y luego se le hace disminuir. Se pregunta por la cantidad final.
- ✓ **Cambio 3:** Se conoce la cantidad inicial y la final (mayor). Se pregunta por el aumento.
- ✓ **Cambio 4:** Se conoce la cantidad inicial y la final (menor). Se pregunta por la disminución.
- ✓ **Cambio 5:** Se conoce la cantidad final y su aumento. Se pregunta por la cantidad inicial.
- ✓ **Cambio 6:** se conoce la cantidad final y su disminución. Se pregunta **por la cantidad inicial**

b. Problemas de combinación

Un problema de combinación es denominado también situaciones de combinación, se trata de problemas que se plantean a partir de "combinar" dos cantidades, las cuales se diferencian en alguna característica, en los que podemos desconocer una parte o el todo”. Hay dos tipos de combinación:

- ✓ **Combinación 1:** Se conoce dos partes y se pregunta por el todo.
- ✓ **Combinación 2:** Se conoce el todo y una de las partes. Se pregunta por la otra parte.

c). Problemas de comparación

Son problemas en los que también se le denomina situaciones de comparación. En esta categoría se comparan dos cantidades. Los datos son las cantidades y la diferencia que existe entre ellas. De estas dos cantidades, una es la comparada y la otra es la referencia. La diferencia es la distancia que se establece entre ambas. Se distingue 6 posibilidades de comparación”:

- ✓ “**Comparación 1:** Se conoce la cantidad referente y comparada. Se pregunta por la diferencia en más”.
- ✓ “**Comparación 2:** Se conoce la cantidad referente y comparada. Se pregunta por la diferencia en menos”.
- ✓ “**Comparación 3:** Se conoce la cantidad referente y la diferencia en más. Se pregunta por la cantidad comparada”.
- ✓ “**Comparación 4:** Se conoce la cantidad referente y la diferencia en menos. Se pregunta por la cantidad comparada”.
- ✓ “**Comparación 5:** Se conoce la cantidad referente y la diferencia en más con la cantidad comparada. Se pregunta por la cantidad comparada”.
- ✓ “**Comparación 6:** Se conoce la cantidad referente y la diferencia en menos con la cantidad comparada. Se pregunta por la cantidad comparada”.

d. Problemas de igualación

Denominado también situaciones de igualación”.

Se distingue seis posibilidades de igualación:

- ✓ “**Igualación 1:** Se conoce las dos cantidades. Se pregunta por el aumento de la cantidad menor para igualarla al mayor”.

- ✓ **“Igualación 2:** se conocen las dos cantidades. Se pregunta por la disminución de la cantidad mayor para igualarla a la menor”.
- ✓ **“Igualación 3:** Se conoce la primera cantidad y lo que hay que añadir a la segunda cantidad para igualarla con la primera. Se pregunta por la segunda cantidad”.
- ✓ **“Igualación 4:** Se conoce la cantidad del primero y lo que hay que quitar a la segunda para igualarla a la primera cantidad. Se pregunta por la cantidad del segundo”.
- ✓ **“Igualación 5:** se conoce la cantidad del primero y lo que hay que añadirle para igualarla con la segunda cantidad. Se pregunta por la cantidad del segundo”.
- ✓ **“Igualación 6:** Se conoce la cantidad del primero y lo que hay que quitarle para igualarla con la del segundo. Se pregunta por la cantidad del segundo”.

3.2.1. Definición de términos clave

3.2.3.1. Actividad Lúdica

Perales y Gonzales (2014) “Es un modo de acción, de expresión y de vivencia de experiencias altamente significativas que toman como punto de partida el juego, logrando el desarrollo intelectual de los niños y niñas” (p.19).

3.2.3.2. Resolución de problemas de adición

Es un proceso que se debe tener en cuenta diferentes etapas, para lograr realizar con éxito un reto matemático, en este caso el de realizar operaciones de suma y resta.

Ramírez, R. (2013) nos menciona define como un proceso que debe contemplar acciones en la educación de un estudiante para

formarse integralmente; en este sentido, los problemas que se plantean no son disciplinares, sino que se les considera generadores de aprendizajes dentro del marco de educación contemplado en la complejidad del modelo (p.97).

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. PLAN DE ACCIÓN

HIPOTESIS DE ACCION	ACCIONES GENERALES	ACTIVIDADES ESPECIFICAS	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>La aplicación de las actividades lúdicas fortalecerá la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio.</p>	<p>PLANIFICACION Planificación de sesiones de aprendizajes significativos en el área de matemática a través de la aplicación de actividades lúdicas para fortalecer la de resolución de problemas de adición en los estudiantes de III ciclo, año 2022.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis del programa curricular de educación primaria para identificar que competencias, capacidades, estándares y desempeños de las diferentes áreas 	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptación del programa curricular 	<ul style="list-style-type: none"> • Programación curricular anual 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Programación curricular anual 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de las experiencias de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias de aprendizaje 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de actividades de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de sesiones de aprendizaje de acuerdo a nuestra estrategia 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de aprendizaje 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de instrumentos de evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora de instrumento de evaluación(inicio) 	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación (lista de cotejo) 		

	<p style="text-align: center;">EJECUCION</p> <p>Ejecución de sesiones de aprendizajes planificadas en el área de matemática sobre la aplicación de actividades lúdicas para fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes de III ciclo, año 2022.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de la prueba de inicio 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica prueba de inicio 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistematización de la prueba de inicio 		
	<p style="text-align: center;">EVALUACION</p> <p>Evaluación de sesiones de aprendizajes en el área de matemática teniendo en cuenta los logros en la resolución de problemas de adición en los estudiantes de III ciclo, año 2022.</p>	<p>Aplicación de la prueba de salida para determinar el logro de los objetivos de la investigación</p>			<p>RESULTADOS ESPERADOS Los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio. fortalecerá la resolución de problemas de adición mediante la aplicación de actividad lúdica.</p> <p>INDICADORES DE RESULTADOS -Expresa cómo continúa el patrón de repetición (con dos criterios perceptuales) y cómo aumentan o disminuyen</p>	<p>Sistematización de prueba de entrada, de proceso y de salida</p>

					<p>los números en un patrón aditivo a través de la actividad lúdica sobre el juego de las tarjetas de casino donde el estudiante aprenderá a identificar que patrón seguirá a continuación y de esa manera el estudiante podrá sumar a través del casino</p> <p>- Traduce una o dos acciones de separar, agregar, quitar, comparar e igualar cantidades, identificadas en problemas, a expresiones de adición con números naturales en función ascendente al plantear y resolver problemas. En este desempeño se aplicara la actividad lúdica del juego del bingo donde favorece el desarrollo del cálculo mental mediante operaciones sencillas</p> <p>- Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición y con números naturales; al plantear y resolver problemas. En este desempeño se aplicara la actividad lúdica sobre el juego</p>
--	--	--	--	--	--

					<p>sumo saltando que básicamente consiste en los estudiante realizan salto a través de las ulas ulas y al finalizar dirán los resultados de la suma, la finalidad de este juego es que los estudiantes aprender a suma.</p> <p>- Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos Esta actividad lúdica está basada en el reconocimiento de los numero del 1 al 6 que ya vienen impresos en el dado, además de que el niño no se sienta estresado al resolver pequeños problemas de juntar</p> <p>- Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición y</p>
--	--	--	--	--	---

					<p>sustracción con números hasta 20.</p> <p>En este desempeño se aplicará la actividad lúdica del juego se llama coleccionamos objetos que consiste en coleccionar diferentes tapitas de diferentes colores, formas, tamaños para luego agruparlos de acuerdo a la conveniencia del problema</p>	
--	--	--	--	--	--	--

3.1. EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES

3.1.1. Indicadores de proceso y fuentes de verificación

3.1.1.1. Acción N° 1

Planificación de sesiones de aprendizajes significativos en el área de matemática a través de la aplicación de juegos lúdicos para fortalecer la de resolución de problemas de adición en los estudiantes de III ciclo, año 2022.

✓ Indicadores de proceso

- **Elaboración del PCA**

En este indicador primero realizamos la revisión del Currículo Nacional y Programa Curricular de Educación Primaria, y así elaboramos la PCA orientado al contexto de dicha institución para ello se estableció una debida comunicación con la docente encargada del aula, teniendo en cuenta su Plan de Trabajo Anual

-PCA-ANEXO 4

- **Elaboraciones de experiencias de aprendizajes**

Después haber elaborado la Programación Curricular Anual, nos orientamos a la planificación de ocho Experiencias de Aprendizaje, teniendo en cuenta a los problemas y dificultades que tienen los estudiantes correspondiente realidad del III ciclo de educación primaria y básicamente tenemos que analizar las competencias, las capacidades y desempeños propuestos en nuestro Proyecto de Investigación, del mismo modo se trabajó el esquema propuesto por el equipo de Práctica e Investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio”.

Ver anexo 5: experiencia de aprendizaje.

- **Elaboración de sesiones de aprendizajes orientadas a nuestras estrategias de juegos lúdicos**

- Se planificaron 20 sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta juegos lúdicos para fortalecer la resolución de problemas de adición; cada sesión de investigación se trabajó por cada semana teniendo los propósitos de aprendizaje (la competencia, capacidades, desempeño precisado, evidencia, enfoque transversal y el instrumento de evaluación, además contiene el nombre de la sesión a trabajar y los procesos didácticos del área correspondiente.

Sesiones de aprendizaje-Ver anexo 6

- **Elabora instrumentos de evaluación para el inicio**

Se elaboró el instrumento de una lista de cotejos en base a los objetivos propuestos en la investigación. Se utilizó el instrumento de la lista de cotejos para determinar el estado de los estudiantes en lo relacionado a la comprensión de problemas de adición, en base al instrumento de la lista de cotejos se trabajó con 15 ITMS que corresponde el SI o No.

Instrumento de evaluación lista de cotejos-Ver anexo 7

3.1.1.2. Acción N° 2

Ejecución de sesiones de aprendizajes planificadas en el área de matemática sobre la aplicación de juegos lúdicos para fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes de III ciclo, año 2022.

✓ Indicadores del proceso

- **Aplica la prueba de inicio.**

Se aplicó el instrumento de evaluación de recolección de datos, para conocer el nivel de resolución de problemas de adición para esto, se aplicó una lista de cotejos (Anexo 7) para recoger la información en la fase de inicio. En la cual nos arrojó los siguientes resultados.

Ítem N° 1. Comprende lo que se le plantea al resolver problemas de suma y resta.

En la tabla N° 01 y gráfico N° 01, en lo que corresponde al ítem 1 se observa que 2 estudiantes que equivale el 18%, sí comprende el problema que se le plantea y 9 estudiantes que equivale el 82% presentan dificultades para comprender los problemas planteados al resolver problemas de adición (Ver tabla 1 gráfico 1).

Ítem N° 2. Identifica los datos relevantes al resolver problemas y operaciones de suma y resta.

En la tabla N° 02 y gráfico N° 02, en lo que corresponde al ítem 2 se observa que 1 estudiante que equivale el 9% si identifican los datos relevantes de un problema matemático y 10 estudiantes que equivale el 91% no identifican datos relevantes para resolver problemas aditivos.

Ítem N° 3. Identifica cual es el número mayor, menor e igual al clasificar y ordenar objetos y números.

En la tabla N° 03 y gráfico N° 03, en lo que corresponde al ítem 3 se observa que 4 estudiantes que equivale el 36% si identifican los números mayores, menores e iguales y 7 estudiantes que equivale al 64% presentan dificultades al identificar números mayores, menores y ante una igualdad.

Ítem N° 4. Conoce la cantidad inicial y final del problema

En la tabla N° 04 y gráfico N° 04, en lo que corresponde al ítem 4 se observa que 0 estudiantes que equivale el 0% no resolvieron los ejercicios y 11 estudiantes que equivale al 100% presentan dificultades en conocer la cantidad inicial y final de un problema matemático.

Ítem N° 5. Propone estrategias para resolver problemas de billetes y monedas.

En la tabla N° 05 y gráfico N° 05, en lo que corresponde al ítem 5 se observa que 0 estudiantes que equivale el 0% no resolvieron los ejercicios y 11 estudiantes que equivale al 100% presentan dificultades al proponer estrategias para resolver problemas matemáticos.

Ítem N° 6. Emplea todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica.

En la tabla N° 06 y gráfico N° 06, en lo que corresponde al ítem 6, se observa que ningún estudiante emplea todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica y 11 estudiantes que equivale el 100% presentan dificultades emplean todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica.

Ítem N°7. Busca otros procedimientos para hallar el mismo resultado al comparar

En la tabla N° 7 y gráfico N° 7, en lo que corresponde al ítem 7 se observa que 1 estudiante que equivale el 9% si busca otro camino para hallar el mismo resultado y 10 estudiantes que equivale el 91% no buscan otra manera de hallar el mismo resultado de los problemas matemáticos resueltos.

Ítem N° 8. Identifica los pasos para hallar las respuestas para realizar combinaciones básicas

En la tabla N° 8 y gráfico N° 8, en lo que corresponde al ítem 8 se observa que 4 estudiantes que equivale el 36% si saben lo que necesitan para resolver los ejercicios correctamente y 7 estudiantes que equivale al 64% no saben lo que necesitan para llegar a la respuesta de un problema aditivo.

Ítem N° 9. Conoce la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final.

En la tabla N° 9 y gráfico N° 9, en lo que corresponde al ítem 9 se observa que 0 estudiantes que equivale el 0% conoce la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final y 11 estudiantes que equivale al 100% no conoce la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final.

Ítem N° 10. Ubica correctamente los números u objetos al completar patrones

En la tabla N°10 y grafico N°10, en lo que corresponde al ítem 10 se observa que 2 estudiantes que equivale el 18% si resolvieron los ejercicios correctamente y 9 estudiantes que equivale el 82% presentan dificultades al ubicar correctamente los números u objetos según corresponda.

Ítem N° 11. Utiliza algún material para facilitar el proceso de juntar y quitar cantidades.

En la tabla N° 11 y gráfico N° 11, en lo que corresponde al ítem 11 se observa que 3 estudiantes que equivale el 27% si resolvieron los ejercicios correctamente y 8 estudiantes que equivale al 73% no utilizan material para realizar algún proceso matemático.

Ítem N° 12. Está de acuerdo con el resultado que encontró al realizar sumas en la recta numérica.

En la tabla N° 12 y gráfico N° 12, en lo que corresponde al ítem 12 se observa que 2 estudiantes que equivale el 18% si resolvieron los ejercicios correctamente y 9 estudiantes que equivale el 82% no tienen idea si los ejercicios que resuelven estén bien o mal.

Ítem N° 13. Verifica sus resultados para estar seguro si resolvió correctamente los problemas de sumas.

En la tabla N° 13 y gráfico N°14, en lo que corresponde al ítem 13 se observa que 0 estudiantes que equivale el 0% verificaron las respuestas de sus ejercicios matemáticos y 11 estudiantes que equivale al 100% no verificaron las respuestas de los ejercicios planteados en el cuestionario.

Ítem N° 14. Verifica si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales.

En la tabla N° 14 y gráfico N° 14, en lo que corresponde al ítem 14 se observa que 3 estudiantes que equivale el 27% si verifica si se realiza igualdad en sus ejercicios y 8 estudiantes que equivale al 73% no verifica igualdad en la resolución de sus ejercicios.

Ítem N° 15. Explica por qué es correcta su respuesta después de ubicar cantidades en el tablero de valor posicional.

Observamos en la tabla N° 15 y gráfico N° 15, en lo que corresponde al ítem 15 se observa que 2 estudiantes que equivale el 18% si explican porque su respuesta es correcta y 9 estudiantes que equivale el 82% no explican porque la respuesta de los ejercicios resueltos es correcta.

En los resultados obtenidos, el equipo de investigación llevó a la conclusión que los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio están en un nivel bajo en la resolución de problemas de adición, verificar resultados en el Anexo N° 8.

✓ **Ejecutar y desarrollar las sesiones de aprendizajes aplicando la estrategia de actividad lúdica.**

Para fortalecer el aprendizaje del área de matemática, sobre todo en la resolución de problemas de adición, fue necesario aplicar la actividad lúdica como estrategia para hacerle frente al bajo nivel de desenvolvimiento en lo que respecta al desarrollo de resolución de problemas de adición, para ello se planificó y ejecutó 20 sesiones teniendo en cuenta el esquema propuesto por los docentes de prácticas, de las cuales, se seleccionaron 5 para presentar este informe (Ver anexo 6).

✓ **Aplicación de la prueba de proceso**

Se aplicó el instrumento de evaluación de recolección de datos, para conocer el nivel de progreso de resolución de problemas de adición para esto, se aplicó una lista de cotejos (Anexo 7) para recoger la información en la fase de proceso. En la cual nos arrojó los siguientes resultados.

Ítem N° 1. Comprende lo que se le plantea al resolver problemas de suma y resta.

En la tabla N° 01 y gráfico N° 01, en lo que corresponde al ítem 1 se observa que 6 estudiantes que equivale el 55%, sí comprende el problema que se le

plantea y 5 estudiantes que equivale el 45% presentan dificultades para comprender los problemas planteados al resolver problemas de adición (Ver tabla 1 grafico 1).

Ítem N° 2. Identifica los datos relevantes al resolver problemas y operaciones de suma y resta.

En la tabla N° 02 y gráfico N° 02, en lo que corresponde al ítem 2 se observa que 7 estudiante que equivale el 64% si identifican los datos relevantes de un problema matemático y 4 estudiantes que equivale el 36% no identifican datos relevantes para resolver problemas aditivos.

Ítem N° 3. Identifica cual es el número mayor, menor e igual al clasificar y ordenar objetos y números.

En la tabla N° 03 y gráfico N° 03, en lo que corresponde al ítem 3 se observa que 8 estudiantes que equivale el 73% si identifican los números mayores, menores e iguales y 3 estudiantes que equivale al 27% presentan dificultades al identificar números mayores, menores y ante una igualdad.

Ítem N° 4. Conoce la cantidad inicial y final del problema

En la tabla N° 04 y gráfico N° 04, en lo que corresponde al ítem 4 se observa que 5 estudiantes que equivale el 45% no resolvieron los ejercicios y 6 estudiantes que equivale al 55% presentan dificultades en conocer la cantidad inicial y final de un problema matemático.

Ítem N° 5. Propone estrategias para resolver problemas de billetes y monedas.

En la tabla N° 05 y grafico N° 05, en lo que corresponde al ítem 5 se observa que 7 estudiantes que equivale el 64% no resolvieron los ejercicios y 4 estudiantes que equivale al 36% presentan dificultades al proponer estrategias para resolver problemas matemáticos.

Ítem N° 6. Emplea todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica.

En la tabla N° 06 y gráfico N° 06, en lo que corresponde al ítem 6, se observa que 4 estudiantes que equivale el 36% emplean los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica y 7 estudiantes que equivale el 64% presentan dificultades emplean todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica.

Ítem N°7. Busca otros procedimientos para hallar el mismo resultado al comparar

En la tabla N° 7 y gráfico N° 7, en lo que corresponde al ítem 7 se observa que 5 estudiantes que equivale el 45% si busca otro camino para hallar el mismo resultado y 6 estudiantes que equivale el 55% no buscan otra manera de hallar el mismo resultado de los problemas matemáticos resueltos.

Ítem N° 8. Identifica los pasos para hallar las respuestas para realizar combinaciones básicas

En la tabla N° 8 y gráfico N° 8, en lo que corresponde al ítem 8 se observa que 8 estudiantes que equivale el 73% si saben lo que necesitan para resolver los ejercicios correctamente y 3 estudiantes que equivale al 27% no saben lo que necesitan para llegar a la respuesta de un problema aditivo.

Ítem N° 9. Conoce la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final.

En la tabla N° 9 y gráfico N° 9, en lo que corresponde al ítem 9 se observa que 3 estudiantes que equivale el 27% conoce la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final y 8 estudiantes que equivale al 73% no conoce la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final.

Ítem N° 10. Ubica correctamente los números u objetos al completar patrones

En la tabla N°10 y gráfico N°10, en lo que corresponde al ítem 10 se observa que 7 estudiantes que equivale el 64% si resolvieron los ejercicios

correctamente y 4 estudiantes que equivale el 73% presentan dificultades al ubicar correctamente los números u objetos según corresponda.

Ítem N° 11. Utiliza algún material para facilitar el proceso de juntar y quitar cantidades.

En la tabla N° 11 y gráfico N° 11, en lo que corresponde al ítem 11 se observa que 9 estudiantes que equivale el 64% si resolvieron los ejercicios correctamente y 2 estudiantes que equivale al 36% no utilizan material para realizar algún proceso matemático.

Ítem N° 12. Está de acuerdo con el resultado que encontró al realizar sumas en la recta numérica.

En la tabla N° 12 y gráfico N° 12, en lo que corresponde al ítem 12 se observa que 5 estudiantes que equivale el 45% si resolvieron los ejercicios correctamente y 6 estudiantes que equivale el 55% no tienen idea si los ejercicios que resuelven estén bien o mal.

Ítem N° 13. Verifica sus resultados para estar seguro si resolvió correctamente los problemas de sumas.

En la tabla N° 13 y gráfico N°14, en lo que corresponde al ítem 13 se observa que 4 estudiantes que equivale el 36% verificaron las respuestas de sus ejercicios matemáticos y 7 estudiantes que equivale al 64% no verificaron las respuestas de los ejercicios planteados en el cuestionario.

Ítem N° 14. Verifica si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales.

En la tabla N° 14 y gráfico N° 14, en lo que corresponde al ítem 14 se observa que 6 estudiantes que equivale el 55% si verifica si se realiza igualdad en sus ejercicios y 5 estudiantes que equivale al 45% no verifica igualdad en la resolución de sus ejercicios.

Ítem N° 15. Explica por qué es correcta su respuesta después de ubicar cantidades en el tablero de valor posicional.

Observamos en la tabla N° 15 y gráfico N° 15, en lo que corresponde al ítem 15 se observa que 7 estudiantes que equivale el 64% si explican porque su respuesta es correcta y 4 estudiantes que equivale el 36% no explican porque la respuesta de los ejercicios resueltos es correcta.

En los resultados obtenidos, el equipo de investigación llevó a la conclusión que los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio están mostrando avances significativos al resolver problemas de adición, lo que nos permite seguir ejecutando juegos lúdicos en las sesiones de aprendizaje para fortalecer la competencia de resolución de problemas de cantidad (Ver anexo 8).

3.1.2. Indicadores de resultado y fuentes de verificación:

3.2.2.1. Acción N° 3

Evaluación de sesiones de aprendizajes en el área de matemática teniendo en cuenta los logros en la resolución de problemas de adición en los estudiantes de III ciclo, año 2022.

✓ Aplicación de prueba de salida

Ítem N° 1. Comprende lo que se le plantea al resolver problemas de suma y resta.

En la tabla N° 1 y gráfico N° 1, en lo que corresponde al ítem 1 se observa que 10 de lo equivale al 91% de estudiantes comprenden problemas aritméticos simples, mientras que 1 estudiante que equivale al 9% no comprende problemas de resolución de adición. (ver tabla 1 y grafico 1).

Ítem N° 2. Identifica los datos relevantes al resolver problemas y operaciones de suma y resta.

En la tabla N° 2 y gráfico N° 2, en lo que corresponde al ítem 2 se observa que 11 de lo equivale al 100% de estudiantes sí, identifican los datos

relevantes al resolver problemas y operaciones de suma y resta. (Ver tabla 2 y grafico 2)

Ítem N° 3. Identifica cual es el número mayor, menor e igual al clasificar y ordenar objetos y números.

En la tabla N° 3 y gráfico N° 3, en lo que corresponde al ítem 3 se observa que 11 de lo equivale al 100% de estudiantes sí identifican el número mayor, menor e igual al clasificar y ordenar objetos y números. (ver tabla 3 y grafico 3).

Ítem N° 4. Conoce la cantidad inicial y final del problema.

En la tabla N° 4 y gráfico N° 4, en lo que corresponde al ítem 4 se observa que 10 de lo equivale al 91% de estudiantes sí conoce la cantidad inicial y final del problema, quedando solo 1 estudiante que no reconoce la cantidad inicial y final del problema. (Ver tabla 4 y grafico 4).

Ítem N° 5. Propone estrategias para resolver problemas de billetes y monedas.

En la tabla N° 5 y gráfico N° 5, en lo que corresponde al ítem 5 se observa que 11 de lo equivale al 100% de estudiantes sí propone estrategias para resolver problemas de billetes y monedas (Ver tabla 5 y grafico 5)

Ítem N° 6. Emplea todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica.

En la tabla N° 6 y gráfico N° 6, en lo que corresponde al ítem 6 se observa que 9 de lo equivale al 82% de estudiantes sí emplean todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica, quedando solo 2 estudiante que equivalen al 18% no llegaron a emplear todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica. (Ver tabla 6 gráfico 6)

Ítem N° 7. Busca otros procedimientos para hallar el mismo resultado al comparar cantidades.

En la tabla N° 7 y gráfico N° 7, en lo que corresponde al ítem 7 se observa que 11 de lo equivale al 100% de estudiantes sí buscan otros procedimientos

para hallar el mismo resultado al comparar cantidades. (ver tabla 7 y gráfico 7)

Ítem N° 8. Identifica los pasos para hallar las respuestas para realizar combinaciones básicas.

En la tabla N° 8 y gráfico N° 8, en lo que corresponde al ítem 8 se observa que 11 de lo equivale al 100% de estudiantes identifica los pasos para hallar las respuestas para realizar combinaciones básicas. (ver tabla 8 y grafico 8)

Ítem N° 9. Conoce la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final.

En la tabla N° 9 y gráfico N° 9, en lo que corresponde al ítem 14 se observa que 9 de los estudiantes que equivale al 82% conocen la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final mientras que 2 de los estudiantes que equivale al 18% no conocen la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final. (ver tabla 9 y grafico 9)

Ítem N° 10. Ubica correctamente los números u objetos al completar patrones.

En la tabla N° 10 y gráfico N° 10, en lo que corresponde al ítem 10 se observa que 11 de los estudiantes que equivale al 100% ubican correctamente los números u objetos al completar patrones. (ver tabla 10 y grafico 10)

Ítem N° 11. Utiliza algún material para facilitar el proceso de juntar cantidades

En la tabla N° 11 y gráfico N° 11, en lo que corresponde al ítem 11 se observa que 11 de los estudiantes que equivale al 100% utilizan algún material para facilitar el proceso de juntar y quitar cantidades. (ver tabla 11 y grafico 11)

Ítem N° 12. Está de acuerdo con el resultado que encontró al realizar sumas en la recta numérica.

En la tabla N° 12 y gráfico N° 12, en lo que corresponde al ítem 12 se observa que 11 de los estudiantes que equivale al 100% está de acuerdo con el

resultado que encontró al realizar sumas en la recta numérica (ver tabla 12 y grafico 12)

Ítem N° 13. Verifica sus resultados para estar seguro si resolvió correctamente los problemas de sumas.

En la tabla N° 13 y gráfico N° 13, en lo que corresponde al ítem 13 se observa que 11 de los estudiantes que equivale al 100% verifica sus resultados para estar seguro si resolvió correctamente los problemas de sumas. (ver tabla 13 y grafico 13)

Ítem N° 14. Verifica si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales.

En la tabla N° 14 y gráfico N° 14, en lo que corresponde al ítem 14 se observa que 11 de los estudiantes que equivale al 100% verifica si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales (ver tabla 14 y grafico 14)

Ítem N° 15. Explica por qué es correcta su respuesta después de ubicar cantidades en el tablero de valor posicional.

En la tabla N° 15 y gráfico N° 15, en lo que corresponde al ítem 15 se observa que 11 de los estudiantes que equivale al 100% explica por qué es correcta su respuesta después de ubicar cantidades en el tablero de valor posicional. (ver tabla 15 y grafico 15)

En los resultados obtenidos, el equipo de investigación llevó a la conclusión que los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, han demostrado habilidades significativas al resolver problemas de adición, lo que nos permitió constatar que la actividad lúdica nos ayudó a fortalecer capacidades y competencias en los estudiantes. (Ver anexo 8).

- **INDICADORES DE RESULTADO**

- ✓ Expresa cómo continúa el patrón de repetición (con dos criterios perceptuales) y cómo aumentan o disminuyen los números en un patrón aditivo.

A través de la actividad lúdica de las tarjetas de casino donde el estudiante aprendió a identificar que patrón seguirá a continuación y de esa manera el estudiante logró sumar a través del casino, fortaleciendo de esta manera su comprensión de la propiedad de seriación y la resolución de problemas.

- ✓ Traduce una o dos acciones de separar, agregar, quitar, comparar e igualar cantidades, identificadas en problemas, a expresiones de adición con números naturales en función ascendente

Al plantear y resolver problemas para este desempeño se aplicó la actividad lúdica: el bingo donde favorece el desarrollo del cálculo mental mediante operaciones sencillas y fortaleció el proceso de desarrollo de la resolución de problemas de adición.

- ✓ Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como cardinal al determinar una cantidad.

Para el desarrollo de este desempeño se aplicó la actividad lúdica: el dado, el cual estaba basada en el reconocimiento de los numero del 1 al 6 que ya vienen impresos en el dado, además de que el niño no se sintió estresado al resolver pequeños problemas de juntar, así como también reconoció los números tanto ordinales como cardinales, fortaleciendo de esta manera la competencia de resolver problemas de cantidad.

- ✓ Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición, sustracción con números hasta 20.

En este desempeño se aplicó la actividad lúdica: coleccionamos objetos, que consiste en coleccionar diferentes tapitas de diferentes colores, formas,

tamaños para luego agruparlos de acuerdo a la conveniencia del problema, lo que permitió al estudiante a clasificar objetos, el reconocimiento de los números y sobre todo a resolver problemas de adición.

3.3. DIFUSIÓN DE RESULTADOS

El equipo de investigación realizó la difusión de los resultados el 05 de octubre del 2022, en reunión con la profesora Cecilia Ocaña Izquierdo, se le explicó los logros obtenidos, en la cual se empezó evidenciando bajos niveles al resolver problemas de adición, no obstante, con la aplicación de los juegos lúdicos fueron fortaleciendo su capacidad de resolver problemas de cantidad, objetivo que al final se logró desarrollar ya que los estudiantes mejoraron su nivel y desempeño al resolver problemas de adición.

También se les hizo llegar nuestro agradecimiento por su apoyo durante el proceso de investigación con los estudiantes de la institución educativa Centro de Aplicación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio” distrito y provincia de San Ignacio, entregándole un tríptico y un video informativo con los resultados obtenidos (Ver anexo 10.)

CONCLUSIONES

- Después de la aplicación de la actividad lúdica en los estudiantes del III Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, del Distrito y Provincia de San Ignacio, Región Cajamarca en el año 2022, se logró fortalecer las capacidades matemáticas de resolución de problemas, demostrando un resultado mayor de 82% señalando de esta manera la efectividad de las actividades lúdicas en el grupo experimental.
- Al aplicar la prueba de entrada en los estudiantes del III Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, del Distrito y Provincia de San Ignacio, Región Cajamarca en el año 2022, teniendo en cuenta nuestro instrumento de evaluación en este caso nuestra lista de cotejo, se evidenció que al inicio los estudiantes tenían un bajo nivel académico con respecto a la resolución de problemas de adición.
- Se logró planificar y diseñar actividades de aprendizaje diversificando criterios y desempeños, permitiéndonos fortalecer la capacidad de resolución de problemas, teniendo en cuenta la aplicación de la actividad lúdica en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.
- Aplicamos de manera satisfactoria la actividad lúdica en las sesiones de aprendizaje lo que nos permitió reforzar aprendizajes significativos con respecto a la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.
- Al realizar la sistematización de resultados de las pruebas realizadas, se constató resultados favorables en la prueba de salida frente a la prueba de entrada, demostrando la eficacia de las actividades lúdicas para el desarrollo y dominio los aprendizajes y procesos de la resolución de problemas aditivos en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.

SUGERENCIAS

- Que la aplicación de actividades lúdicas no debe de faltar al momento de diseñar una sesión de aprendizaje, ya que las actividades lúdicas permiten el fácil desenvolvimiento de los estudiantes y la fácil integración de aprendizajes.
- Es esencial que los docentes mejoren la metodología de enseñar aplicando los juegos lúdicos teniendo en cuenta a las dificultades que tienen los estudiantes ya que los docentes deben conocer en qué nivel se encuentra los estudiantes al momento de comprender un problema.
- Que los docentes al momento de elaborar las sesiones de aprendizajes con respecto al área de matemática tienen que prever que juegos lúdicos son adecuado para enseñar a sumar ya que los estudiantes mediante estos juegos su grado de capacidad para comprender se le va hacer fácil resolver los ejercicios matemáticos

BIBLIOGRAFÍA

- Aliaga Campos, M. Y. (2019). *La dinámica de grupo para mejorar el aprendizaje significativo de la adición en el área de matemática en los alumnos del 1° grado de la Institución Educativa Parroquial Padre Abad-Tingo María-2018*. [Universidad de Huánuco].
<file:///D:/PRIMARIA%20VIII/PROYECTO/ALIAGA%20CAMPOS,%20Miluska%20Yessenia.pdf>
- Aliaga, R. H. (2014). *Las rutas del aprendizaje en la matemática y los juegos*. *Educación*, (20), 68-73.
- Aray, A., Guerrero, Y., Navarrete, S., & Montenegro, L. (2019). *La matematización como estrategia para la comprensión de la realidad y la gestión del desarrollo argumentativo*. *Rehuso*, 4(3), 66-73.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1987>
- Aristizábal, J. H., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). *El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas*. *Sophia*, 12(1), 117-125.
- Bados López, A., & García Grau, E. (2014). *Resolución de problemas*.
- Benavides, J. A. C., & Correa, L. Á. F. (2017). *Didáctica para la enseñanza de la matemática a través de los seminarios talleres: juegos inteligentes*. *Rastros y Rostros del Saber*, 2(1), 10-26
- Berrocal, L. (2021). *Programa “Modelizando” sobre problemas de estructura aditiva en estudiantes de primer grado de primaria, 2020*
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59473/Berrocal_ALM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Borobio Muela, M. (2017). *La enseñanza y el aprendizaje de la lengua a través del juego*.
- Camargo Padilla, L. L. (2020). *Influencia de la lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico matemático*.
- Cordero De La Puente, L. F. (2020). *Enseñanza-aprendizaje de las operaciones de la suma y la resta a través del método abierto basado en números (ABN) en el grado segundo de la básica de primaria* (Doctoral dissertation, Panamá: Universidad UMECIT, 2020.).

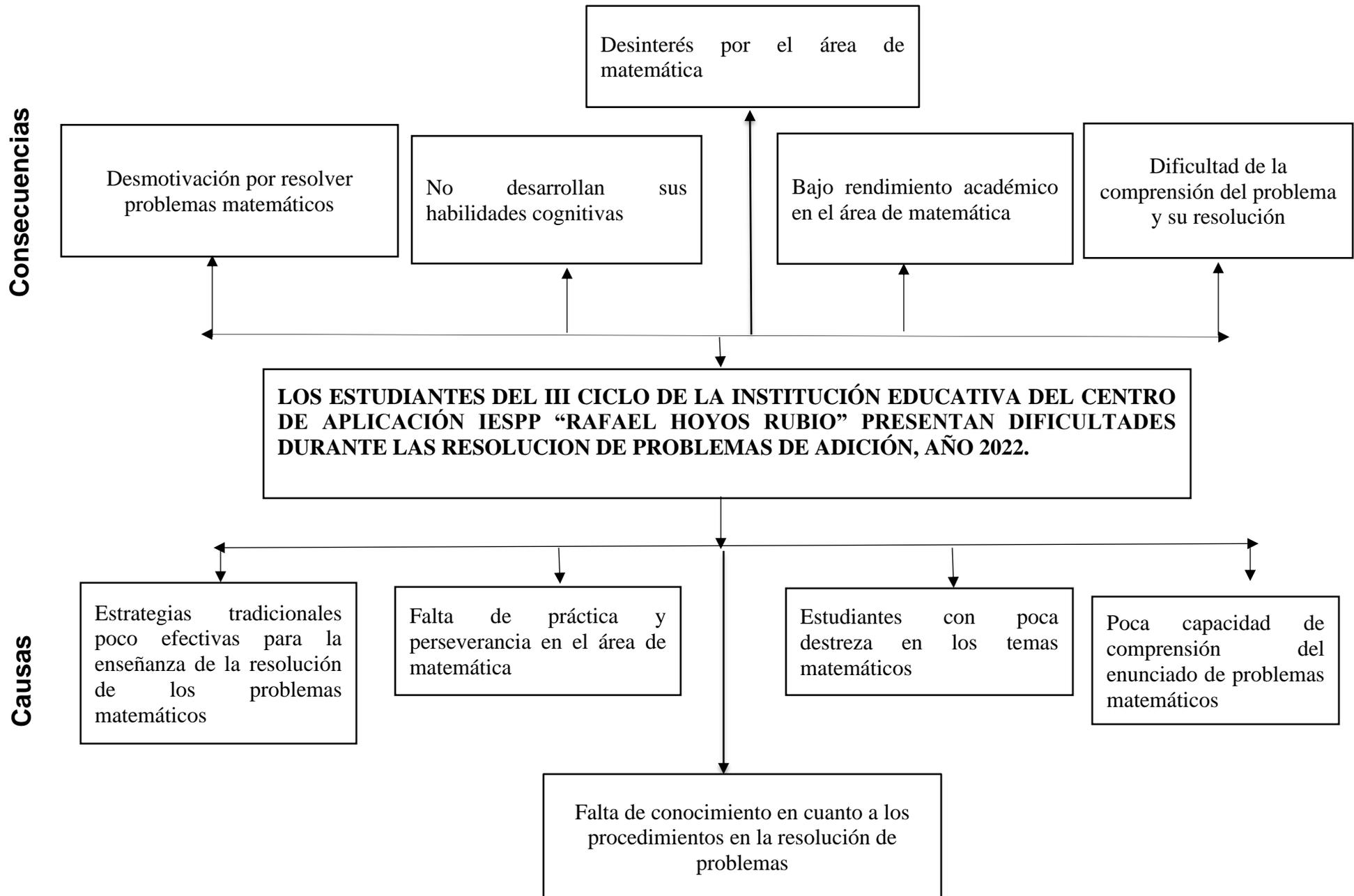
- Cortés otalora, F., & Meñaca Guerrero, I. (2016). *El juego: una estrategia para la enseñanza-aprendizaje en ambientes virtuales de los suboficiales de la Escuela de Formación de Infantería de Marina de Coveñas Sucre, Colombia*. *Revista Palobra, "Palabra Que Obra"*, 16, 240-259. <https://doi.org/10.32997/2346-2884-vol.16-num.16-2016-1439>
- Fernández, Y., Ortiz, M., & Serra, S. (2015). Importancia del juego para los niños. *InfoHEM*, 13(1), 38-56.
- Fröbel, F. (1913) *La educación del hombre* Del Jorro Editor (traducción del alemán de Luis de Zulueta).
- Gálvez Sosa, M., & Rodríguez Ledezma, N. (2005). *Jugando Juntos: un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia*. Universidad de las Américas Puebla.
- Gallardo, López, J., García, Lázaro, I., & Gallardo, Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Revista Brasileña de Desarrollo*, 5 (8), 12172-12186. <https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>
- García, S. P. (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*.
- Guzmán, H. M. (2006). *La importancia del juego como estrategia didáctica para el desarrollo integral del niño preescolar* (Doctoral dissertation, UPN-98).
- Jiménez, J. E. G. (2011). Resolución de problemas: el corazón de las matemáticas. In *Elementos y razonamientos en la competencia matemática* (pp. 96-122). Subdirección General de Documentación y Publicaciones
- Johnson, J. (2012). *Matemáticas. Resolución de Problemas con Operaciones Básicas. Para solucionar acontecimientos de la vida cotidiana. Primer grado del Nivel Primario. Guatemala: Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa, Ministerio de Educación*
- Machaca Mancha, E. (2020). *Estrategias lúdicas y el aprendizaje en matemática en el segundo grado de la Institución 72 024 Puno, 2020*.
- Medina Cervantes, I. (2020). *La actividad lúdica y el aprendizaje de las matemáticas en niños de segundo año de educación general básica de la unidad educativa particular Corazón de María en el periodo lectivo 2019-2020* .
- Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, M. (2011). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista Educación*, 25 (2), 113. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>
- Palacios, E. (2018) *Estrategias didácticas para desarrollar la capacidad de resolución de problemas aditivos*.

- Paredes Carranza, B. J., & Quispe Quiroz, I. S. (2019). *Propuesta de estrategias didácticas basadas en el juego para mejorar el aprendizaje de resolución de problemas aditivos en el área de matemática, en los niños y niñas de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 82842–Yuragalpa, distrito de San Bernardino, provincia de San Pablo, departamento de Cajamarca.*
- Perales, D. D., & Soto, T. N. G. (2014). Programa lúdico y aprendizajes matemáticos en el organizador números, relaciones y operaciones en Primaria. *UCV Hacer*, 3(2), 9-15.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de cultura económica.
- Pólya, G. (1984). *Como plantear y resolver problemas*. Trillas.
- Preciado, M. (2018). *Estrategias metodológicas para mejorar los aprendizajes en el área de matemática del nivel primaria de la institución educativa N°15032 “Julio C. Tello” El Alto: plan de acción* [Trabajo académico, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/10917>
- Ramírez Rincón, E. (2013). El modelo de resolución de problemas en una perspectiva de investigación como práctica social normada. *Tecné, Episteme Y Didaxis: TED*, 1 (34), 91-102. <https://doi.org/10.17227/01213814.34ted91.102>
- Ramírez Sánchez, N., Díaz Murillo, M., Reyes Harker, P., & Cueva González, O. (2011). Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelmintiasis. *Revista Med*, 19 (1), 23. <https://doi.org/10.18359/rmed.1225>
- Ramos Bautista, F., & López Bonilla, M. (2018). *Estrategias metodológicas que se aplican en el proceso de Enseñaza y Aprendizaje de la adición llevando a las decenas y la sustracción prestando a las decenas, en el Primer Grado" A" turno Matutino del Centro Escolar Carlos Mejía Godoy y ubicado en la Barrio Georgino Andrade Distrito VII de Managua en el II Semestre del año lectivo 2018* (Doctoral dissertation, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua).
- Rodríguez-Nieto, C. A., Navarro Sandoval, C., Castro Inostroza, A. N., & García González, M. D. S. (2019). *Estructuras semánticas de problemas aditivos de enunciado verbal en libros de texto mexicanos*. *Educación matemática*, 31(2), 75-104.
- Salazar Salas, C. (2012). Juegos: tipos y características. *Revista Educación*, 24 (2), 165. <https://doi.org/10.15517/revedu.v24i2.481>
- Santos, L. M. (1992). Resolución de Problemas; El Trabajo de Alan Schoenfeld: Una propuesta a considerar en el Aprendizaje de las Matemáticas. *Educación matemática*, 4(02), 16-24.

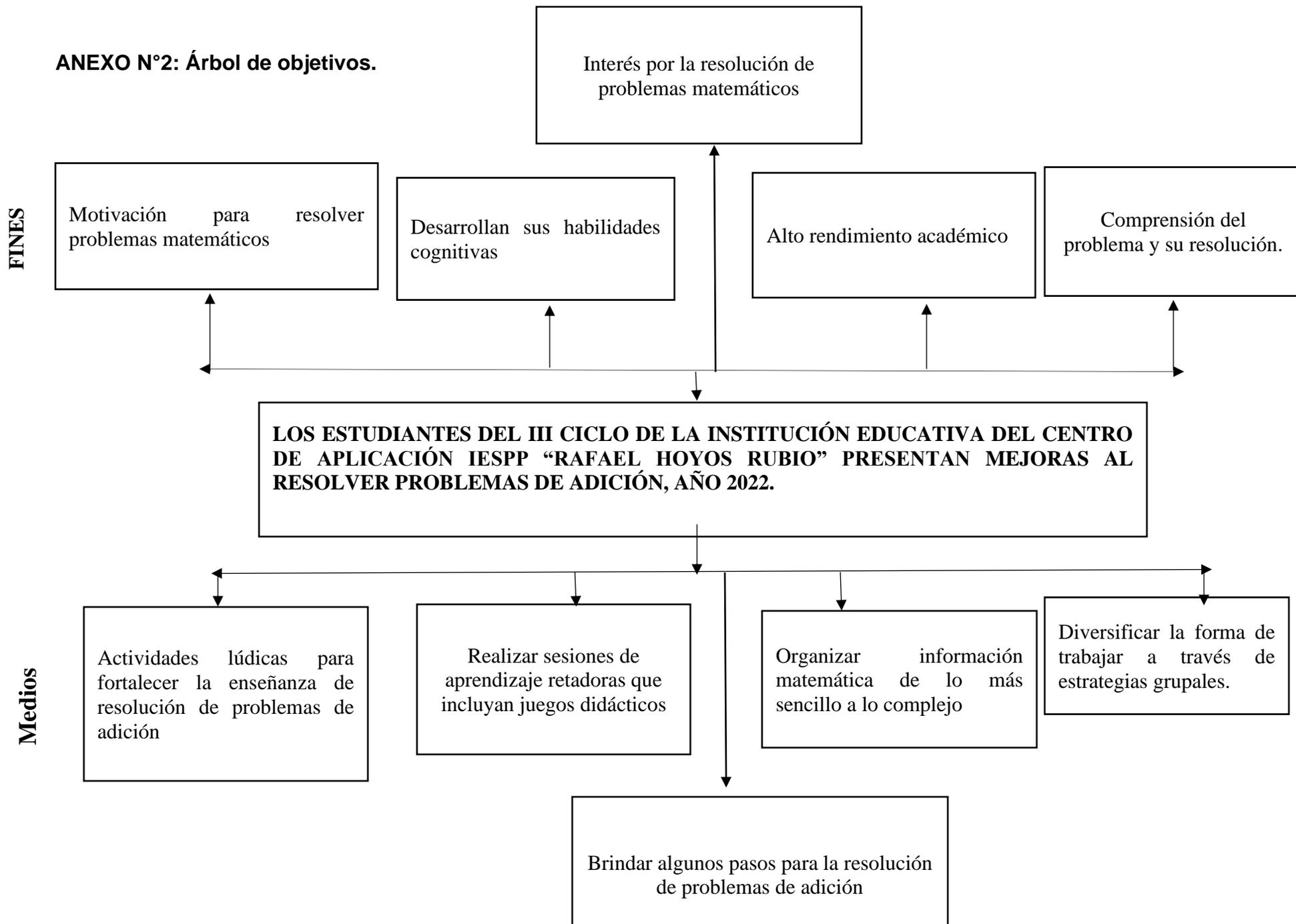
- Segura, E. G. (2017). Los juegos en matemáticas y la resolución de problemas. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 4(8).
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296
- Torres, L. (2018). Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje de la Matemática en los Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Primaria De La Institución Educativa N° 50580-Urubamba. [Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35597>
- Tumbaco Castro, A. M., Pavón Brito, C. A., & Acosta Chávez, T. G. (2018). Actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia creativa en la resolución de problemas matemáticos. *Revista Conrado*, 14(62), 91-94. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Unicef. (2018). Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. *Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.

ANEXOS

ANEXO N° 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS.



ANEXO N°2: Árbol de objetivos.



ANEXO N° 3: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nombre** : “Nos divertimos con juegos lúdicos para fortalecer la resolución de problemas de adición
- 1.2. Autores** : -Chanta Camizan Javier
-Saucedo Guerrero Sheyla Vanessa
- 1.3. Asesor** : Mg. Guerrero García Yesica
- 1.4. Beneficiarios** : Los estudiantes de 1° y 2° grado de la Institución Educativa del centro de aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio.
- 1.5. Duración** : 10 meses
- 1.6. Inicio:** Marzo del 2022
- 1.7. Término:** Octubre del 2022

II. FUNDAMENTO TEÓRICO

Según Becker (2010) Las actividades lúdicas se entienden como una dimensión del desarrollo humano siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr, enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicar, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento la diversión y el esparcimiento que lleva a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación canalizada adecuadamente por el facilitador del proceso.

Bueno este autor nos dice que las actividades lúdicas contribuyen con la formación del ser humano ya que nuestra investigación está orientada en mejorar la comprensión de problemas de adición y este autor básicamente el define que el ser humano aprende a través de los juegos de tal manera que facilite el proceso de enseñanza.

Según Lee (1977) El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende la destreza que le permiten sobrevivir y descubren algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido.

Este autor nos quiere decir que los juegos cumplen un factor importante en el proceso de enseñanza ya que el estudiante le va a permitir comprender los ejercicios de los problemas de adición

III. OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

3.1. Objetivo general:

Aplicar los juegos lúdicos para fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022”.

3.2. Objetivos específicos:

- A. Realizar las actividades de aprendizajes aplicando los juegos lúdicos en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.
- B. Ejecutar sesiones de aprendizaje aplicando los juegos lúdicos en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.
- A. Evaluar si los estudiantes están resolviendo correctamente los problemas de adición aplicando los juegos lúdicos en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.

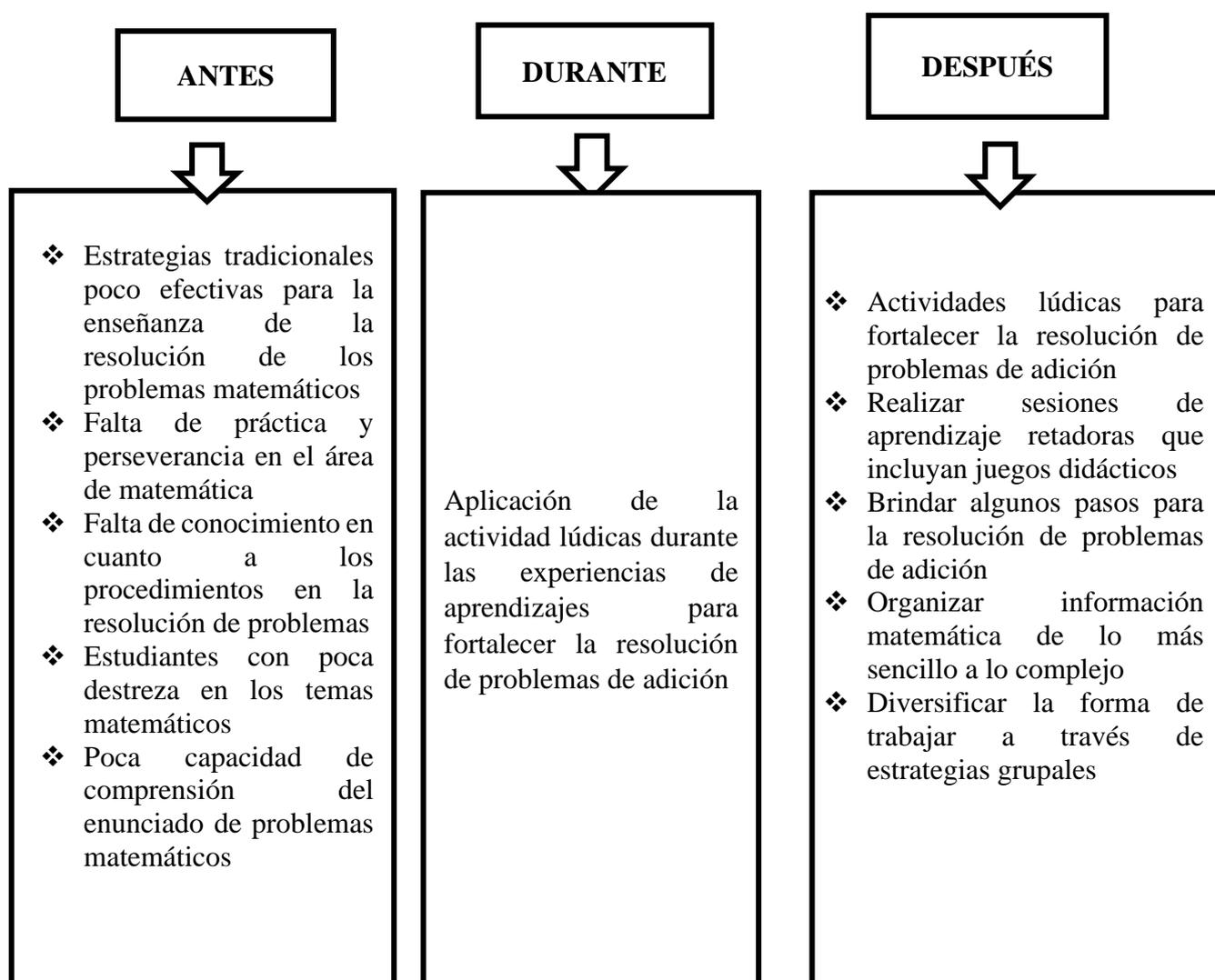
IV. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Este programa de intervención se ha elaborado con la finalidad de desarrollar el objetivo planteado que se orienta básicamente para fortalecer la enseñanza de resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, en la cual el programa de intervención se han implementado una serie de actividades que las ejecutaremos durante el próximo año del 2022, esto nos ayudara identificar los problemas que se está dando en los aprendizajes de los estudiantes y así poder conocer

y aplicar los juegos lúdicos en cada una de las sesiones de aprendizajes con la finalidad de obtener resultados óptimos durante la aplicación de los juegos lúdicos para saber si mi juegos están haciendo efecto en la enseñanza de resolución de problemas.

Por lo tanto, en el programa mencionaremos los juegos lúdicos que se ejecutaran en cada una de las sesiones de aprendizaje y también daremos a conocer los nombres de sesiones de aprendizajes que se trabajara durante el siguiente del 2022.

V. DISEÑO DEL PROGRAMA



VI. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

6.1. Actividades lúdicas para fortalecer la enseñanza de resolución de problemas de adición

En nuestra investigación vamos a utilizar los siguientes juegos lúdicos:

- ✓ Números extraviados
- ✓ Coleccionamos objetos
- ✓ Recoge pelotas
- ✓ El juego con los dados
- ✓ Jugamos con canicas y yacks
- ✓ Equivocado - acertado
- ✓ Juego del bingo
- ✓ Ábaco
- ✓ Juego de las cartas
- ✓ Monedas y billetes
- ✓ Tumba latas
- ✓ La recolecta
- ✓ La carga de mi burrito
- ✓ La balanza

a. Actividades de aprendizaje y cronograma

Nº	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD LÚDICA	FECHA
1.	“Recordamos y leemos los números del 0 al 9”	Números extraviadas	30-03-22
2.	Jugamos utilizando la derecha e izquierda	Equivocado- acertado	06-04-22
3.	Reconocemos los signos de + y -	Juego con los dados	13-04-22
4.	Ubicamos el número anterior y posterior	La carga de mi burrito	20-04-22
5.	Usamos todos, algunos y ninguno	Coleccionamos objetos	27-04-22
6.	Aprendemos los números ordinales hasta el décimo	Juego con los dados	04-05-22
7.	Leemos y escribimos números	La carga de mi burrito	11-05-22
8.	Resolvemos problemas quitando	Jugamos con canicas y yacks	18-05-22
9.	Representamos números de diferentes formas	Juego del bingo	25-05-22
10.	“Aprendemos con los números hasta el 20 de 5 en 5	La balanza	01-06-22
11.	Juntamos para sumar utilizando el ábaco	ábaco	08-06-22
12.	Ubicamos cantidades en el tablero del valor posicional hasta el 20	ábaco	15-06-22
13.	Resolvemos problemas juntando cantidades	La recolects	22-06-22

14.	Aprendemos a comprar y a utilizar los billetes y monedas	Billetes y monedas	28-06-22
15.	Resolvemos problemas con adiciones con y sin canje	Ábaco	06-07-22
16.	Resolvemos problemas de juntar y separar	Tumbas latas	17-08-22
17.	Resolvemos problemas de patrones aditivos crecientes	Juego de las cartas	24-08-22
18	Resolvemos problemas de patrones aditivos decrecientes	Coleccionamos objetos	31-08-22
19	“Resolvemos situaciones para hallar números”	Número extraviados	07-09-22
20	Realizamos combinaciones básicas.	Monedas y billetes	28-09-22

VII.MATRIZ CURRICULAR

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas <input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones <input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. <input type="checkbox"/> Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición con números naturales; al plantear y resolver problemas
			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
			Emplea estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental, como la suma de cifras iguales, el conteo y las descomposiciones del 10; el cálculo escrito (sumas y restas sin canjes);
			Explica las equivalencias de un número con ejemplos concretos y menciona los pasos que siguió en la resolución de un problema.
			Estrategias de comparación como la correspondencia uno a uno; 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 (días de la semana, meses del año) y referentes de actividades cotidianas.

VIII, EVALUACIÓN

En este programa de intervención se evaluará con una lista de cotejos



PROGRAMACION CURRICULAR ANUAL

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nivel : Educación Primaria
- 1.2. Institución Educativa : Centro de Aplicación del I.E.S.P.P”R.H.R”
- 1.3. Ciclo/Grado : III/IV /1°, 2° Y 3°
- 1.4. Lugar : San Ignacio
- 1.5. Director : Dr. Chunque Salas Francisco Marcelo
- 1.6. Profesora de Aula : Lic. Ocaña Yzquierdo Cecilia
- 1.7. Practicantes : Chanta Camizán Javier
Saucedo Guerrero Sheyla Vanessa
- 1.8. Docente de Práctica : Mg. Monteza Obando Gilmer

II.-JUSTIFICACION

En la institución educativa del centro de aplicación del instituto Rafael Hoyos Rubios se encuentra ubicada en la provincia de San Ignacio , mediante esta propuesta de programación curricular anual se realiza por motivo que los estudiantes durante de la pandemia Covid – 19, el proceso de enseñanza –aprendizaje no fue valorada ni adecuada, por tal motivo, se presenta aprendizajes que se necesitan priorizar para formar estudiantes competentes tanto en la vida diaria como en el ámbito educativo como: escasos o nulos estrategias para la resolución de problemas aditivos, problema que nos ha dificultado con el avance con las actividades. Con esta propuesta se busca utilizar las mejores estrategias lúdicas, que generen cambios y despierten el interés y la motivación de toda la comunidad educativa.

III.-DIAGNÓSTICO DEL CONTEXTO EDUCATIVO: MATRIZ DE PROBLEMAS Y PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE PRIORIZADOS

FUENTE	PROBLEMAS IDENTIFICADOS	CAUSA O EXPLICACIÓN	APRENDIZAJES PROPUESTOS
Problemática nacional, regional, local e institucional	Carencia de identidad cultural en los estudiantes, adoptando actitudes de preferencia en la música urbana. (reggeton)	Imposición a nivel mundial de la música urbana, lo que provoca poca valoración sobre sus costumbres, música por parte de nuestro estudiantes.	Revalorar las raíces culturales practicando, costumbres, tradiciones de nuestra comunidad a través de danzas, platos típicos, lecturas y producción de textos.
Desarrollo y comprensión de problemas de cantidad (matemática) <i>Ciencia y tecnología</i> Personal Social Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultad para el desarrollo de los procesos de resolución de problemas de cantidad: operaciones aditivas • Falta de conocimientos en cuanto a los procedimientos en la resolución de problemas • Desinterés en el área de matemática 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Falta de uso de Estrategias efectivas de la matemática ❖ Uso tradicional centrado en el empleo de estrategias algorítmicas para resolver problemas matemáticos ❖ Desinterés de los estudiantes para hacer ciencia 	Aplicar actividades lúdicas para despertar en los estudiantes el interés por resolver problemas de cantidad.

	<ul style="list-style-type: none"> • Desconocimientos del método científico de indagación • Falta de práctica de hábitos de higiene en el cuidado de su cuerpo en los estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Docente y padres de familia no inculcan desde casa y la escuela los hábitos y cuidados de su cuerpo. 	<p>Proponer actividades de indagación a través de la ejecución de experimentos sencillos, que incentiven la curiosidad y hallar respuestas a sus interrogantes.</p> <p>Orientar prácticas de hábitos de higiene mediante la elaboración de pancartas, producción de textos escritos ,toma de acuerdos de sensibilización en el cuidado y limpieza del cuerpo</p>
Oportunidades del calendario: Comunal, ambiental y cívico.	Falta de compromiso cívico y patriotismo al entonar el himno nacional en las actividades que se realiza en la escuela.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Desconocimientos y valoración de los símbolos y acontecimientos representativos de nuestra patria 	Inculcar aprendizajes de los símbolos patrios a través de pancartas, poemas, elaboración de recursos creativos para la ambientación del aula, escuela y comunidad
Salud en la comunidad.	Incremento de casos de dengue	<ul style="list-style-type: none"> • Acumulación de basura en los patios de las viviendas ,y áreas de acumulación de aguas servidas 	Brindar charlas para incentivar a la población cuidados sobre la transmisión del dengue, implementadas en campañas con pancartas sobre el cuidado y protección del dengue
Prácticas alimenticias en la comunidad.	Bajo consumos de alimentos saludables en proteínas, vitaminas y minerales en los niños y niñas.	<ul style="list-style-type: none"> • Preparación de comidas rápidas por parte de los padres de familia • Falta de práctica de consumo de verduras y frutas. 	Promovemos acciones para mejorar los hábitos alimenticios y disminuir o prevenir la obesidad a través de lecturas de infografías , propuestas de comidas saludables , tabla de valor nutricional , textos instructivos
Actitudes frente al medio ambiente	Incremento de tala de árboles en la comunidad	<ul style="list-style-type: none"> • Poca conciencia en el cuidado del medio ambiente, interesándose los agricultores en apertura áreas para cultivar café. 	Realizar acciones para mejorar buenas prácticas en el cuidado del medio ambiente a través de campañas de sensibilización de cuidado de la naturaleza, siembra de árboles en diferentes lugares de la escuela.
Convivencia en la familia, escuela y comunidad.	Poco compañerismo y escasa práctica de valores positivos en los estudiantes al realizar actividades en equipo .	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mala prácticas de valores en las familias y escolares ❖ Conductas agresivas en el núcleo familiar 	Proponer casos que permitan sensibilizar y comprometer al estudiante a mejorar sus actitudes desde el entorno familiar, escolar y comunal.

IV. MATRIZ DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES DE ACUERDO AL CONTEXTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

N°	APRENDIZAJES PROPUESTOS PRIORIZADOS	PROPOSITOS DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS)	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	NOMBRE DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO/S DE LA EA	TIEMPO
1	Analizamos casos para sensibilizar y mejorar nuestras actitudes desde el entorno familiar, escolar y comunal	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad ❖ Convive y participa democráticamente ❖ Lee diversos tipos de textos ❖ Resuelve problemas de cantidad ❖ Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo. 	Se evidencian que los estudiantes carecen de falta de compañerismo y muestran actitudes negativas y se observa que no hay respeto en el contexto donde se relaciona y debido eso conjuntamente con los estudiante plantearemos casos para sensibilizar y así estaremos mejorando las actitudes de los estudiantes	Mejoramos nuestras actitudes para una buena convivencia con la familia, escuela y comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Elaborar propuestas sobre las actitudes positivas y ponerlos en practicas ❖ Los estudiantes leerán textos sobre las buenas actitudes ❖ Los conocerán los números naturales 	3 semanas
2	Participamos en juegos lúdicos para resolver problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Resolvemos problemas de cantidad ❖ Se comunica oralmente ❖ lee diversos tipos de textos ❖ Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos ❖ Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente 	Los estudiantes al resolver ejercicios desconocen los procedimientos para resolver problemas aditivos y esto les con lleva a perder el interés por resolver los problemas que se plantean y para mejorar el interés inculcaremos juegos lúdicos con la finalidad incentivar a través de juegos los estudiante se	Resolvemos problemas de cantidad participando en juegos grupales	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los estudiantes resuelve problemas aditivos en función a las estrategias desarrolladas en clase 	3 semanas

			sientan motivados en desarrollar los problemas matemáticos que se plantean.			
3	Incentivamos a nuestra comunidad en el cuidado de la transmisión del dengue, a través de campañas de protección y cuidado	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Resuelve problemas de cantidad. ❖ Convive y participa democráticamente ❖ Asume una vida saludable ❖ Se comunica oralmente ❖ Escribe diversos tipos de textos ❖ Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno 	Se observa en la comunidad mucho descuido en la acumulación de basura en diferentes lugares y esto con lleva a los estudiantes a padecer alguna enfermedad como el dengue y debido a eso se implementado brindar charlas sobre el cuidado sobre la transmisión del dengue y así estaremos erradicando que los estudiantes conozcan los cuidados que deben de tener en cuenta.	Nos organizamos en comunidad para cuidarnos y protegernos de la enfermedad del dengue.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Elaboración de pancartas sobre los cuidados de transmisión del dengue 	3 semanas
4	Incentivar la identidad cívica y comunal a través del aprendizaje de los símbolos patrios elaborando pancartas, poemas, creando productos para	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Construye su identidad ❖ Construye interpretaciones históricas ❖ Se comunica oralmente ❖ Escribe diversos tipos de textos. ❖ Resuelve problemas de cantidad 	Básicamente se evidencian que los estudiantes durante las actividades que se realizan en la formación no muestran amor a su patria y además	Nos involucramos participando en actividades cívicas y comunales para demostrar nuestro amor a la patria y el lugar donde vivimos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Elaboración de pancartas alusivas de los símbolos patrios ❖ Elaboración de poemas orientadas a las fiestas patrias ❖ Elaboración de recursos creativos para la 	3 semanas

	ambientar el aula, escuela y comunidad		desconocen los símbolos representativos y al ver esos problemas debemos inculcar temas de aprendizajes donde los estudiantes conozcan su identidad cívica sobre el patriotismo a través de pancartas , elaborando poemas y a la misma realizando ambientación en diferentes escenarios pedagógicos		ambientación del aula, escuela y comunidad	
5	Promovemos acciones para mejorar los hábitos alimenticios y disminuir la obesidad consumiendo comidas saludables, conociendo tablas de valor nutricional de los alimentos.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Resuelve problemas de cantidad ❖ Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio ❖ Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos ❖ Explica el mundo natural y artificial en base a conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y Universo ❖ Se comunica oralmente ❖ Escribe diversos tipos de textos ❖ Asume una vida saludable 	Se evidencian que los estudiantes en sus loncheras se observa que sus alimentos son comidas chatarras no son saludables para su organismo ya que no poseen vitaminas, proteínas, carbohidratos y debido a esto les genera enfermedades como la obesidad entre otras y para prevenir eso conjuntamente con los estudiantes vamos a proponer	Conocemos y consumimos alimentos saludables.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los estudiantes leen lecturas sobre los hábitos alimenticio ❖ Elaboración de infografías sobre propuestas de comidas saludables ❖ Los estudiantes elaboran tablas de valor nutricional ❖ Elaboración de textos instructivos sobre los hábitos alimenticio 	3 semanas

			acciones que ayudaran a mejorar los hábitos alimenticios en los estudiantes y así básicamente vamos a fomentar una buena alimentación en las familias			
6	Realizar acciones para mejorar buenas prácticas en el cuidado del medio ambiente a través de campañas de sensibilización de cuidado de la naturaleza, siembra de árboles en diferentes lugares de la escuela.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos ❖ Explica el mundo natural y artificial en base a conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y Universo ❖ Se comunica oralmente ❖ Resuelve problemas de cantidad ❖ Escribe diversos tipos de textos ❖ Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente 	Los padres de familia y estudiantes no toman conciencia del cuidado del medio ambiente, los pobladores se dedican a la deforestación, necesiéndose implementar campañas de sensibilización con la finalidad de cuidar nuestro ecosistema a través del sembrado de arboles	Fortalecemos buenas prácticas para cuidar nuestro medio ambiente	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los estudiantes realizan pancartas para realizar campañas sobre el cuidado del medio ambiente 	3 semanas
7	Orientar prácticas de hábitos de higiene mediante la elaboración de pancartas, producción de textos escritos ,toma de acuerdos de sensibilización en el cuidado y limpieza del cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Asume una vida saludable ❖ Se comunica oralmente ❖ Escribe diversos tipos de textos ❖ Resuelve problemas de cantidad ❖ Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos ❖ Explica el mundo natural y artificial en base a conocimientos sobre los seres vivos; materia y 	Por la presencia de la covid 19 se ha tenido que implementar con más rigor en nuestra vida diría los hábitos de higiene pero muchos niños aun no comprenden la importancia que implica el descuido de su cuerpo y esto le conlleva a	Practicamos compromisos de hábitos e higiene para tener una vida saludable	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los estudiantes ponen en prácticas los hábitos de higiene ❖ Elaboración de pancartas sobre el cuidado de nuestro cuerpo para prevenir enfermedades ❖ Los estudiantes realizar textos con propuestas sobre las buenas prácticas de nuestro cuerpo 	3 semanas

		energía; biodiversidad, Tierra y Universo	enfermarse y debido a eso vamos a proponer prácticas y también elaboraremos pancartas alusivas , producir textos sobre los hábitos de higiene y así se estará tomando acuerdos para cuidar nuestros organismos			
8	Valoramos las raíces culturales de nuestra comunidad practicando, costumbres, tradiciones a través de danzas, platos típicos, lecturas y producción de textos.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Construye su identidad ❖ Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente ❖ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad ❖ Se comunica oralmente ❖ Escribe diversos tipos de textos ❖ Resuelve problemas de cantidad 	Se ha visto que en estos últimos tiempos se observa que se está perdiendo la identidad cultural en los estudiantes ya no se esta valorando sus costumbres y tradiciones que se celebra en su comunidad y debido a eso se ha propuesto realizar danzas , platos típicos , mediante lecturas y producción de textos de tal manera que los estudiantes valoren sus raíces culturales	Conocemos y convivimos con las diferentes costumbres y tradiciones de nuestra comunidad	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los estudiantes realizan una danza de su comunidad ❖ Elaboran platos típicos de su comunidad ❖ Escriben textos narrativos sobre su comunidad 	3 semanas

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE, ENFOQUES TRASVERSALES, ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO Y DISTRIBUCIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJES EN EL AÑO ESCOLAR.

ÁREA	Nº	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: COMPETENCIAS Y ENFOQUES TRANSVERSALES	ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO							
			1º bimestre		2º bimestre		3º bimestre		4º bimestre	
			EX1	EX2	EX3	EX4	EX5	EX6	EX7	EX8
			Analizamos casos para sensibilizar y mejorar nuestras actitudes desde el entorno familiar, escolar y comunal	Participamos en juegos lúdicos para resolver problemas de cantidad.	Incentivamos a nuestra comunidad en el cuidado de la transmisión del dengue, a través de campañas de protección y cuidado	Incentivar la identidad cívica y comunal a través del aprendizaje de los símbolos patrios elaborando pancartas, poemas, creando productos para ambientar el aula, escuela y comunidad	Promovemos acciones para mejorar los hábitos alimenticios y disminuir la obesidad consumiendo comidas saludables, conociendo tablas de valor nutricional de los alimentos	Realizar acciones para mejorar buenas prácticas en el cuidado del medio ambiente a través de campañas de sensibilización de cuidado de la naturaleza, siembra de árboles en diferentes lugares de la escuela.	Orientar prácticas de hábitos de higiene mediante la elaboración de pancartas, producción de textos escritos, toma de acuerdos de sensibilización en el cuidado y limpieza del cuerpo	Valoramos las raíces culturales de nuestra comunidad practicando, costumbres, tradiciones a través de danzas, platos típicos, lecturas y producción de textos.
3 semanas	3 semanas	3 semanas	3 semanas	3 semanas	3 semanas	3 semanas	3 semanas	3 semanas		
Personal social	1	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	x		X	x				
	2	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE.	X	X		X	X		x	
	3	CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS.				X				x
	4	GESTIONA RESPONSABLEMENTE EL ESPACIO Y EL AMBIENTE.		X						
	5	GESTIONA RESPONSABLEMENTE LOS RECURSOS ECONÓMICOS.								x
Educación física	6	SE DESENVUEVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.					X			
	7	ASUME UNA VIDA SALUDABLE.		X	x		X	X		

	8	INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES MOTRICES.								
Arte y cultura	9	APRECIA DE MANERA CRITICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO – CULTURALES DIVERSAS.		X			X			
	10	CREA PROYECTOS ARTÍSTICOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	x				x			
Comunicación	11	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS.	x	x	x	X	x	x	x	x
	12	ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS.	x	x	x	x	x	x	x	x
	13	SE COMUNICA ORALMENTE.		X		X		x	X	x
Matemática	14	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.	X	x	x	x	x	x	x	x
	15	RESUELVE PROBLEMAS DE GESTION DE DATOS E INCERTIDUMBRE.	x							x
	16	RESUELVE PROBLEMAS DE REGULARIDAD, EQUIVALENCIA Y CAMBIO.								
	17	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.								
Ciencia y tecnología	18	EXPLICA EL MUNDO FÍSICO BASÁNDOSE EN CONOCIMIENTOS SOBRE LOS SERES VIVOS, MATERIA Y ENERGÍA, BIODIVERSIDAD, TIERRA Y UNIVERSO.	X	X				x		
	19	INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS.			x					
	20	DISEÑA Y CONSTRUYE SOLUCIONES TECNOLÓGICAS							x	

		PARA RESOLVER PROBLEMAS DE SU ENTORNO.								
Educación religiosa	21	CONSTRUYE SU IDENTIDAD COMO PERSONA HUMANA, AMADA POR DIOS, DIGNA, LIBRE Y TRASCENDENTE, COMPRENDIENDO LA DOCTRINA DE SU PROPIA RELIGIÓN, ABIERTO AL DIÁLOGO CON LAS QUE SON CERCANAS.								
	22	ASUME LA EXPERIENCIA DEL ENCUENTRO PERSONAL Y COMUNITARIO CON DIOS EN SU PROYECTO DE VIDA EN COHERENCIA CON SU CREENCIA RELIGIOSA.								
Competencias transversales	23	SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC								
	24	GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA								
ENFOQUES TRANSVERSALES¹										
• Enfoque Intercultural						x	x			
• Enfoque de Atención a la diversidad						x	x			
• Enfoque de Igualdad de género					x					
• Enfoque Ambiental				x	x				x	
• Enfoque de Derechos			x					x	x	
• Enfoque de Búsqueda de la excelencia										
• Enfoque de Orientación al bien común				x	x					
TUTORIA Y ORIENTACION EDUCATIVA			EA1	EA2	EA3	EA4	EA5	EA6	EA7	EA8
			x	x	x	x	x	x	x	x

V. ESTRATEGIA METODOLÓGICAS.

- Aprendizaje Basado En Problemas
- Aprendizaje Cooperativo Y Colaborativo
- Asignación De Tareas
- Enseñanza Recíproca
- Enseñanza A Partir De Programas Individuales
- Descubrimiento Guiado
- Dramatizaciones.

VI. MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS.

- Diseño Curricular Nacional
- Programa de Educación Primaria
- Plataforma de Aprendo en Casa

VII. BIBLIOGRAFÍA.

MINEDU (2016). Programa curricular de Educación Primaria. Lima, Perú.

MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima, Perú.

MINEDU (2021). Plataforma Virtual De Aprendo En Casa. Lima, Perú. Recuperado de: <https://aprendoencasa.pe/#/experiencias/modalidad/ebr/nivel/primaria.sub-level.primaria-regular/grado/3-4>



.....
Firma
CHANTA CAMIZAN JAVIER



.....
Firma
SAUCEDO GUERRERO SHEYLA

ANEXO N° 5: EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

“Mejoramos nuestras actitudes para una buena convivencia con la familia, escuela y comunidad”

I.-DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : Centro de Aplicación del I.E.S.P.P”R.H.R”
 1.2. Ciclo/Grado : III, IV/1°,2° y 3°
 1.3. Lugar : San Ignacio
 1.4. Director : Dr. Chunque Salas Francisco Marcelo
 1.5. Profesora de aula : Lic. Ocaña Izquierdo Cecilia
 1.6. Investigadores : Chanta Camizán Javier
 Saucedo Guerrero Sheyla
 1.7. Docente Asesor de Investigación : Mg. Guerrero García Yesica
 1.8. Fecha de ejecución : 21/03/2022 hasta 06/04/2022

II.-COMPETENCIAS, DESEMPEÑOS ESPERADOS, SABERES PERTINENTE Y ACTITUDES A DESARROLLAR

2.1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	PROPÓSITOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Personal Social	Convive y participa democráticamente	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Interactúa con las personas ❖ Construye y asume acuerdos y normas ❖ Maneja conflictos de manera constructiva ❖ Delibera sobre asuntos públicos ❖ Participa en acciones que promueven el bienestar común 	Convive y participa democráticamente cuando se relaciona con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus responsabilidades.	Comparte actividades con sus compañeros tratándolos con amabilidad y sin apartarlos por sus características físicas, y muestra interés por conocer acerca de la forma de vida de sus compañeros. Colabora en la elaboración de acuerdos y normas que reflejen el buen trato entre compañeros en el aula y	Lista de cotejos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Elaborar decálogos sobre las normas de convivencia ❖ Dibujan las normas de convivencia

				expresa su disposición a cumplirlas		
Comunicación	Lee diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Obtiene información del texto escrito. ❖ Infiere e interpreta información del texto escrito. ❖ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	Lee diversos tipos de textos de estructura simple en los que predominan palabras conocidas e ilustraciones que apoyan las ideas centrales	Obtiene información explícita y relevante que se encuentra dentro de los párrafos, distinguiéndola de otra información semejante en diversos tipos de textos sobre las normas de convivencia	Escala de valoración	Los estudiantes leen textos narrativos sobre las normas de convivencia
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 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 	Resuelve problemas referidos a acciones de juntar, separar, agregar, quitar, igualar y comparar cantidades; y las traduce a expresiones de adición y sustracción, doble y mitad	Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición y sustracción con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los estudiantes conocen los números del 0 hasta 40 ❖ Resuelven problemas aditivos
Ciencia y tecnología	Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo ❖ Evalúa las implicancias del saber y del quehacer 	Explica, en base a sus observaciones y experiencias previas, las relaciones entre: las características de los materiales con los cambios que sufren por acción de la luz, del calor y del movimiento; la estructura de los seres	Describe, en base a sus observaciones y experiencias, las características y necesidades de los seres vivos y aplica estos conocimientos a situaciones cotidianas	Lista de cotejos	Los estudiantes conocen sus partes de su cuerpo

		científico y tecnológico	vivos con sus funciones y su desarrollo			
Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprende su cuerpo ❖ Se expresa corporalmente 	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando comprende cómo usar su cuerpo en las diferentes acciones que realiza utilizando su lado dominante y realiza movimientos coordinados que le ayudan a sentirse seguro en la práctica de actividades físicas.	Se orienta a través de sus nociones espaciotemporales (arriba - abajo, dentro - fuera, cerca – lejos) en relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades	Lista de cotejos	Los estudiantes conocen las nociones espaciotemporales

2.2. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En el Centro de aplicación del Instituto Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio”, los estudiantes de 1°, 2 y 3° presentan las siguientes dificultades:

- ❖ Falta de compañerismo por trabajar en equipo.
- ❖ Resuelve problemas de cantidad.
- ❖ Demuestran actitudes negativas entre estudiantes.
- ❖ Lectura de textos escritos.

Los estudiantes de 1°, 2° y 3 grado de educación primaria adolecen en fortalecer practica de actitudes en la escuela y comunidad ,esto conlleva a demostrar actitudes de mala convivencia en el aula, ya que muestran comportamientos muy agresivos , cuando trabajan en equipo se dedican a estar insultándose, también se evidencian maltratos entre compañeros y debido a eso tienen dificultades en sus aprendizajes y si no erradicamos a tiempo esos problemas puede causar daños en sus actividades cotidiana y es por eso se implementara en los estudiantes acciones que le ayudara a los estudiantes a mejorar sus actitudes donde pueda generar una buena convivencia en diferentes escenarios pedagógicos y así mismo demuestren conductas positivas cuando estén trabajando en equipo.

Planteamos los siguientes retos

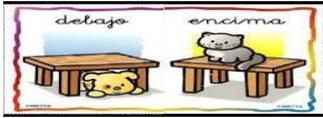
- ✓ Qué actividades se deben implementar para mejorar las actitudes y generar una buena convivencia con la familia, escuela y comunidad”

Estos retos se trabajan en el transcurso de tres semanas en la cual obtendremos evidencias presentadas por los estudiantes

PRODUCTOS

- ❖ Elaborar decálogo sobre las normas de convivencia
- ❖ Los estudiantes leerán textos narrativos sobre las normas de convivencia
- ❖ Resuelve problemas de cantidad

2.3. PLANIFICADOR DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

<p>LUNES: 21/03/2022 PERSONAL SOCIAL</p> <p>NOMBRE: Juegos de socialización</p>  <p>COMUNICACIÓN</p> <p>Nombre: Relatamos nuestras experiencias</p> 	<p>MARTES: 22/03/2022 MATEMÁTICA</p> <p>NOMBRE: Verbalizamos las nociones de debajo y encima</p>  <p>CIENCIA Y TECNOLOGÍA</p> <p>Nombre : Observamos nuestros rasgos y parecidos físicos de nuestra familia</p>	<p>MIÉRCOLES: 24/03/2022 MATEMÁTICA</p> <p>NOMBRE: “Recordamos y leemos los números del 0 al 9”</p>  <p>EDUCACIÓN FÍSICA</p> <p>Nombre: Realizamos juegos de relajación</p> 
<p>LUNES: 28/03/2022 PERSONAL SOCIAL</p> <p>NOMBRE: Reconocemos los derechos del niño</p>  <p>COMUNICACIÓN</p> <p>Nombre: Debatimos el derecho al buen trato</p>	<p>MARTES: 29/03/2022 MATEMÁTICA</p> <p>NOMBRE: Reforzamos los números naturales del 0 al 9</p>  <p>CIENCIA Y TECNOLOGÍA</p> <p>Nombre : Indagamos funciones de los alimentos</p>	<p>MIÉRCOLES: 30/03/2022 MATEMÁTICA</p> <p>NOMBRE: Jugamos utilizando la derecha e izquierda</p>  <p>EDUCACIÓN FÍSICA</p> <p>Nombre: Realizamos juegos de lateralidad</p>

MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS

- Experiencias preparadas : Material concreto, maquetas
- Símbolos orales : Mapas, diagramas
- Símbolos visuales : videos, ver dibujos
- Imágenes fijas : avisos publicitarios, dibujos e imágenes
- Grabaciones :
- Símbolos escritos : Libros de trabajos

IV. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- ✓ Aplicación de juegos lúdicos
- ✓ Trabajos en equipos
- ✓ Juegos tradicionales

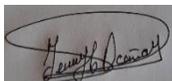
V. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2016). *Programa de Educación Primaria*. Lima, Perú.

Ministerio de Educación. (2021). *Plataforma Aprendo en Casa*. Lima, Perú. Recuperado de: <https://aprendoencasa.pe/#/experiencias/modalidad/ebr/nivel/primaria.sub-level.primaria-regular/grado/3-4/categoria/exploramos-y-aprendemos.experiences>



.....
Chanta Camizán Javier
INVESTIGADOR



.....
Ocaña Yzquierdo Cecilia
PROFESORA DE AULA



.....
Saucedo Guerrero Sheyla Vanesa
INVESTIGADORA



.....
Chunque Salas Francisco
DIRECTOR I.E.



.....
Guerrero García Yesica
V° B° DOCENTE ASESOR DE INVESTIGACIÓN

ANEXO N° 6: ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.

SESIÓN DE APRENDIZAJE

“RESOLVEMOS PROBLEMAS DE PATRONES ADITIVOS CRECIENTES UTILIZANDO TRAJETAS DE CASINO”

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	:Centro de aplicación Rafael Hoyos Rubio”
1.2. Ciclo/Grado/Edad	:III
1.3. Lugar	:San Ignacio
1.4. Director (a)	:Francisco Chunque Salas
1.5. Profesor (a) de Aula	:Yzquierdo Ocaña Cecilia
1.6. Practicantes	: Chanta Camizan Javier Saucedo Guerrero Sheyla
1.7. Docente de Práctica	:Monteza Obando Gilmer
1.8. Asesor de Investigación	: Yesica Guerrero García
1.9. Fecha de ejecución	:16/08/2022

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M	Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio	Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas <input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre las relaciones algebraicas <input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos para encontrar reglas generales <input type="checkbox"/> Argumenta afirmaciones sobre relaciones de cambio y equivalencia	Expresa cómo continúa el patrón de repetición (con dos criterios perceptuales) y cómo aumentan o disminuyen los números en un patrón aditivo	Encuentra el patrón de formación creciente y lo representa simbólicamente realizando adiciones, explica la estrategia que realizó para resolverlo	Enfoque orientación al bien común: Equidad y justicia Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.	Lista de cotejos

III. PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA:

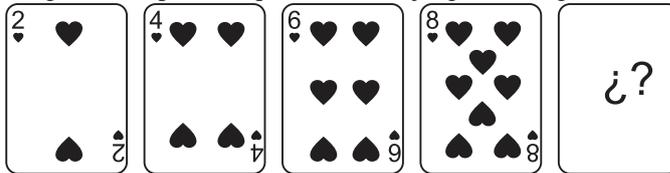
- Situación problemática
- Familiarización del problema
- Búsqueda de la estrategia
- Socialización de la representación
- Formalización y reflexión
- Transferencia

IV. ESTRATEGIA/TÉCNICA UTILIZADA EN LA INVESTIGACIÓN

“jugamos a través de tarjetas de casino”

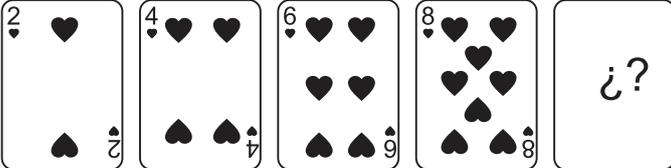
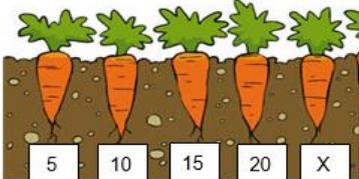
- **Materiales**
 - ❖ Tarjetas de casino

- ❖ cinta
- **Pasos para realizar este juego**
 - ❖ Se les agrupa 6 grupos de 4 estudiantes
 - ❖ A cada grupo de se les entrega tarjetas de casinos
 - ❖ Luego se le explica en que consiste el juego de la siguiente: en el pizarra pego tarjetas



- ❖ Se pide que continúen el patrón ¿Qué carta continuará?
- ❖ Y los estudiantes me dirán que numero seguirá a así se estará desarrollando ese juego
- ❖ Les planteo otro ejercicios por ejemplo 1-3-5 ¿? y le pregunto qué número continua y a la misma le digo cual será el patrón y así sucesivamente

V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ El docente entrega un conjunto de tarjetas, para que el niño se familiaricen con cada uno de ellos ❖ Invitamos a los niños a jugar con las tarjetas para encontrar la secuencia del patrón ❖ Se pide que continúen el patrón ¿Qué carta continuará?  <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sacan la tarjeta que continua y explica cómo hallaron el patrón. <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se provoca el conflicto cognitivo: ¿la cantidad de los casinos aumentó o disminuyó?, ¿de cuánto en cuánto?, ¿qué tipo de patrón es?, ¿qué materiales del sector nos pueden ayudar a formar patrones que aumenten? <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pregunta: ¿cómo pueden saber que número continúa? Pide que resuelvan la situación de forma gráfica y simbólica. <p>▪ Propósito y organización: Se comunica el propósito de la sesión: HOY ENCONTRAMOS EL PATRON ADITIVO DE UNA SERIE CRECIENTE JUGANDO CON LAS TAJETAS DE CASINO.</p>	<p>Símbolos visuales: Tarjetas</p>
DESARROLLO	<p>▪ Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Situación de la problemática</p> <p><i>Los niños de segundo grado tienen un biohuerto con zanahorias, sembraron midiendo desde 5 centímetros de la siguiente forma:</i></p>  <p><i>¿A cuántos centímetros plantó la siguiente zanahoria?</i></p>	<p>Símbolos orales</p>

Familiarización del problema

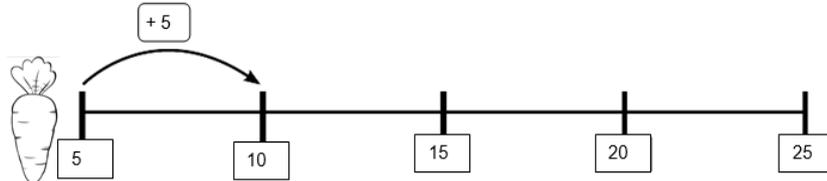
- Responden las siguientes preguntas:
- ¿de qué trata la situación?; ¿qué datos se conocen?; ¿a cuántos centímetros sembró las zanahorias?; ¿Avanzan o retroceden? ¿A cuántos centímetros debe plantar la siguiente zanahoria?

Búsqueda de la estrategia

- Responden las siguientes preguntas: ¿qué podemos hacer para resolver el problema?; ¿podemos utilizar un recurso, material o gráfico que nos ayude a resolverlo? Se espera que los estudiantes respondan:
 - o Vivenciar el problema, colocando una pelotita o una marca en el piso que represente cada zanahoria y realizar las acciones de sembrar.
 - o Dibujar una recta marcando puntos de 5 en 5.
- Guíanos para que puedan elegir una estrategia y orientarlos a fin de que reconozcan las ventajas de usar un gráfico en casos como este.
- El grupo responsable entrega un papelote y plumones a cada grupo.

Representación

- Se orienta la ejecución de la estrategia que eligieron los estudiantes. Pueden presentar diversas respuestas; por ejemplo, la siguiente:



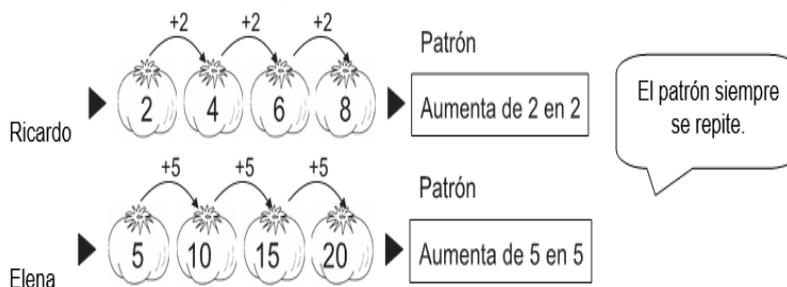
- Responden las preguntas: ¿A cuántos centímetros sembró una zanahoria de la otra?; ¿cuántos centímetros aumenta cada vez que siembra?; ¿por qué?
- Se pide que escriban en un papelote los procedimientos y las estrategias que usaron para resolver la situación y lo peguen en la pizarra.
- Voluntariamente explican cuál es la regla de formación del patrón aditivo creciente y qué procedimientos realizaron para encontrarlo.

Formalización y reflexión

- Junto con los estudiantes, construye conclusiones sobre los patrones aditivos crecientes y la regla de formación.
- Ricardo y Elena cuentan los tomates que cosecharon en el biohuerto de su colegio. ¿Cómo cuentan los tomates?



- o Para hacerlo más rápido, ellos cuentan así:



- Se reflexiona con los niños y las niñas sobre los procesos y estrategias para hallar la respuesta de donde debería haber sembrado: ¿qué es lo más importante para que un grupo de números forme un patrón aditivo?; ¿en todos

Símbolos orales

Símbolos orales

	<p>los patrones aditivos se suma la misma cantidad a un número?, ¿cómo se llama el patrón aditivo en el que los números van aumentando?</p> <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se le entrega fichas de trabajo para trabajar en el aula 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metacognición: - Realizamos un breve recuento de la sesión y responden las siguientes interrogantes: ¿qué aprendimos hoy?, ¿qué dificultades tuvieron para hallar los patrones aditivos?, ¿qué tipo de patrones aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? 	Símbolos orales

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU (2016). Programa curricular de Educación Primaria. Lima, Perú.

MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima, Perú.

MINEDU (2021). Plataforma Virtual De Aprendo En Casa. Lima, Perú. Recuperado de: <https://aprendoencasa.pe/#/experiencias/modalidad/ebr/nivel/primaria.sub-level.primaria-regular/grado/3-4>

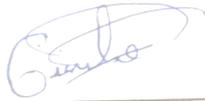
VII. ANEXOS

7.1. Anexo N° 01: Marco teórico

7.2. Anexo N° 02: Ficha de aplicación

7.3. Anexo N° 03: Evaluación.

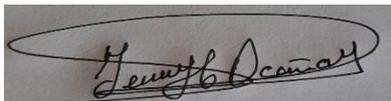
7.4. Anexo N° 04: Ficha para la casa



Chanta Camizan Javier
PRACTICANTE



Saucedo Guerrero Sheyla Vanesa
PRACTICANTE



Izquierdo Ocaña Izquierdo
PROFESORA DE AULA



Chunque Salas Francisco Marcelo
DIRECTOR



Yesica Guerrero García
DOCENTE ASESOR INVESTIGACIÓN

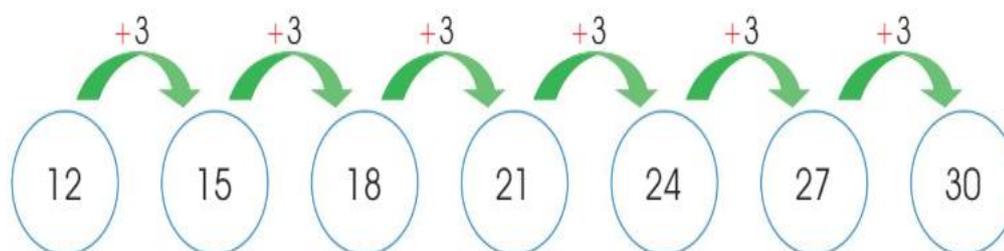
ANEXO 1: MARCO TEORICO

PATRONES ADITIVOS

Un patrón aditivo es aquella regla que indica que cada término de una secuencia numérica se obtiene sumando o restando una misma cantidad al término anterior.

CRECIENTE: Cuando sus términos aumentan 

DECRECIENTE: Cuando sus términos disminuyen 



La regla de formación es: aumenta de 3 en 3.

Un patrón aditivo es un conjunto de números, cuyos términos obedecen a una "regla de formación" que puede ser de adición o sustracción.

En una sucesión **creciente** los números **aumentan**.

En una sucesión **decreciente** los números **disminuyen**.

ANEXO 2: Ficha de Aplicación

1. Descubre el patrón y continúa las sucesiones.



Patrón que se repite: _____



Patrón que se repite: _____

2. Escribe las sucesiones numéricas cuyos patrones son los siguientes:

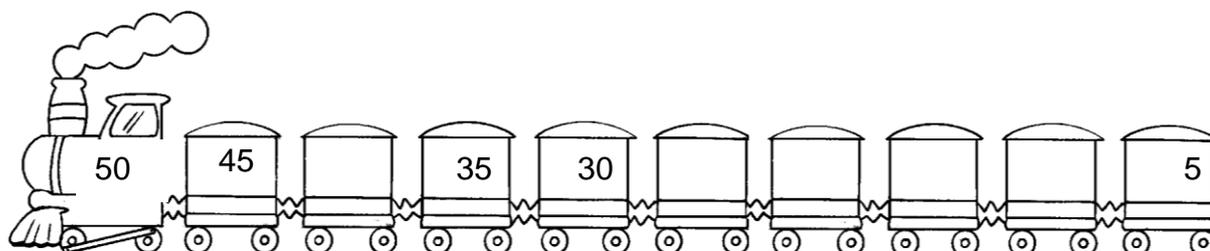
- Empieza en 20 y aumenta de 5 en 5.

- Empieza en 90 y disminuye de 10 en 10.

- Empieza en 50 y aumenta de 20 en 20.

- Empieza en 80 y disminuye de 5 en 5.

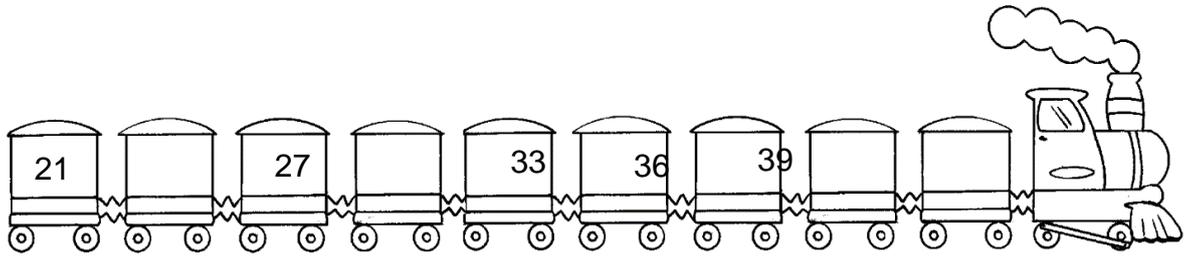
3. Completa las siguientes sucesiones de números.



ANEXO 3:

Ficha de evaluación

1. Completa las siguientes sucesiones de números.



2. Para encontrar el tesoro, el pirata debe ir por la ruta que va de 4 en 4 empezando por el 48. Colorea las figuras por las que pasará.

47	54	57	62	83	85	90
52	60	61	75	84	87	
48	56	64	70	80	88	94
50	83	68	76	81	92	
49	53	63	72	79	93	96

3. Lee y completa.

Roberto tiene un libro de cuentos. Si se ha propuesto leer 5 páginas cada día, ¿Cuántas páginas habrá leído en 7 días?

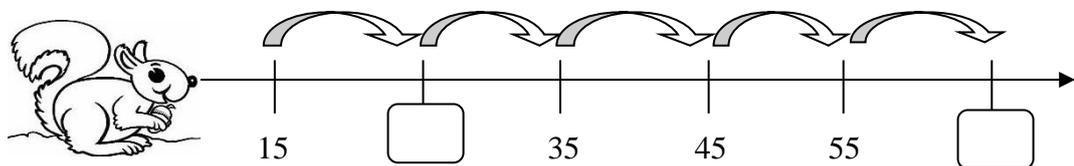
5		15				
---	--	----	--	--	--	--

En 7 días habrá leído _____ páginas.

• Si el libro tiene 60 página, ¿en cuántos días lo habrá terminado de leer?

Lo habrá terminado de leer en _____ días.

4. Encuentra el patrón para ayudar a la ardilla a llegar a su destino. Luego completa.

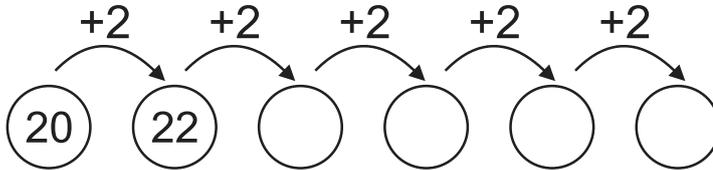


La ardilla _____ de _____ en _____.

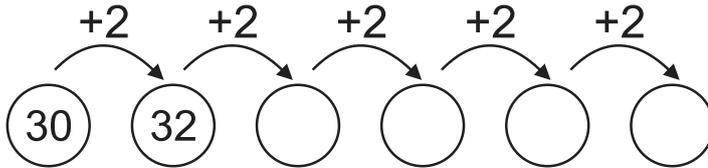
ANEXO 3: TAREA PARA LA CASA

Resuelven una ficha de actividad.

1. ¿Cuál será la secuencia, si comienza a contar a partir de 20 limones? Completa la secuencia.



2. ¿Cuál será la secuencia, si comienza a contar a partir de 30 limones? Completa la secuencia.



3. Escribe las siguientes sucesiones de acuerdo con su regla de formación:

Aumenta 3:

25	28	31				
----	----	----	--	--	--	--

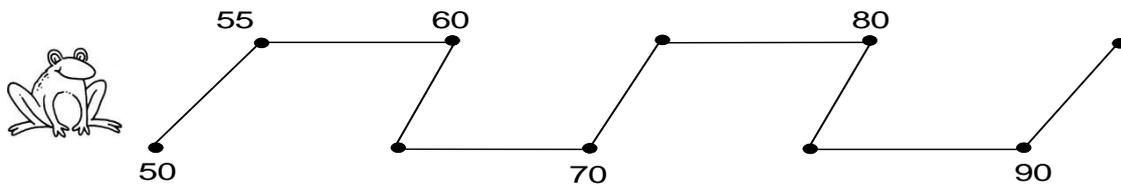
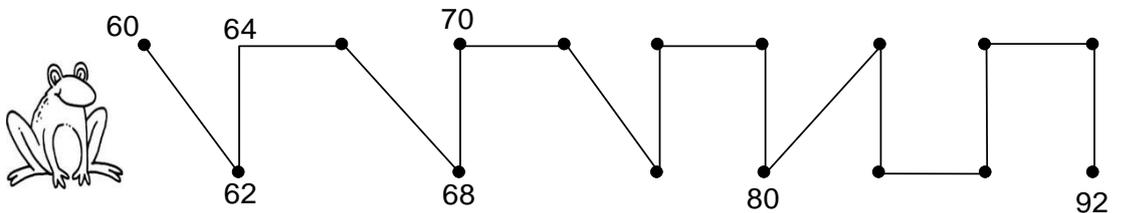
Disminuye 2:

25						
----	--	--	--	--	--	--

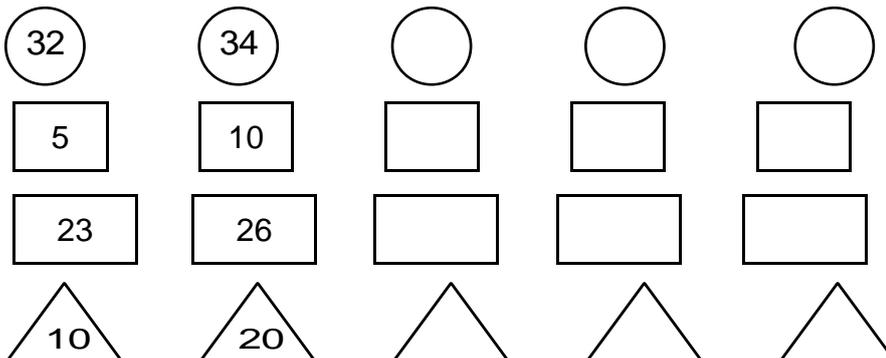
Aumenta 4:

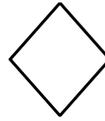
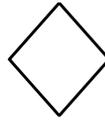
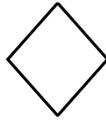
36						
----	--	--	--	--	--	--

4. El sapito olvidó marcar por donde saltó. Escribe los números que faltan.

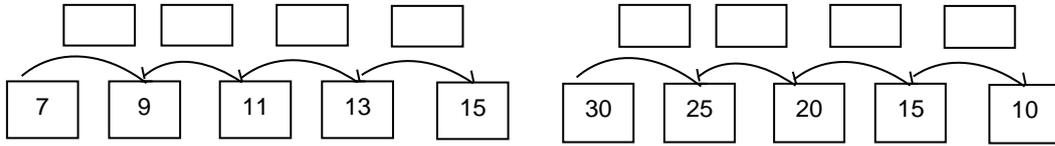


5. Escribe los números que faltan para completar las series en forma ascendente:





6. Descubre el patrón de las siguientes secuencias numéricas.



7. Resuelve los problemas:

Amelia vende tamales, y ha decidido aumentar cada día la cantidad que prepara. Para organizarse, elaboró una tabla.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
20	28			

Respondan.

a. ¿Cuántos tamalitos más aumenta cada día?

b. ¿Cuántos tamalitos preparará el viernes?

ANEXO 4: LISTA DE COTEJO

LISTA DE COTEJO									
COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD Traduce cantidades a expresiones numéricas <input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones <input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. <input type="checkbox"/> Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones									
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES							
		Los estudiantes traduce los patrón de repetición (con dos criterios perceptuales) y cómo aumentan o disminuyen los números en un patrón aditivo		Los estudiantes comunica su comprensión sobre el patrón de formación creciente y lo representa simbólicamente realizando adiciones, explica la estrategia que realizó para resolverlo		Usa estrategias y procedimientos para encontrar el patrón en forma creciente		Argumenta afirmaciones sobre el patrón aditivo	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Flores Melendrez Ronald Thanslí		X		X				X
02	Romero Chanta Esthefanny Abigail		X		X	X			
03	Bustamante Abad Marjhory Alessandra		X		X		X		X
04	Calle Chumacero Kelly Elizabet		X		X		X		X
05	Chuquihuanga Cordova Meiler Alexande		X		X		X		X
06	Silva Chinguel Thiago José	X		X		X			
07	Tello Labrin Rober Valentino Josue	X			X	X			
08	Quevedo Velasquez Gretel Yaith	X		X	X	X			
09	Ramos Machado Lady Fabiana Margot	X			X	X			
10	Alberca Garcia Ingrid Fredesvinda		X		X		X		X
11	Malca Ordoñez Benjamin	X		X		X			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2
TÍTULO DE LA SESIÓN
“REPRESENTAMOS NÚMEROS EN FORMA ASCENDENTE MEDIANTE EL JUEGO DEL BINGO”

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	:Centro de aplicación
1.2. Ciclo/Grado/Edad	:III
1.3. Lugar	:San Ignacio
1.4. Director (a)	:Chunque Salas Francisco
1.5. Profesor (a) de Aula	:Yzquierdo Ocaña Cecilia
1.6. Practicantes	: Chanta Camizan Javier Saucedo Guerrero Sheyla
1.7. Docente de Práctica	:Monteza Obando Gilmer
1.8. Asesor de Investigación	: Guerrero García Yesica
1.9. Fecha de ejecución	:23/08/2022

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operación 	Traduce una o dos acciones de separar, agregar, quitar, comparar e igualar cantidades, identificadas en problemas, a expresiones de adición con números naturales en función ascendente al plantear y resolver problemas.	Representa números en forma ascendente y explica como lo hizo.	Enfoque intercultural Los docentes y directivos propician un diálogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariedades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes	Lista de cotejos

III PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA:

- Situación problemática
- Familiarización del problema
- Búsqueda de la estrategia
- Socialización de la representación
- Formalización y reflexión
- Planteamiento de otros problemas

IV. ESTRATEGIA/TÉCNICA UTILIZADA EN LA INVESTIGACIÓN

“Jugamos al bingo”

✓ **Nombre:** “Bingo”

- ✓ **Capacidad a desarrollar:** Favorece el desarrollo del cálculo mental mediante operaciones sencillas-
- ✓ **Duración:** 20 min
- ✓ **Materiales a utilizar:** Cartones de bingo, con número escritos y tarjetas que tengan sumas y restas.

Desarrollo: Para comenzar se distribuye un cartón de bingo a cada uno de los ocho participantes y se mezclan las tarjetas de cálculos. Se inicia la primera ronda tomando y leyendo la operación de una tarjeta, seleccionada al azar. Posteriormente, los jugadores, calculan el resultado de la operación propuesta y observan sus cartones. Si en éstos se encuentra dicho número lo tachan. El juego finaliza cuando uno de los jugadores canta «bingo» al haber tachado todos los números de su cartón

V.SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se forman grupos de 6 estudiantes y les reparto un bingo a cada grupo con números escritos que tengan sumas y restas • Se inicia la primera ronda tomando y leyendo la operación de una tarjeta, seleccionada al azar. Posteriormente, los jugadores, calculan el resultado de la operación propuesta y observan sus cartones. Si en éstos se encuentra dicho número lo tachan. El juego finaliza cuando uno de los jugadores canta «bingo» al haber tachado todos los números de su cartón <p>¿Qué le pareció el juego? ¿De qué trata el juego?</p> <p>▪ Saberes previos: Formulamos las siguientes preguntas ¿Qué observan en los números que colocaron? ¿Cómo están esos números? ¿Cómo se llamará a ese orden? ¿Qué son los números ascendentes o crecientes?</p> <p>Conflicto cognitivo ¿Será importante aprender a ordenar los números en forma ascendente?</p> <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a ordenar los números en forma ascendente utilizando el juego del bingo. 	Símbolos orales
DESARROLLO	<p>▪ Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Situación problemática Planteamos el siguiente problema</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Cinco alumnos estaban jugando al juego del ludo. Juan estaba en el casillero 32. María en el casillero 12. Iván en el casillero 27. Yara en el casillero 36. José en el casillero 18. Ordena a los jugadores según el casillero de mayor a menor.</p> </div> <p>Familiarización del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprenden el problema a partir de preguntas ¿qué es lo que piden en el problema?; ¿dan algún dato? 	Símbolos visuales

	<ul style="list-style-type: none"> - Proponen posibles formas de resolver el problema, por ejemplo: ¿qué podríamos hacer para ordenar?; ¿cómo van a presentar la solución al problema?; ¿cómo podemos usar la recta numérica para ordenar? <p>Búsqueda de las estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guiamos el uso de diferentes estrategias, por ejemplo: que elaboren una lista, ubicar los números en una recta numérica, usar el cuadro de control del juego "el bingo". - Los niños escogen que estrategias son factibles para ellos de tal manera que elaboren los ejercicios planteados - El docente realiza ejercicios y que aplique el juego del bingo <p>Representación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes expresen oraciones usando las palabras “mayor que”, “menor que” con los datos del problema. Por ejemplo: La posición de Juan es menor que la posición de Yara, porque 32 es menor que 36. - Los estudiantes representa las cantidades a través del bingo <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para comparar números en la recta numérica: - Se ubican los puntos de la recta. - Una vez ubicados, los números quedan ordenados de forma creciente, si se leen de izquierda a derecha. - El número que se encuentra ubicado más cerca del 0 (o del número que inicia la recta) es el número menor. - Reflexiona con los estudiantes sobre las diferentes estrategias que usaron para ordenar los números y en qué herramientas se apoyaron: la recta numérica, el bingo <p>Planteamientos o transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se le entrega una ficha de trabajo para ver si comprendieron el tema 	Símbolos orales
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metacognición: - Preguntamos a los estudiantes: ¿qué hicimos el día de hoy?; ¿para qué nos sirve ordenar los números?; ¿en qué otros casos podemos ordenar los números? ▪ Evaluación: Ficha de trabajo 	Símbolos orales

VI.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU (2016). Programa curricular de Educación Primaria. Lima, Perú.

MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima, Perú.

MINEDU (2021). Plataforma Virtual De Aprendo En Casa. Lima, Perú. Recuperado de: <https://aprendoencasa.pe/#/experiencias/modalidad/ebr/nivel/primaria.sub-level.primaria-regular/grado/3->

VII.ANEXOS

7.5. Anexo N° 01:JUEGO DEL BINGO

7.6. Anexo N° 02. MARCO TEORICO

7.7. Anexo N° 03: FICHA DE TRABAJO

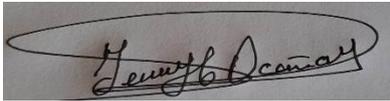
7.8. Anexo N° 04: LISTA DE COTEJOS



CHANTA CAMIZAN JAVIER
PRACTICANTE



SAUCEDO GUERRERO SHEYLA
PRACTICANTE



YZQUIERDO OCAÑA CECILIA
PROFESORA DE AULA



CHUNQUE SALAS FRANCISCO
DIRECTOR



GUERRERO GARCIA YESICA
DOCENTE ASESOR INVESTIGACIÓN

ANEXO 1: JUEGO DEL BINGO



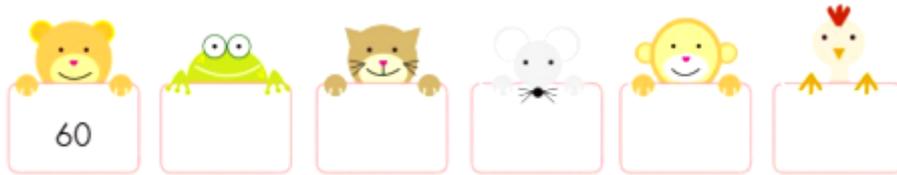
Jugamos al bingo”

- ✓ **Nombre:** “Bingo”
- ✓ **Capacidad a desarrollar:** Favorece el desarrollo del cálculo mental mediante operaciones sencillas-
- ✓ **Duración:** 20 min
- ✓ **Materiales a utilizar:** Cartones de bingo, con número escritos y tarjetas que tengan sumas y restas.

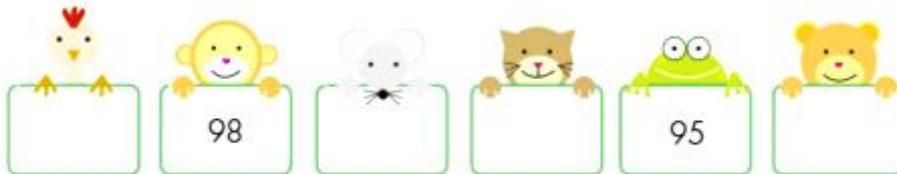
Desarrollo: Para comenzar se distribuye un cartón de bingo a cada uno de los ocho participantes y se mezclan las tarjetas de cálculos. Se inicia la primera ronda tomando y leyendo la operación de una tarjeta, seleccionada al azar. Posteriormente, los jugadores, calculan el resultado de la operación propuesta y observan sus cartones. Si en éstos se encuentra dicho número lo tachan. El juego finaliza cuando uno de los jugadores canta «bingo» al haber tachado todos los números de su cartón

ANEXO 2: FICHA DE TRABAJO

1. Completa la secuencia numérica en forma ascendente.



2. Completa la secuencia numérica en forma descendente.



3. Escribe sobre la flecha de cuánto en cuánto disminuye cada número.

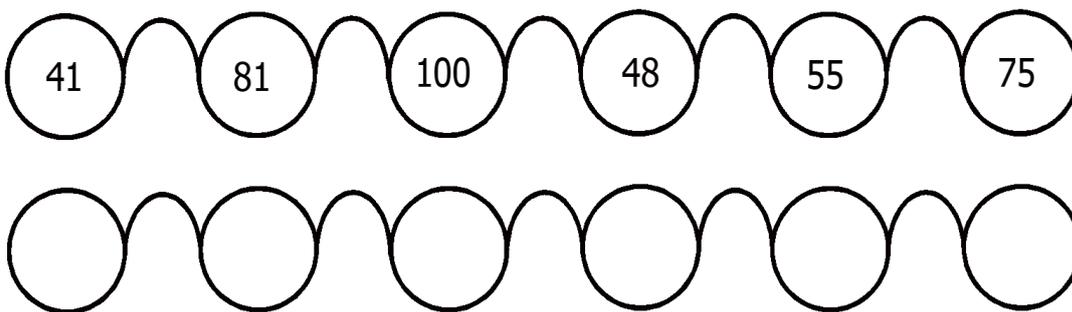
13, 12, 11, 10, _____, _____, _____, _____, _____, _____, _____.

32, 31, 30, _____, _____, _____, 26, _____, _____, 23, _____, _____.

39, 36, 33, _____, _____, _____, _____, _____, 15, _____, _____.

44, 40, 36, 32, _____, _____, _____, _____, 12, _____, _____, _____.

4. Ascendente:

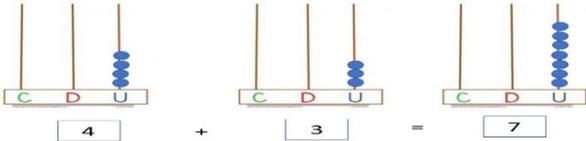


a. En tu cuaderno escribe en forma ASCENDENTE del 0 al 99.

b. En tu cuaderno escribe en forma DESCENDENTE del 99 al 0.

ANEXO 3: LISTA DE COTEJOS

LISTA DE COTEJO									
COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD									
Traduce cantidades a expresiones numéricas									
<input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones <input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. <input type="checkbox"/> Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones									
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES							
		Los estudiantes traducen los números naturales en función ascendente al plantear y resolver problemas.		Comunica su comprensión sobre números en forma ascendente		Usa estrategias y procedimientos al resolver problemas sobre números en forma ascendente		Argumenta afirmaciones sobre números en forma ascendente	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Flores Melendrez Ronald Thanslí		X		X				X
02	Romero Chanta Esthefanny Abigail		X		X	X			
03	Bustamante Abad Marjhory Alessandra		X		X		X		X
04	Calle Chumacero Kelly Elizabet		X		X		X		X
05	Chuquihuanga Cordova Meiler Alexande		X		X		X		X
06	Silva Chinguel Thiago José	X		X		X			
07	Tello Labrin Rober Valentino Josue	X			X	X			
08	Quevedo Velasquez Gretel Yaith	X		X	X	X			
09	Ramos Machado Lady Fabiana Margot	X			X	X			
10	Alberca Garcia Ingrid Fredesvinda		X		X		X		X
11	Malca Ordoñez Benjamin	X		X		X			

	<p>¿Qué harán para saber conejitos habrá en el corral al final?</p> <ul style="list-style-type: none"> - El profesor invita a los equipos de trabajo a representar los datos del problema con el ábaco. - Los es estudiantes utilizan y representan la cantidad de conejitos. <p>Socializan sus representaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se espera que los niños representen con el ábaco los datos de problema y que procedan a juntar los elementos para saber cuántos hay en total. - Se pide a los estudiantes, que verbalicen la representación del problema. Por ejemplo:  <p>En seguida se pide a los estudiantes que dibujen en el papelote la representación. Por ejemplo:</p>  <p>Reflexión y formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formaliza lo aprendido. A partir de la situación planteada, concluye que para resolver problemas con dos colecciones de objetos de 4 y 3 conejos se juntan las cantidades y se obtiene la cantidad total. - Reflexiona con los estudiantes sobre la resolución del problema. Pregunta: ¿cómo se han sentido al resolver el problema?, ¿tuvieron dificultad al principio?, ¿por qué?, ¿fue fácil encontrar la respuesta a la situación planteada?, ¿qué hicieron primero y qué después?, ¿qué estrategias los ayudaron?, ¿tuvieron alguna duda?, ¿cuál?, ¿cómo la han aclarado? - Plantea otros problemas. <p>Resuelven otros problemas Observa la cantidad de balones o pelotas que tiene cada niño o niña y responde.</p>	<p>IMÁGENES FIJAS</p> <p>EXPERIENCIAS SIMULADAS Y DIRECTAS</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué material utilizamos hoy?; ¿creen que el material que utilizaron los ayudó?, ¿por qué? ¿tuvieron dificultades al hacer las representaciones gráficas y con el ábaco?, ¿cómo las solucionaron?; ¿hallaron con facilidad la respuesta a la situación planteada?; ¿entendieron cómo resolvieron los problemas sus demás compañeros? 	<p>SÍMBOLOS ORALES</p>

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

VII. ANEXOS

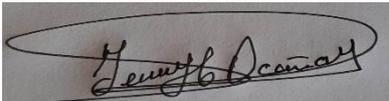
- Anexo N° 01:Marco teórico**
- Anexo N° 02: instrumento de evaluación.**



Chanta Camizan Javier
PRACTICANTE



Saucedo Guerrero Sheyla Vanesa
PRACTICANTE



Izquierdo Ocaña Cecilia
PROFESORA DE AULA



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES LINGÜÍSTICAS Y LINGÜÍSTICAS
Francisco Acosta Chunque Salas
C. M. 190784410
Firma

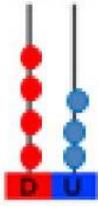
Chunque Salas Francisco Marcelo
DIRECTOR



Guerrero García Yesica
DOCENTE ASESOR INVESTIGACIÓN

LOS NÚMEROS EN EL ÁBACO

Relaciona según corresponda:



D U

3 7

2 1

3 1

4 1

1 1

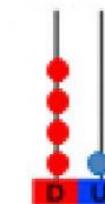
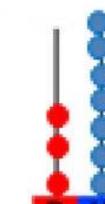
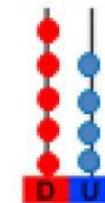
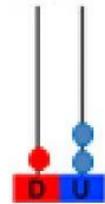
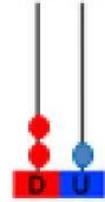
4 3

2 2

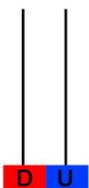
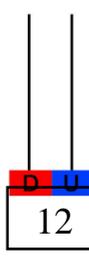
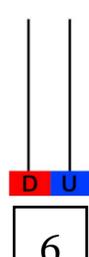
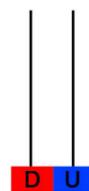
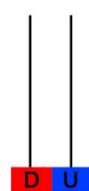
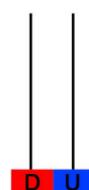
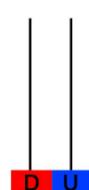
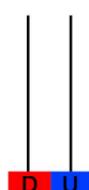
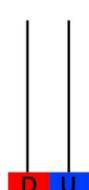
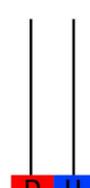
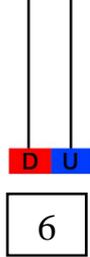
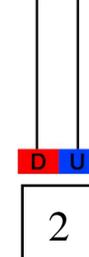
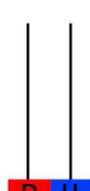
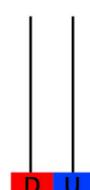
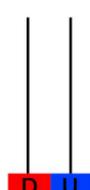
5 4

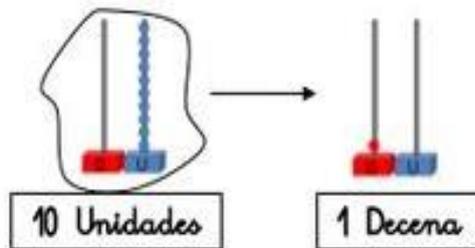
1 2

2 4

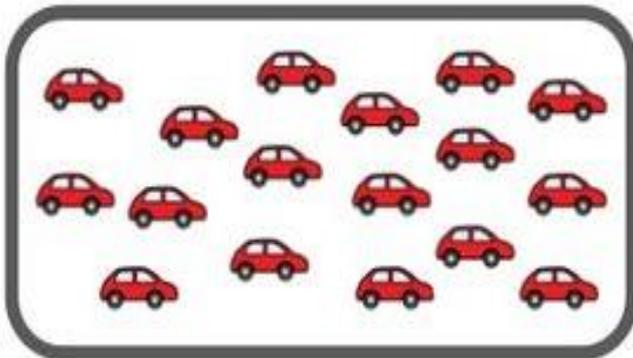


Sumas en el ábaco

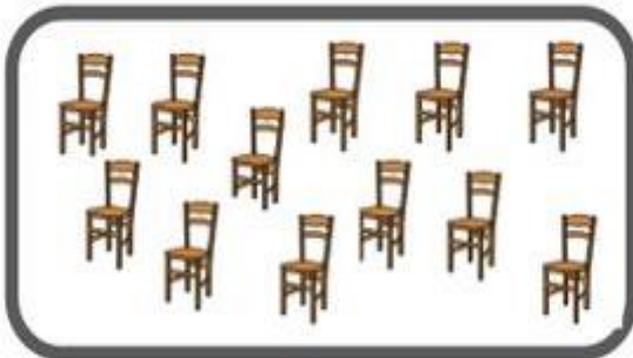
 6	+	 5	=	<input type="text"/>
 12	+	 6	=	<input type="text"/>
 7	+	 8	=	<input type="text"/>
 9	+	 5	=	<input type="text"/>
 11	+	 5	=	<input type="text"/>
 4	+	 13	=	<input type="text"/>
 6	+	 2	=	<input type="text"/>
 4	+	 5	=	<input type="text"/>
 8	+	 2	=	<input type="text"/>
 4	+	 6	=	<input type="text"/>



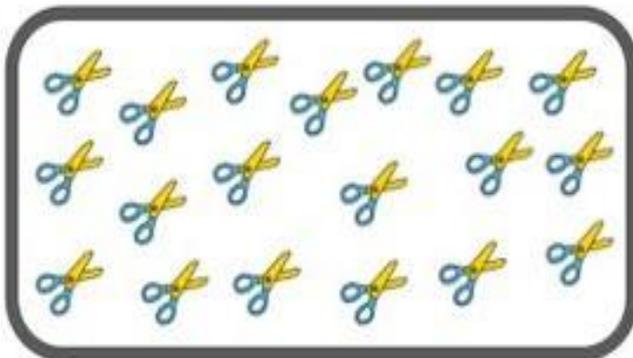
Rodea una decena y escribe cuántos hay.



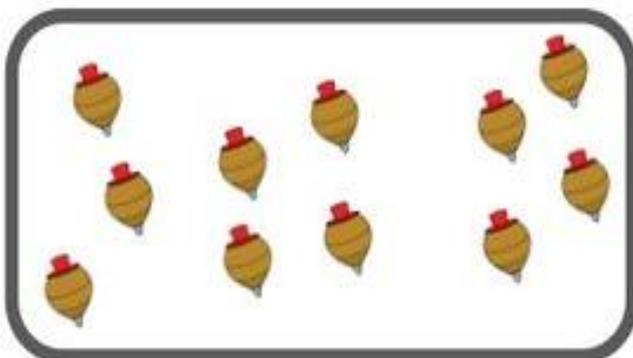
<table border="1"> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> </table>			<table border="1"> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> </table>		
Decenas	Unidades				



<table border="1"> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> </table>			<table border="1"> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> </table>		
Decenas	Unidades				



<table border="1"> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> </table>			<table border="1"> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> </table>		
Decenas	Unidades				



<table border="1"> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> </table>			<table border="1"> <tr> <td style="border: none;"> </td> <td style="border: none;"> </td> </tr> </table>		
Decenas	Unidades				

ANEXO 2: LISTA DE COTEJO

LISTA DE COTEJO									
Traduce cantidades a expresiones numéricas									
<input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones <input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. <input type="checkbox"/> Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones									
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES							
		Resuelve problemas de acciones de juntar, utilizando el ábaco.		Expresa y representa el valor de posición en número de dos cifras mediante las equivalencias de unidades y decenas.		Usa estrategias y procedimientos al resolver problemas de adiciones sin y con canjes		Argumenta afirmaciones al momento de resolver los ejercicios de adición	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Flores Melendrez Ronald Thanslí		X		X				X
02	Romero Chanta Esthefanny Abigail		X		X	X			
03	Bustamante Abad Marjhory Alessandra		X		X		X		X
04	Calle Chumacero Kelly Elizabet		X		X		X		X
05	Chuquihuanga Cordova Meiler Alexande		X		X		X		X
06	Silva Chinguel Thiago José	X		X		X			
07	Tello Labrin Rober Valentino Josue	X			X	X			
08	Quevedo Velasquez Gretel Yaith	X		X	X	X			
09	Ramos Machado Lady Fabiana Margot	X			X	X			
10	Alberca Garcia Ingrid Fredesvinda		X		X		X		X
11	Malca Ordoñez Benjamin	X		X		X			

El juego de los dados

Esta estrategia está basada en el reconocimiento de los números del 1 al 6 que ya vienen impresos en el dado, además de que el niño no se sienta estresado al resolver pequeños problemas de juntar o agregar cantidades 'ya que el juego es algo innato en los estudiantes.

Capacidad a desarrollar: Favorece el desarrollo del cálculo mental mediante operaciones sencillas sobre adiciones

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivación: ▪ Pegamos en un papelote la letra de la canción “El baile de la ranita” para cantar con los estudiantes. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">EL BAILE DE LA RANITA Este es el baile de la ranita Brinca, brinca y levanta la manita Sacude, sacude la cinturita Pega un brinco ya, un, dos, tres</p> <p style="text-align: center;">Yo tengo una ranita Que cuando oye musiquita Ella baila meneando Suavecito la colita Y brinca pa’ un lado Y brinca pa’ el otro Se mueve con un ritmo bien sabroso Se empieza a medio alocar Dando vueltas ella empieza a saltar...</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saberes previos: <p>Para activar los saberes previos realizamos las siguientes preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trata la canción? ¿Quién salta? ¿Has visto saltar alguna vez a una ranita? ¿En qué dirección saltan? ¿Cómo lo hacen? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Será importante aprender a resolver problemas de operaciones aditivas <ul style="list-style-type: none"> ▪ Propósito y organización: <p>Comunicamos el propósito para que los estudiantes conozcan el tema que vamos a desarrollar durante la clase.</p> <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">El día de hoy daremos brinquitos como las ranitas para ubicar números en una recta numérica</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proponemos normas de convivencia <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escucho cuando los demás hablan. ▪ Levanto la mano para opinar. </div>	<p>Símbolos orales: (Diálogos)</p> <p>Símbolos visuales: (Papelotes)</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestión y acompañamiento del aprendizaje: FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA 	

- Invito a los estudiantes a participar del juego “El juego de los dados”. Para ello, elaboro previamente un dado grande enumerado y trazo con una tiza una recta numérica en el patio.

Explica las instrucciones del juego.

Jugando yo avancé más, ¿cuántos puntos debo sacar en cada tiro para ganar en mi grupo?, y ¿cuántos puntos debo sacar en cada tiro para ganar definitivamente? Instrucciones Traza en el piso una recta numerada (puede ser como el dibujo de abajo). Para iniciar el juego, todos lanzarán el dado. Cada niño o niña dará tantos saltos en un pie como puntos haya obtenido al lanzar el dado. Luego, lo volverá a lanzar y avanzará nuevamente de acuerdo a la cantidad de puntos que obtuvo, diciendo la cantidad que corresponde avanzar, por ejemplo: avanzaré cuatro más. Cada participante solo podrá lanzar el dado dos veces. Ganará quien haya logrado pasar toda la recta. Repite el juego varias veces para que puedan participar todos los estudiantes. Recuérdales que deben anotar los saltos que dieron. 0 1 2 3 4 5 6

- Luego, realizo preguntas para asegurar la comprensión:
 ¿Para qué les servirá el dado?
 ¿Qué deben hacer con los puntos que anota el dado?
 ¿Hacia dónde saltarán?
 ¿Cuántos puntos saltarán?

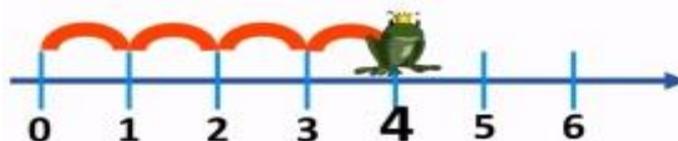
BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIA

- Recojo las estrategias de juego que tienen mis niños. Pregunto: ¿cómo saben cuánto saltarán?
 ¿Hasta qué número deben saltar para ganar a todo su grupo?,
 ¿Con cuántos saltos ganan de todas formas?
- Dejo que jueguen y apliquen las estrategias propias para saltar, contar, calcular el total de puntos, comparar los números, avanzar en la recta numérica.
- Los estudiantes eligen el material concreto (chapas, semillas, botones) para buscar estrategias de solución.

SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES (VIVENCIAL, CONCRETO, PICTÓRICO, GRÁFICO Y SIMBÓLICO)

- ✓ Se da indicaciones para que cada estudiante dibuje lo que hicieron en el patio y la silueta de una ranita para que lo hagan brincar y demostrar su resultado.
- ✓ Mediante preguntas se inducirá a los estudiantes para que realicen la representación simbólica del problema, por ejemplo:

- ¿Qué dibujaran primero?
- ¿Cuántas veces lanzó el dado cada niño?

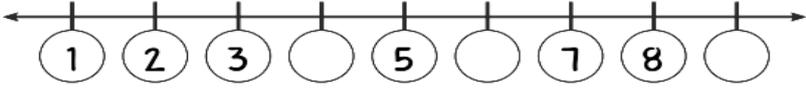


Símbolos orales:
(diálogos)

Símbolos visuales:
(Papelotes y fichas con el problema)

Experiencia directa:
(Representaciones gráficas)

Experiencia directa:
(diálogos de la asistencia a clase)

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se acompaña y monitorea el trabajo de cada pareja y aprovecha para evaluar el trabajo de los niños y niñas y registrar sus logros en la lista de cotejo. ✓ La docente dialoga con los estudiantes que cada vez que damos un salto hacia adelante avanzamos, agregamos e incrementamos la cantidad inicial. ✓ Cada estudiante expresa su trabajo. <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formalizamos y reflexionamos con los estudiantes sobre nuestro trabajo realizado y la importancia de ubicar correctamente los números en la recta numérica. ▪ Dialogamos con los estudiantes y Preguntamos: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es lo que más les gustó del juego? ¿Quién saltó toda la recta? ¿Hasta qué número de la recta saltó el máximo ganador de todos?, ¿Le faltaron algunos pasos para terminar la recta? ¿Faltó mucho o poco para ganar el juego? <p>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS</p> <p>Se les plantea otras situaciones teniendo en cuenta su entorno mediante una ficha de aplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan una regla y luego pregunta: ¿Qué es?; ¿Qué números hay? ¿Cuáles? Ayúdalos a reconocer que los números están señalados por una línea. - Indica a cada estudiante que dibuje una recta numerada, similar a la regla observada. Luego, plantéales el reto de elegir un número y señalar qué número sigue.  <p>Trabajan con el Cuaderno de trabajo las páginas 43 y 44 . Orienta el desarrollo de las actividades, mediante preguntas como: ¿Qué observan en esta página?, ¿A qué se parece este camino?, ¿Qué habrá pasado con los demás números?, etc. Luego, lee las actividades en voz alta y brinda un tiempo adecuado para las respuestas</p>	<p>Experiencias directas</p> <p>Símbolos orales</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - A fin de valorar el aprendizaje de los niños y las niñas, haz con ellos un recuento de las acciones realizadas. - Trabajo para el hogar. 	<p>Experiencia directa: (diálogos)</p>

V.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MINEDU (2016). Programa curricular de Educación Primaria. Lima, Perú.
MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima, Perú.
MINEDU (2021). Plataforma Virtual De Aprendo En Casa. Lima, Perú. Recuperado de:

VI.ANEXOS

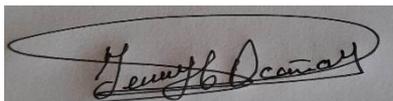
- a. Anexo N° 01: Canción “El baile de la ranita
- b. Anexo N° 03: Fichas
- c. Anexo N° 03: Instrumento de evaluación.



Chanta Camizan Javier
PRACTICANTE



Saucedo Guerrero García
PRACTICANTE



Yzquierdo Ocaña Cecilia
PROFESORA DE AULA



Chunque Salas Francisco Marcelo
DIRECTOR



Yesica Guerrero García
Asesor de investigación

Anexo 01: Cancion

EL BAILE DE LA RANITA

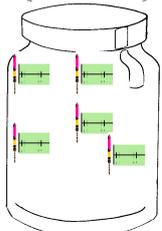
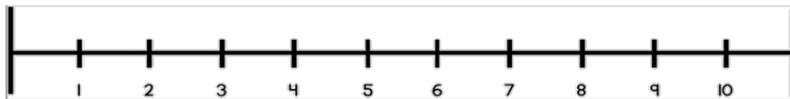
Este es el baile de la ranita
Brinca, brinca y levanta la manita
Sacude, sacude la cinturita
Pega un brinco ya, un, dos, tres

Yo tengo una ranita
Que cuando oye musiquita
Ella baila meneando
Suavecito la colita
Y brinca pa' un lado
Y brinca pa' el otro
Se mueve con un ritmo bien sabroso
Se empieza a medio alocar
Dando vueltas ella empieza a saltar...

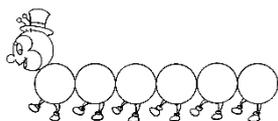
Anexo N°2

LA RECTA NUMÉRICA

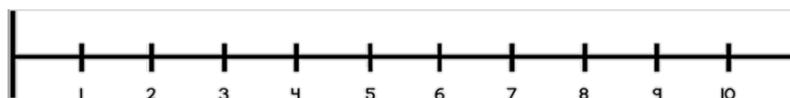
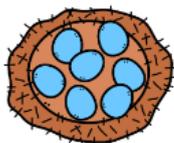
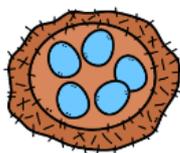
1. Señala en la recta la cantidad de abejas



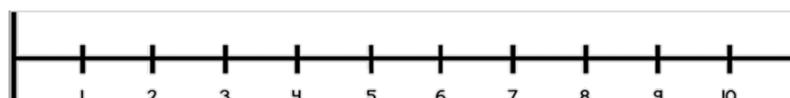
3. Señala la cantidad de manchitas de la mariquita y bolitas que tiene el gusanito.



4. Señala en la recta la cantidad de huevos



5. Señala en la recta la cantidad de manzanas



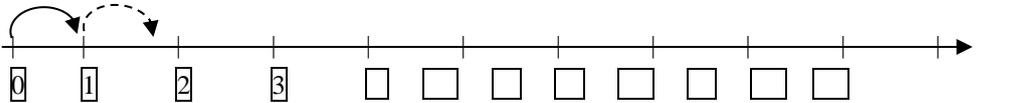
6. Colorea de acuerdo al número que se indica y ubica el número den la recta numérica.

Completamos los números en la recta

1. Nico camina en línea recta para ir a su casa. ¿Cuántos pasos tiene que dar para llegar a su casa?

a. Observen la imagen y completen la recta.
Un paso



b. Realicen la situación en la escuela y cuenten.

1 paso, 2 pasos, 3 pasos, 4 pasos, 5 pasos, 6 pasos...

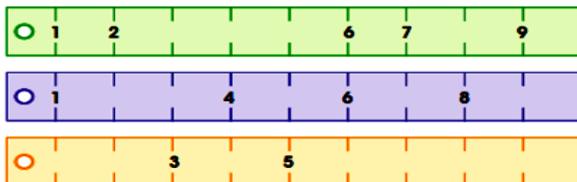
c. Completen.

- El número 7 está después del número _____.
- El número 8 está después del número _____.
- El número 8 está entre los números _____ y _____.

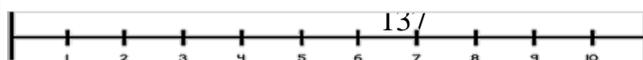
Nico camina pasos para llegar a su casa.

2. Manuel recibe 3 tiras numéricas para su trabajo de matemática. Él observa que le faltan algunos números. ¿Qué números le faltan?

a. Observa las tiras numéricas y menciona los números que faltan.



3. Señala en la recta la cantidad de bolas de helado con saltos.

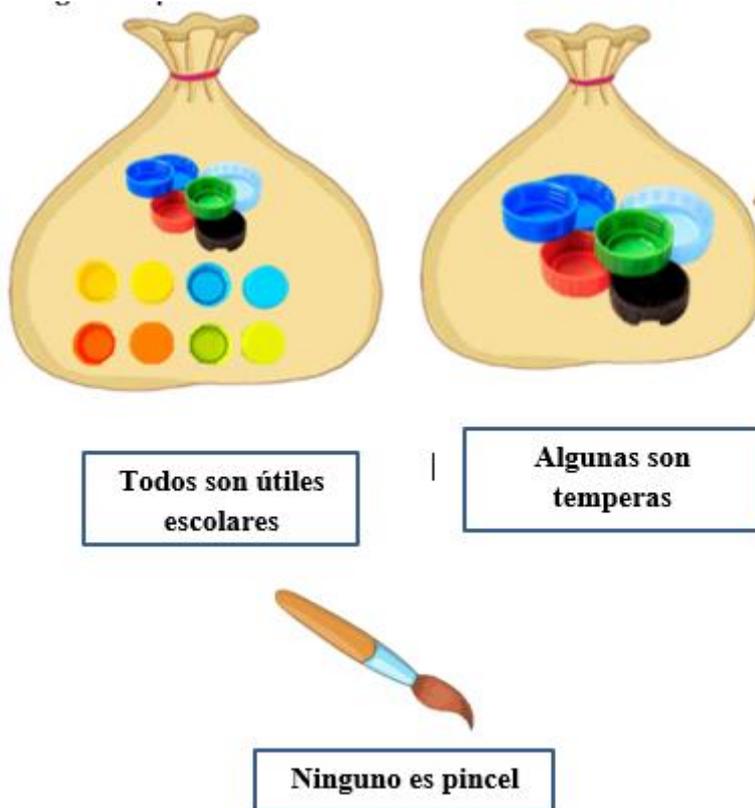


ANEXO 2: LISTA DE COTEJO

LISTA DE COTEJO									
Traduce cantidades a expresiones numéricas <input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones <input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. <input type="checkbox"/> Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones									
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES							
		Los estudiantes traducen datos y condiciones sobre operaciones de aditivos simples que implican las acciones de juntar, agregar y avanzar en la recta numérica, con cantidades hasta 20, en problemas de contexto recreativo, utilizando datos		Comunica su comprensión sobre operaciones de aditivos simples que implican las acciones de juntar, agregar y avanzar en la recta numérica, con cantidades hasta 20, en problemas de contexto recreativo, utilizando datos		Usa estrategias y procedimientos al resolver operaciones aditivos		Argumenta afirmaciones sobre operaciones aditivos	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Flores Melendrez Ronald Thanslí		X		X				X
02	Romero Chanta Esthefanny Abigail		X		X	X			
03	Bustamante Abad Marjhory Alessandra		X		X		X		X
04	Calle Chumacero Kelly Elizabet		X		X		X		X
05	Chuquihuanga Cordova Meiler Alexande		X		X		X		X
06	Silva Chinguel Thiago José	X		X		X			
07	Tello Labrin Rober Valentino Josue	X			X	X			
08	Quevedo Velasquez Gretel Yaith	X		X	X	X			
09	Ramos Machado Lady Fabiana Margot	X			X	X			
10	Alberca Garcia Ingrid Fredesvinda		X		X		X		X
11	Malca Ordoñez Benjamin	X		X		X			

V.SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivación: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pegamos en la pizarra diferentes imágenes para que reconozcan que elementos son.  <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saberes previos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se recoge los saberes previos de los estudiantes realizando preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observan? ¿Todos serán útiles escolares? ¿Qué otros objetos ves? ¿Alguno de estos productos será comida? ▪ Dar la oportunidad que todos participen. ▪ Propósito y organización: <div style="border: 2px solid blue; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Utilizar las palabras “todos”, “algunos” y “ninguno”, cuando agrupamos objetos de nuestro entorno.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Proponemos normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el orden y limpieza al trabajar en equipo. - Levantar la mano para intervenir. 	<p>Símbolos orales: (diálogos)</p> <p>Imágenes fijas</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE:</p> <p>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Plantea a los estudiantes la siguiente situación problemática <div style="border: 2px solid blue; padding: 5px;"> <p>Para ambientar el aula la docente Mariana, pidió traer cada estudiante temperas y tijeras, después de ambientar, la profesora quiere guardar las temperas y tijeras que sobraron ¿las guardará todos juntos? ¿sería conveniente guardarlos todos en un solo lugar?</p> </div> 	<p>Símbolos orales: (diálogos)</p> <p>Símbolos visuales: (Papelotes y fichas con el problema, tapas, papel bond, bolsas)</p> <p>Experiencia directa: (Representaciones gráficas)</p> <p>Experiencia directa: (diálogos de la asistencia a clase)</p>



Experiencias directas

- ✓ Se acompaña y monitorea el trabajo de cada pareja y aprovecha para evaluar el trabajo de los niños y niñas y registrar sus logros en la lista de cotejo.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN

- ✓ Los estudiantes Formalizan lo aprendido mediante las siguientes preguntas:

¿Cómo agruparon los materiales?
 ¿Habría otra forma de agruparlos?
 ¿Las palabras escritas en las tarjetas les ayudó a explicar cómo están agrupados los materiales?

- ✓ Se hace evidente el uso de estos cuantificadores: “En el grupo, todos son útiles escolares”, “algunos son tijeras”, “algunas son temperas” “ninguno es pincel”.
- ✓ La docente conjuntamente con los estudiantes concluye que: “Usamos los cuantificadores ‘todos’, ‘algunos’ o ‘ninguno’, cuando describimos agrupaciones de objetos, personas; según alguna característica y los señalamos según alguna característica. Por ejemplo: hoy clasificamos todos los útiles escolares y algunas prendas de vestir y ninguno era comida.
- ✓ Los estudiantes reflexionan sobre la solución del problema, con ayuda de algunas preguntas como estas:

¿Qué necesitaron para agrupar los objetos?
 ¿Cómo lo hicieron?
 ¿En qué se parecen los objetos del grupo que están dentro de la bolsa?
 ¿Cómo te diste cuenta que no son iguales?
 ¿Fue necesario compararlos para ver si eran iguales?

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS ✓ Plantea otros problemas, junto con los estudiantes lee cada oración y pide que observen las imágenes, se les realiza preguntas como: ¿qué debemos hacer para saber si es correcta la oración?, incluso pueden agruparse para resolver la ficha de extensión. ✓ Se invita a los estudiantes a resolver las actividades de la pág. del libro 17 y 18 del libro de Matemática. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente pide a los niños y niñas que expliquen lo que aprendieron, a partir de estas preguntas: ¿Qué aprendieron hoy sobre usar las expresiones “todos”, “algunos” y “ninguno”? ¿Cuándo usamos “todos”? ¿Cuándo usamos “algunos”? ¿Qué debemos tener en cuenta para utilizar estas palabras? ¿Cómo agruparon los objetos hoy? ¿Qué palabras usaron para explicar la agrupación? ¿Para qué les servirá lo aprendido? • ✓ Se felicita a cada uno de los estudiantes por su participación en clase. 	Experiencia directa: (diálogos)

VI.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MINEDU (2016). Programa curricular de Educación Primaria. Lima, Perú.
 MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima, Perú.
 MINEDU (2021). Plataforma Virtual De Aprendo En Casa. Lima, Perú. Recuperado de:
<https://aprendoencasa.pe/#/experiencias/modalidad/ebr/nivel/primaria.sub-level.primaria-regular/grado/3-4>

VII.ANEXOS

- Anexo N° 01:** hoja científica/marco teórico, con cita bibliográfica. APA V7.
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2015) Matemática 1° grado. Lima
Anexo N° 02: instrumento de evaluación.

CHANTA CAMIZAN JAVIER
PRACTICANTE

SAUCEDO GUERRERO SHEYLA VANESA
PRACTICANTE

YZQUIERDO OCAÑA CECILIA
PROFESORA DE AULA



CHUNQUE SALAS FRANCISCO
DIRECTOR

GUERRERO GARCIA YESICA
DOCENTE ASESOR INVESTIGACIÓN

Cuantificadores “todos”, “algunos” o “ninguno”

Se utilizan cuando describimos agrupaciones de personas u objeto; según alguna característica y los señalamos según alguna característica. Por ejemplo:

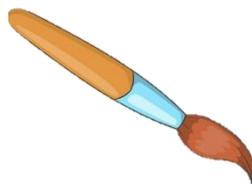
- Todos son útiles escolares
- Algunas son temperas
- Ninguno era pincel



Todos son útiles escolares



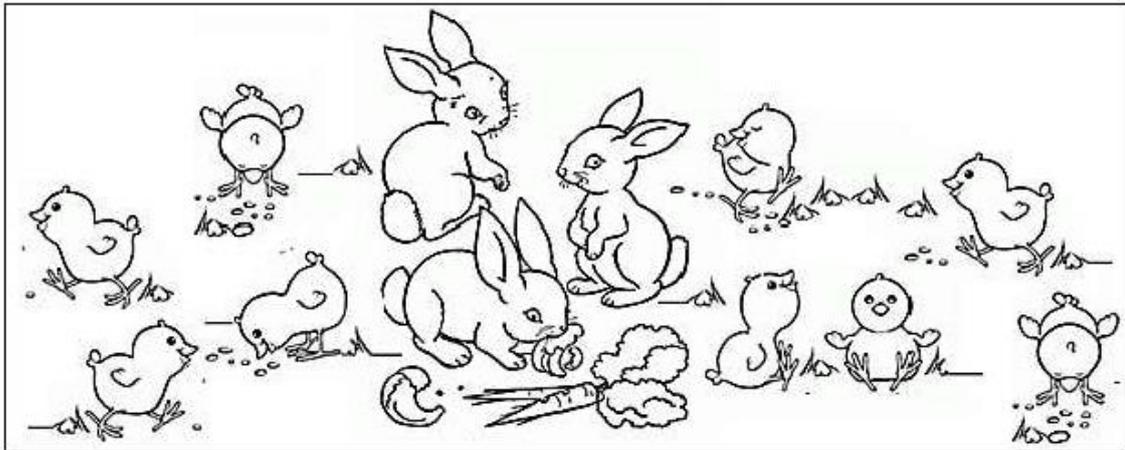
Algunas son temperas



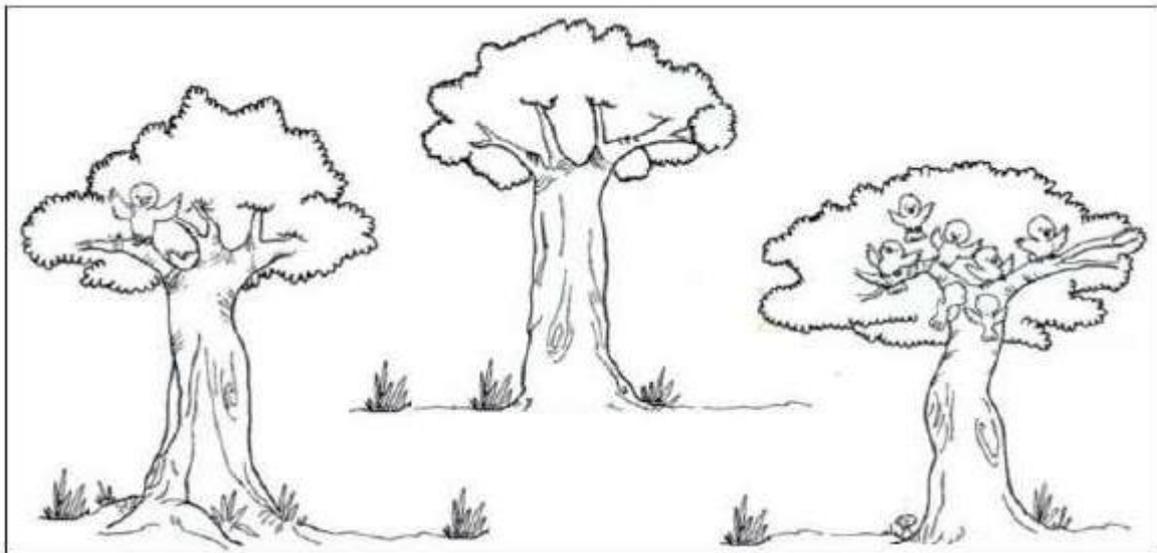
Ninguno es pincel

TODOS, ALGUNOS, NINGUNO

En el siguiente dibujo colorea a todos los conejos y algunos pollitos



Pinta el árbol en el que no se observa ningún pajarito



Observa el dibujo y coloca una (V), si la oración es verdadera o (F), si la oración es falsa. Luego pinta el dibujo.



Todos los niños están dentro del mar.

()

Algunos niños juegan en la arena.

()

Ningún niño monta bicicleta.

()



ANEXO 2: LISTA DE COTEJOS

LISTA DE COTEJO									
Traduce cantidades a expresiones numéricas									
<input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones <input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. <input type="checkbox"/> Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones									
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES							
		Los estudiantes traducen datos y condiciones de cantidad expresando lenguaje numérico con las expresiones verbales todos, alguno, ninguno con material concreto y representación simbólica.		Comunica su comprensión sobre cantidad expresando lenguaje numérico con las expresiones verbales todos, alguno, ninguno con material concreto y representación simbólica.		Usa estrategias y procedimientos al momento de resolver las expresiones verbales todos, alguno, ninguno con material concreto y representación simbólica.		Argumenta afirmaciones sobre expresiones verbales todos, alguno, ninguno con material concreto y representación simbólica.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Flores Melendrez Ronald Thanslí		X		X				X
02	Romero Chanta Esthefanny Abigail		X		X	X			
03	Bustamante Abad Marjhory Alessandra		X		X		X		X
04	Calle Chumacero Kelly Elizabet		X		X		X		X
05	Chuquihuanga Cordova Meiler Alexande		X		X		X		X
06	Silva Chinguel Thiago José	X		X		X			
07	Tello Labrin Rober Valentino Josue	X			X	X			
08	Quevedo Velasquez Gretel Yaith	X		X	X	X			
09	Ramos Machado Lady Fabiana Margot	X			X	X			
10	Alberca Garcia Ingrid Fredesvinda		X		X		X		X
11	Malca Ordoñez Benjamin	X		X		X			

ANEXO N° 7: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

LISTA DE COTEJO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución educativa : Centro de Aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”-San Ignacio
- 1.2. Estudiante :
- 1.3. Fecha de observación :
- 1.4. Investigadores : Chanta Camizán Javier
Saucedo Guerrero Sheyla Vanessa
- 1.5. Lugar : San Ignacio

II. OBJETIVO

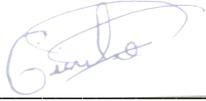
Diagnosticar el nivel de resolución de problemas aditivos utilizando las actividades lúdicas en los estudiantes del III ciclo.

III. INSTRUCCIONES

Lee determinadamente cada pregunta y marca con una (X) en la opción si, si es verdadero o en la opción no si es falso.

N	FASES	ÍTEM	SI	NO	OBSERVACIONES
01	ENTENDER EL PROBLEMA	Comprende lo que se le plantea al resolver un problema de sumas.			
02		Identifica los datos relevantes al resolver problemas y operaciones de adición.			
03		Identifica cual es el número mayor, menor o igualdad al clasificar y ordenar objetos y números.			
04		Conoce la cantidad inicial y final del problema.			
05	PLANIFICACIÓN	Propone estrategias para resolver problemas de billetes y monedas.			
06		Emplea todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica.			
07		Busca otros procedimientos para hallar el mismo resultado al comparar cantidades.			
08	EJECUCIÓN DEL PLAN	Identifica los pasos para hallar las respuestas para realizar combinaciones básicas.			
09		Conoce la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final.			
10		Ubica correctamente los números u objetos al completar patrones			
11		Utiliza algún material para facilitar el proceso de juntar y quitar cantidades.			
12	REVISE Y VERIFIQUE	Está de acuerdo con el resultado que encontró al realizar sumas en la recta numérica.			
13		Verifica sus resultados para estar segura si resolvió correctamente el problema de sumas.			
14		Verifica si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales			

15		Explica porque es correcta su respuesta después de ubicar cantidades en el tablero de valor posicional.			
----	--	---	--	--	--



Chanta Camizan Javier



Saucedo Guerrero Sheyla Vanessa

ANEXO N° 8: SISTEMATIZACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

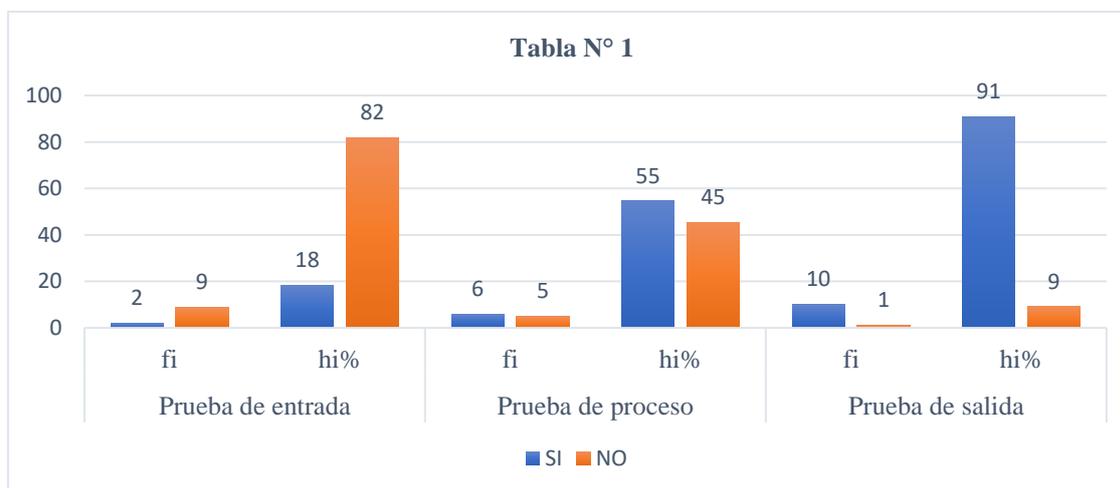
TABLA N° 1

Comprende lo que se le plantea al resolver problemas de suma.

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	18	6	55	10	91
NO	9	82	5	45	1	9
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejo aplicada a estudiantes del III ciclo Institución Educativa Centro de Aplicación “RHR”, San Ignacio.

Gráfico N° 1



Nota: Gráfico 1

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 01 y gráfico N° 01, en lo que corresponde al ítem 1 en la prueba de inicio: 2 estudiantes que equivale el 18%, sí comprende el problema que se le plantea y 9 estudiantes que equivale el 82% presentan dificultades para comprender problemas de adición, en la prueba de proceso: 6 de los estudiantes que equivale al 55%, comprenden los problemas que se les plantea, en tanto los 5 estudiantes restantes que corresponden al 45% tienen dificultades para comprender problemas matemáticos, en la prueba de salida: 10 de lo equivale al 91% de estudiantes comprenden problemas aritméticos simples, mientras que 1 estudiante que equivale al 9% no comprende problemas de resolución de adición.

De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, se puede concluir que los estudiantes sí comprenden lo que se les plantea al resolver problemas de suma, desarrollando en los estudiantes habilidades de analizar y buscar información para tratar de definir el enunciado verbal del problema, porque se ha aplicado actividad lúdica como estrategia lo que han fortalecido al estudiante a encontrar la incógnita y a diferenciar datos relevantes de los problemas, permitiéndoles fortalecer la comprensión del pensamiento matemático, en efecto, la aplicación de actividades lúdicas nos dio resultado positivo ya que el 91% de los estudiantes en la prueba de salida así se manifiesta.

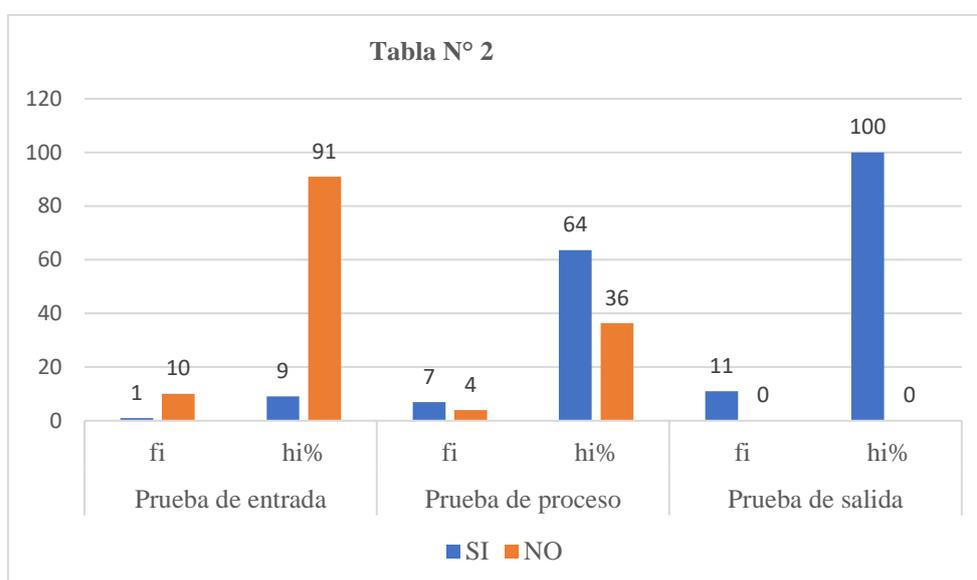
TABLA N° 2

2. Identifica los datos relevantes al resolver problemas y operaciones de suma.

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	9	7	64	11	100
NO	10	91	4	36	0	0
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

Gráfico N° 2



Nota: Grafico 2

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 02 y grafico N° 02, en lo que corresponde al ítem 2, en la prueba de inicio: 1 estudiante que equivale el 9%, sí Identifica los datos relevantes y 10 estudiantes que equivale el 91% presentan dificultades para identificar datos relevantes, en la prueba de proceso: 7 de los estudiantes que equivale al 64%, identifican los datos relevantes, en tanto los 4 estudiantes restantes que corresponden al 36% tienen dificultades al identificar datos relevantes, en la prueba de salida: 11 de lo equivale al 100% de estudiantes sí, identifican los datos relevantes al resolver problemas y operaciones de suma y resta.

De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, se constató en la prueba final que los estudiantes identifican los datos relevantes al resolver problemas y operaciones de suma sin ningún problema, el saber reconocer datos relevantes posibilita a las personas tomar decisiones acertadas al resolver problemas de su vida diaria y temas relacionadas a la matemática, es por ello que se llevó a la práctica actividades lúdicas que ayuden a reconocer datos relevantes en las diferentes enunciados que se les presenta a los estudiantes, en lo que podemos identificar en la última prueba de salida que nos acredita que dieron resultados positivos ya que el 100% de los estudiantes respondieron exitosamente ante las preguntas programadas.

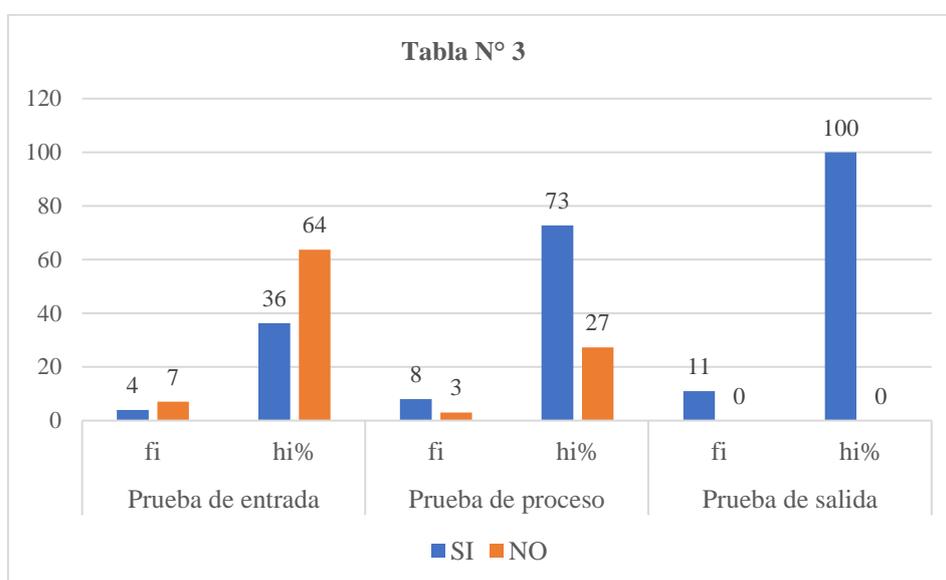
TABLA N° 3

3. Identifica cual es el número mayor, menor e igual al clasificar y ordenar objetos y números.

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	4	36	8	73	11	100
NO	7	64	3	27	0	0
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio.

GRÁFICO 3



Nota: Grafico 3

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 03 y gráfico N° 03, en lo que corresponde al ítem 3, en la prueba de inicio: 4 estudiante que equivale el 36%, sí identifican el número mayor, menor e igual al clasificar y ordenar objetos y números. y 10 estudiantes que equivale el 91% presentan dificultades, en la prueba de proceso: 8 de los estudiantes que equivale al 73%, identifican el número mayor, menor e igual al clasificar y ordenar objetos y números, en tanto los 3 estudiantes restantes que corresponden al 27% tienen dificultades al identificar datos relevantes, en la prueba de salida: 11 de lo equivale al 100% de estudiantes sí identifican el número mayor, menor e igual al clasificar y ordenar objetos y números.

De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, se corroboró en la prueba de salida que los estudiantes sí lograron identificar cual es el número mayor, menor e igual al clasificar y ordenar objetos y números, lo que posibilita a las personas a determinar qué cantidad es más grande o más pequeña ya sea en lo que corresponde en el desarrollo de habilidades matemáticas sí como también en el quehacer del día a día , de tal forma que, se implementó actividades lúdicas de manera que los estudiantes se sientan cómodos y no vean el desarrollo de la sesión de las clases como algo que les frustre y les cause ansiedad y estrés, lo cual nos dio un resultado positivo ya que todos los estudiantes logran resolver con éxito la prueba de salida.

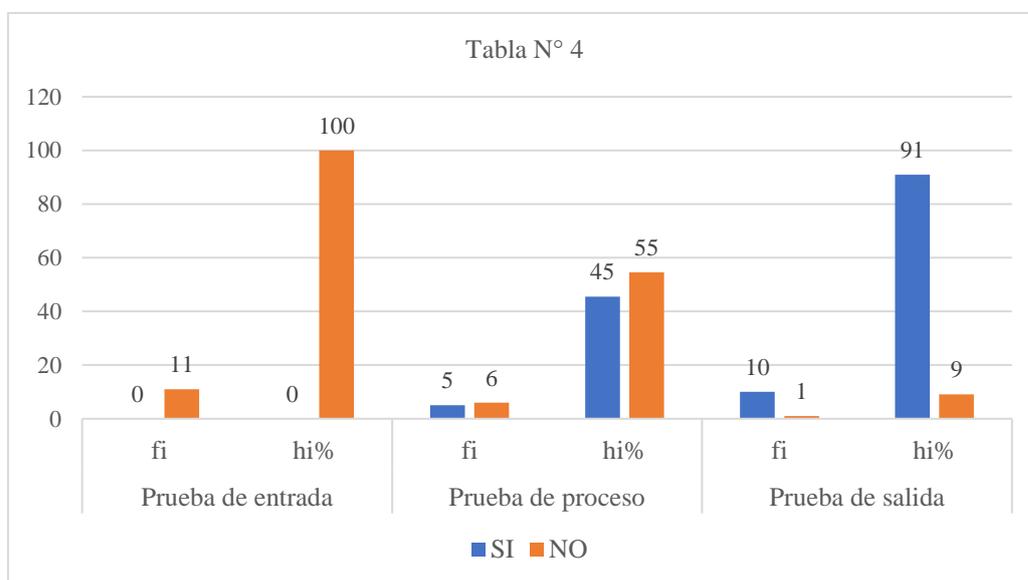
TABLA N° 4

4. Conoce la cantidad inicial y final del problema.

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	0	0	5	45	10	91
NO	11	100	6	55	1	9
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

GRÁFICO 4



Nota: Grafico 4

DESCRIPCION E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 04 y gráfico N° 04, en lo que corresponde al ítem 4, en la prueba de inicio: ningún estudiante conoce la cantidad inicial y final del problema y 11 estudiantes que equivale el 100% presentan dificultades al reconocer la cantidad inicial y final del problema., en la prueba de proceso: 5 de los estudiantes que equivale al 45%, conocen la cantidad inicial y final del problema., en tanto los 6 estudiantes restantes que corresponden al 55% tienen dificultades al conocer la cantidad inicial y final del problema., en la prueba de salida: 10 de lo equivale al 91% de estudiantes sí conoce la cantidad inicial y final del problema, quedando solo 1 estudiante que no reconoce la cantidad inicial y final del problema.

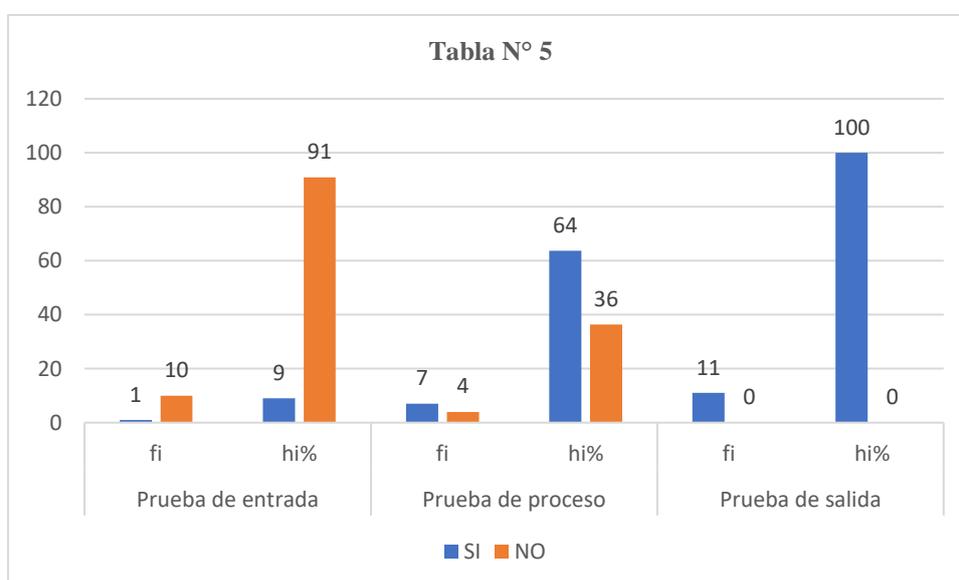
De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, en los datos recolectados con nuestra prueba de salida se constató que la mayoría de los estudiantes no tienen dificultad para conocer la cantidad inicial y final de un problema matemático, porque aplicamos la estrategia de actividades lúdicas debido a que “los programas lúdicos son los mejores referentes a la hora de aprender” según nos menciona Perales & Gonzáles (2014). Los resultados obtenidos en la prueba de salida nos demostraron que sí son realmente efectivas a aplicación de actividades lúdicas al momento de reconocer la cantidad inicial y final de un problema matemático.

TABLA N° 5

5. *Propone estrategias para resolver problemas de billetes y monedas.*

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	9	7	64	11	100
NO	10	91	4	36	0	0
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

GRÁFICO 5

Nota: Gráfico 5

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 05 y gráfico N° 05, en lo que corresponde al ítem 5 en la prueba de inicio: 1 estudiante equivalente de 9% propone estrategias para resolver problemas de billetes y monedas y 11 estudiantes que equivale el 91% presentan dificultades para proponer estrategias para resolver problemas de billetes y monedas., en la prueba de proceso: 7 de los estudiantes que equivale al 64%, propone estrategias para resolver problemas de billetes y monedas., en tanto los 4 estudiantes restantes que corresponden al 36% tienen dificultades para proponer estrategias para resolver problemas de billetes y monedas., en la prueba de salida: 11 de lo equivale al 100% de estudiantes sí propone estrategias para resolver problemas de billetes y monedas.

De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, en la prueba de salida nos constatamos que los estudiantes proponen estrategias para resolver problemas de billetes y monedas sin ningún problema, porque tienen conocimiento e idea de manera de utilizar este material ya que se utiliza en la vida diaria, por ello, pusimos en práctica diferentes actividades lúdicas en donde se utilizó los billetes y monedas para resolver problemas matemáticos de acuerdo a su entorno, lo que le facilitó la adaptación rápidamente es así como se demuestra favorablemente en la prueba de salida, ya que el 100% de los estudiantes lograron exitosamente responder las preguntas con respecto a este ítem.

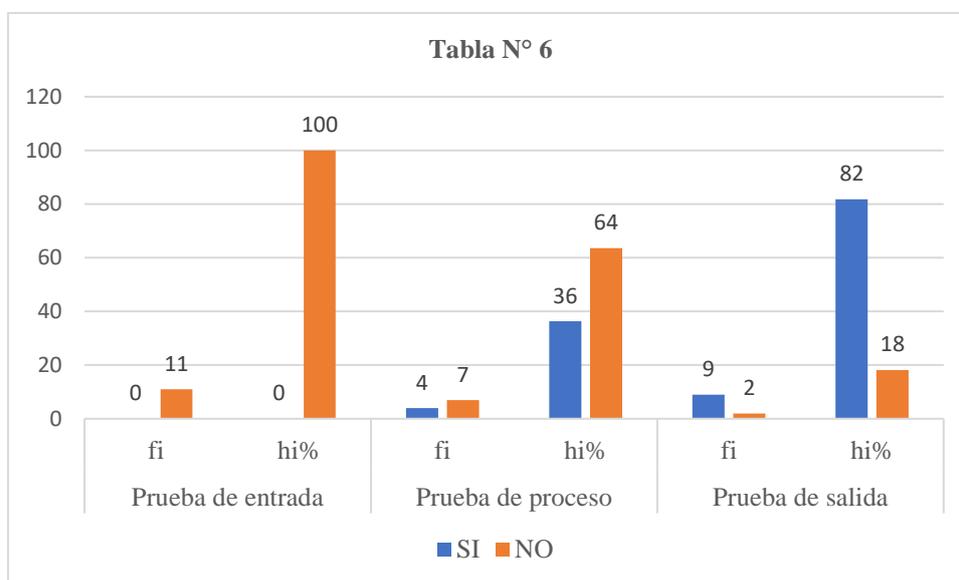
TABLA N° 6

6. Emplea todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica.

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	0	0	4	36	9	82
NO	11	100	7	64	2	18
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

GRÁFICO 6



Nota: Gráfico 6

DESCRIPCION E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 06 y gráfico N° 06, en lo que corresponde al ítem 6, en la prueba de inicio: ningún estudiante emplean todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica y 11 estudiantes que equivale el 100% presentan dificultades emplean todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica., en la prueba de proceso: 4 de los estudiantes que equivale al 36%, emplean todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica., en tanto los 7 estudiantes restantes que corresponden al 55% tienen dificultades emplean todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica., en la prueba de salida: 9 de lo equivale al 82% de estudiantes sí emplean todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica, quedando solo 2 estudiante que equivalen al 18% no llegaron a emplear todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica

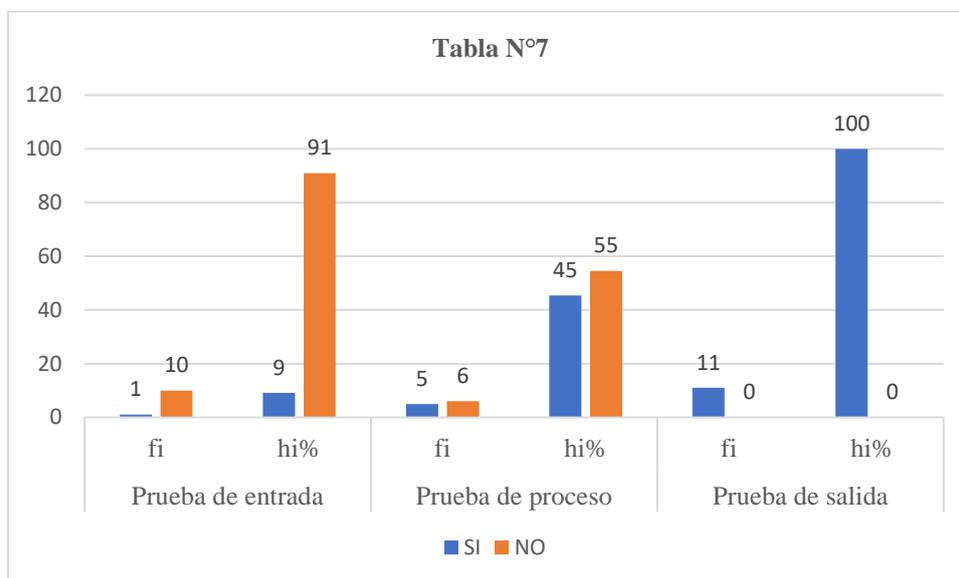
De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, en los resultados obtenidos de nuestra prueba de salida se demuestra que los estudiantes emplean todos los datos para resolver problemas de manera gráfica y simbólica, porque tienen conocimiento e idea de manera de utilizar algún material o recurso para ayudarse a resolver alguna situación de problemas matemáticas, por ello, decimos que la puesta en práctica las diferentes actividades lúdicas para la estimulación del uso de diferentes recursos ayudaron a los estudiantes satisfactoriamente a utilizar diferentes estrategias para la resolución de problemas de adición y sustracción.

TABLA N° 7

7. Busca otros procedimientos para hallar el mismo resultado al comparar cantidades.

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	9	5	45	11	100
NO	10	91	6	55	0	0
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

GRÁFICO 7

Nota: Gráfico 7

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 07 y gráfico N° 07, en lo que corresponde al ítem 7 en la prueba de inicio: 1 estudiante equivalente de 9% busca otros procedimientos para hallar el mismo resultado al comparar cantidades y 11 estudiantes que equivale el 91% buscan otros procedimientos para hallar el mismo resultado al comparar cantidades., en la prueba de proceso: 5 de los estudiantes que equivale al 45%, buscan otros procedimientos para hallar el mismo resultado al comparar cantidades., en tanto los 6 estudiantes restantes que corresponden al 55% tienen dificultades para buscar otros procedimientos para hallar el mismo resultado al comparar cantidades., en la prueba de salida: 11 de lo equivale al 100% de estudiantes sí buscan otros procedimientos para hallar el mismo resultado al comparar cantidades.

De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, en los resultados de prueba de salida se demuestra que los estudiantes no tienen complicaciones para buscar otros procedimientos para hallar el mismo resultado al comparar cantidades, por que pusimos en marcha la estrategia de actividades lúdicas para que a través de esta conozcan diferentes maneras para resolver un problemas de adición y sustracción lo cual nos dio un resultado positivo, demostrado en el resultado de la prueba de salida donde verificamos que el 100% de estudiantes busca diferentes estrategias para hallar el mismo resultado al realizar diferentes comparaciones de cantidades.

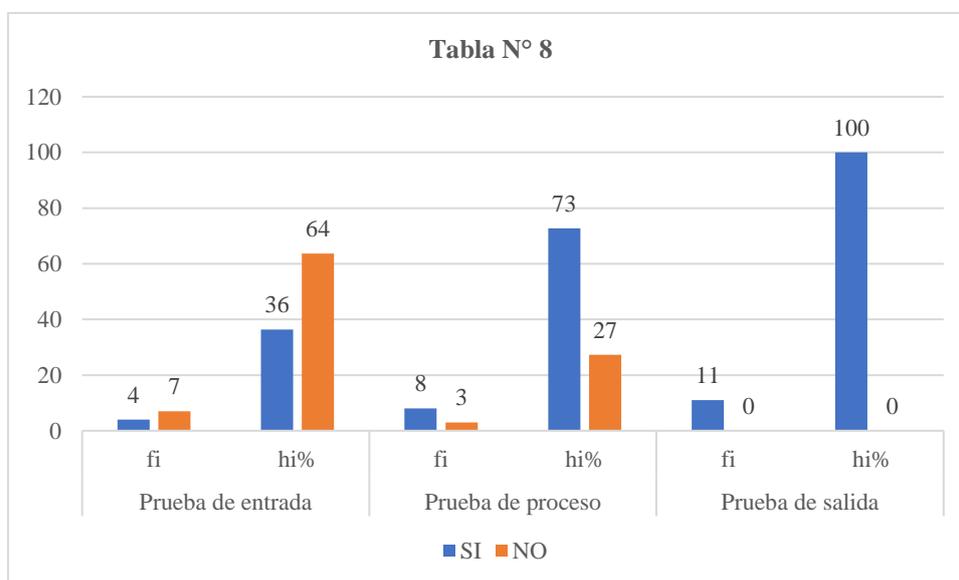
TABLA N° 8

8. *Identifica los pasos para hallar las respuestas para realizar combinaciones básicas.*

	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	4	36	8	73	11	100
NO	7	64	3	27	0	0
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

GRÁFICO N° 8



Nota: Gráfico 8

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 08 y gráfico N° 08, en lo que corresponde al ítem 8 en la prueba de inicio: 4 estudiantes equivalente de 36%, identifica los pasos para hallar las respuestas para realizar combinaciones básicas y 7 estudiantes que equivale el 64% identifica los pasos para hallar las respuestas para realizar combinaciones básicas, en la prueba de proceso: 8 de los estudiantes que equivale al 73%, identifica los pasos para hallar las respuestas para realizar combinaciones básicas., en tanto los 3 estudiantes restantes que corresponden al 27% tienen dificultades para hallar los pasos para hallar las respuestas para realizar combinaciones básicas., en la prueba de salida: 11 de lo equivale al 100% de estudiantes identifica los pasos para hallar las respuestas para realizar combinaciones básicas.

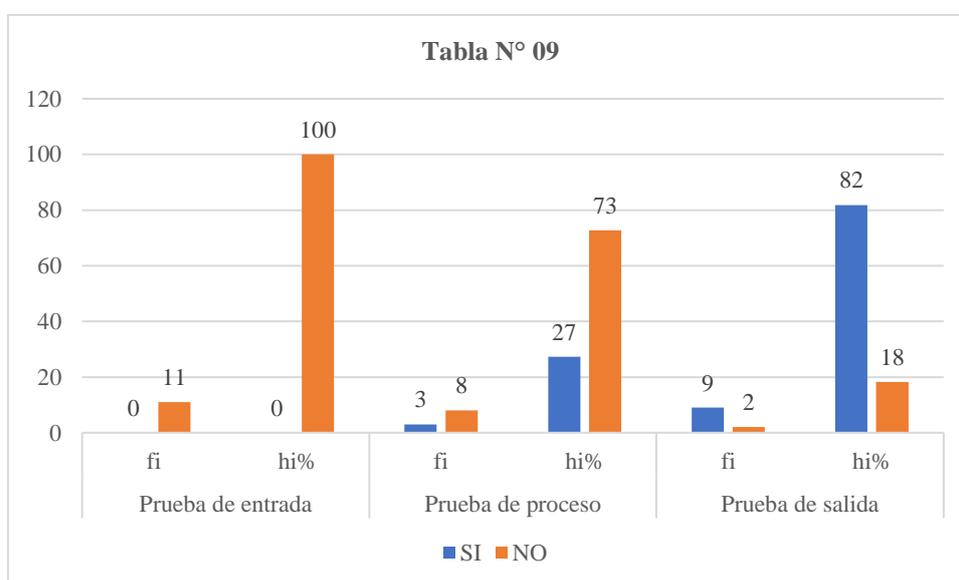
De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, en los resultados obtenidos de la prueba de salida todos los estudiantes identifican los pasos para hallar las respuestas para realizar combinaciones básicas, el reconocer datos permitirá a los estudiantes entender con facilidad el proceso del desarrollo de una situación problemática, al implementar la estrategia de actividades lúdicas permitió a los estudiantes a que dispongan de diferentes maneras recursos a través de los juegos para que puedan ellos desenvolverse y utilizar diferentes maneras el pensamiento matemático, lo cual nos dio adecuados resultados ya que sus desenvolvimientos al seguir pasos para la resolución de combinaciones básicas nos dieron un buen resultado, resultados que obtuvimos al aplicar la prueba de salida

TABLA 9

9. Conoce la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final.

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	0	0	3	27	9	82
NO	11	100	8	73	2	18
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

GRÁFICO N° 9

Nota: Grafico 9

DESCRIPCION E INTERPRETACIÓN

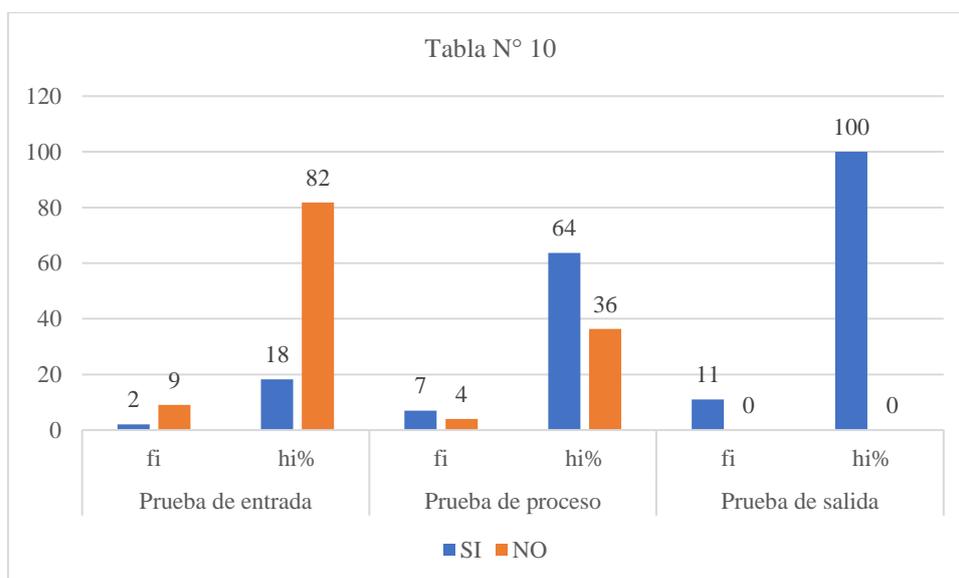
En la tabla N° 09 y gráfico N° 09, en lo que corresponde al ítem 9 en la prueba de inicio: 11 de los estudiantes equivalente a 100% conocen la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final, en la prueba de proceso: 3 de los estudiantes que equivale al 27%, conocen la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final, en tanto los 8 estudiantes restantes que corresponden al 73% no conocen la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final., en la prueba de salida: 9 de los estudiantes que equivale al 82% conocen la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final mientras que 2 de los estudiantes que equivale al 18% no conocen la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final.

De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, en la realización de la prueba de salida los estudiantes no tienen problemas para conocer la disminución que se realizó al restar la cantidad inicial con la cantidad final, porque tienen conocimiento de operaciones elementales como la sustracción y adición, ya que se implementó la estrategia de actividades lúdicas para su conocimiento y fortalecimiento de la aritmética, estrategia que ayudó satisfactoriamente al reconocer los diferentes datos que se les presentaba al momento de desarrollar la sustracción.

TABLA 10*10. Ubica correctamente los números u objetos al completar patrones.*

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	18	7	64	11	100
NO	9	82	4	36	0	0
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

GRÁFICO N° 10

Nota: Grafico 10

DESCRIPCION E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 10 y gráfico N° 10, en lo que corresponde al ítem 10 en la prueba de inicio: 2 de los estudiantes equivalente a 18% ubican correctamente los números u objetos al completar patrones y 9 de los estudiantes que equivale el 82% no ubican correctamente los números u objetos al completar patrones, en la prueba de proceso: 7 de los estudiantes que equivale al 64%, ubican correctamente los números u objetos al completar patrones, en tanto los 4 estudiantes restantes que corresponden al 36% no ubican correctamente los números u objetos al completar patrones., en la prueba de salida: 11 de los estudiantes que equivale al 100% ubican correctamente los números u objetos al completar patrones.

De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, en la prueba de salida desarrollada por los estudiantes se evidenció que no tienen dificultades para ubicar correctamente los números u objetos al completar patrones, permitiendo al estudiante a no solo reconocer números sino también a tener un pensamiento que genere ideas, sea creativo y que le permita encontrar diferentes alternativas para un mismo problema, por lo que buscan estrategias para resolver problemas básicos de aritmética, debido a ello, se implementó diversas actividades lúdicas que ayuden a la resolución de problemas matemáticos, dando como resultado positivo por lo que los estudiantes respondieron satisfactoriamente la prueba de salida, logrando que el 100% de los estudiantes ubiquen correctamente los números según el patrón a completar.

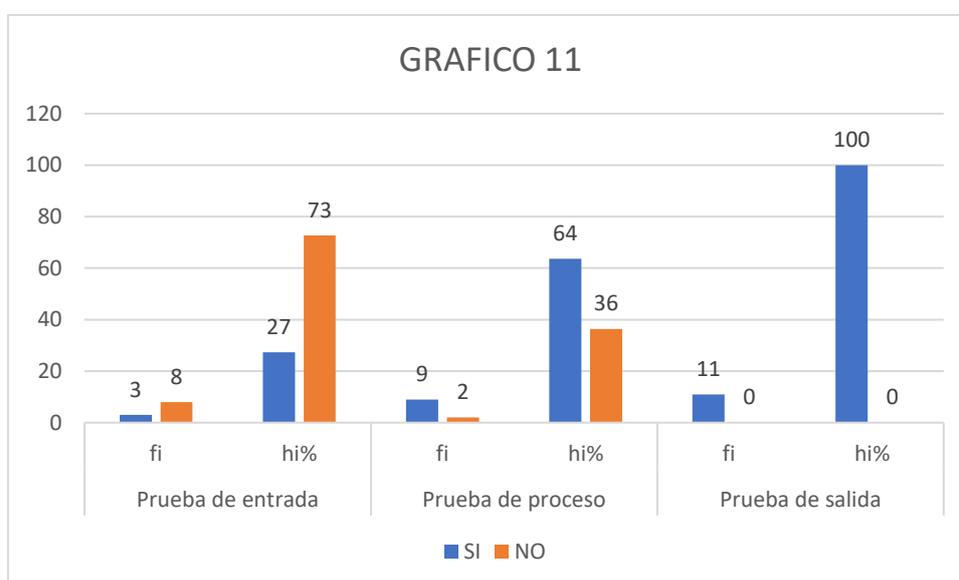
TABLA 11

11. Utiliza algún material para facilitar el proceso de juntar y quitar cantidades.

X	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	27	9	64	11	100
NO	8	73	2	36	0	0
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

GRÁFICO 11



Nota: Gráfico 11

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 11 y gráfico N° 11, en lo que corresponde al ítem 11 en la prueba de inicio: 3 de los estudiantes equivalente a 27% utilizan algún material para facilitar el proceso de juntar y quitar cantidades y 8 de los estudiantes que equivale el 73% no utilizan algún material para facilitar el proceso de juntar y quitar cantidades, en la prueba de proceso: 9 de los estudiantes que equivale al 64%, utilizan algún material para facilitar el proceso de juntar y quitar cantidades, en tanto los 2 estudiantes restantes que corresponden al 36% no utilizan algún material para facilitar el proceso de juntar y quitar cantidades., en la prueba de salida: 11 de los estudiantes que equivale al 100% utilizan algún material para facilitar el proceso de juntar y quitar cantidades.

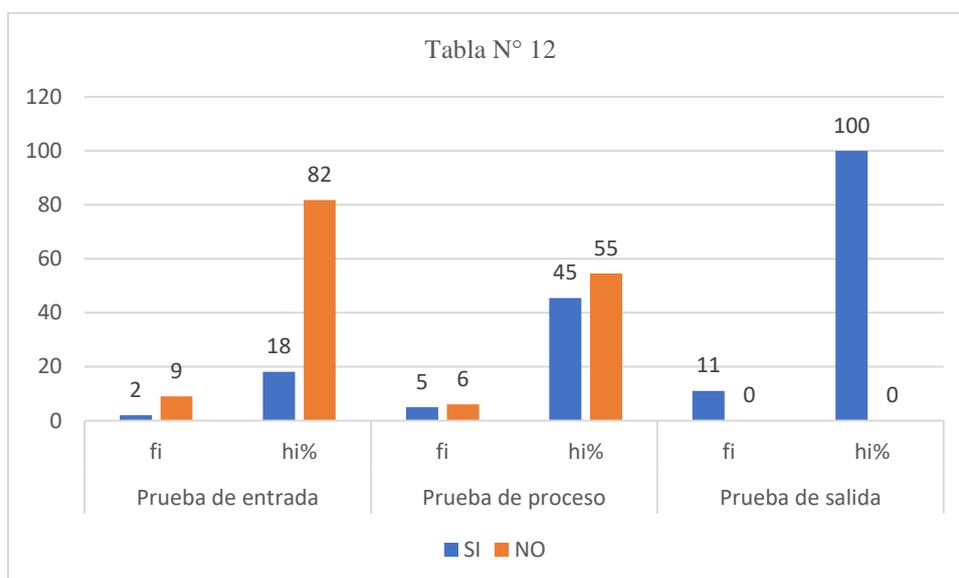
De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, en la prueba de salida los estudiantes conocen y Utiliza algún material para facilitar el proceso de juntar y quitar cantidades, porque se les enseñó o tuvieron un adecuada enseñanza que le permita a los estudiantes manipular material concreto para el desarrollo y resolución de problemas aditivos, por lo tanto, podemos mencionar que la implementación de la estrategia de actividades lúdicas les permite a los estudiantes resolver ejercicios matemáticos con material concreto así como a también que se desenvuelvan de manera natural sin que se sientan presionado. El manipular material concretó permitió que los estudiantes logren desarrollar el proceso de juntar y quitar cantidades es así como se demuestra en los resultados obtenidos en la prueba de salida con el 100% de estudiantes que lograron desarrollar exitosamente la prueba.

TABLA 12

12. Está de acuerdo con el resultado que encontró al realizar sumas en la recta numérica.

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	18	5	45	11	100
NO	9	82	6	55	0	0
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

Gráfico N° 12

Nota: Gráfico 12

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 12y gráfico N° 12, en lo que corresponde al ítem 12 en la prueba de inicio: 2 de los estudiantes equivalente a 18% está de acuerdo con el resultado que encontró al realizar sumas en la recta numérica y 9 de los estudiantes que equivale el 82% no está de acuerdo con el resultado que encontró al realizar sumas en la recta numérica, en la prueba de proceso: 5 de los estudiantes que equivale al 45%, está de acuerdo con el resultado que encontró al realizar sumas en la recta numérica, en tanto los 6 estudiantes restantes que corresponden al 55% no está de acuerdo con el resultado que encontró al realizar sumas en la recta numérica., en la prueba de salida: 11 de los estudiantes que equivale al 100% está de acuerdo con el resultado que encontró al realizar sumas en la recta numérica

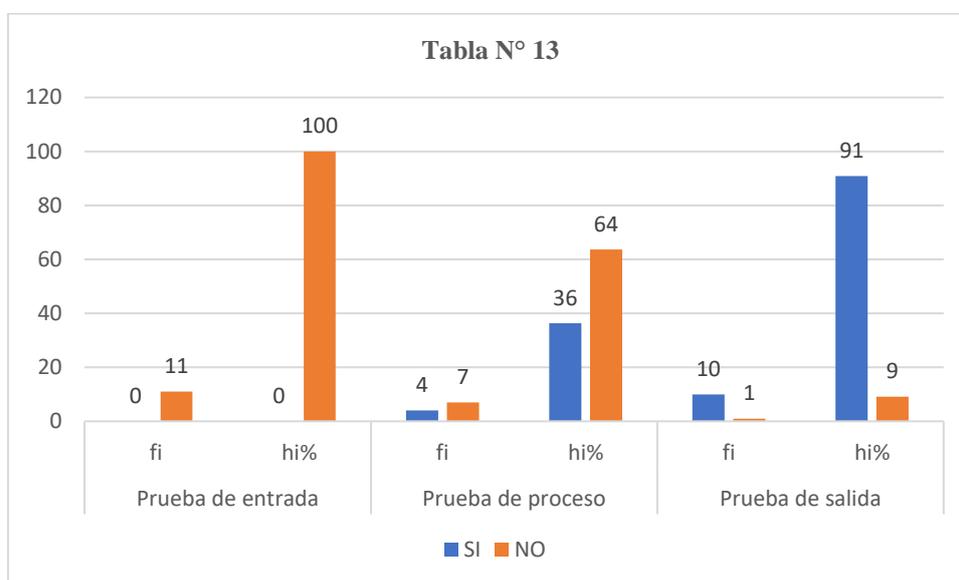
De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, en la prueba de salida al preguntar a los estudiantes después de resolver el cuestionario de ejercicios matemáticos, nos percatamos que los estudiantes están de acuerdo con el resultado que encontró al realizar sumas en la recta numérica, ya que los estudiantes no tienen dificultades al realizar sumas simples, por tal razón, la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas teniendo en cuenta sus esquemas mentales de los estudiantes nos dio resultados positivos, ya que el 100% de los estudiantes respondieron favorablemente a la última prueba aplicada.

TABLA 13

13. Verifica sus resultados para estar seguro si resolvió correctamente los problemas de sumas y restas.

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	0	0	4	36	1	9
NO	11	100	7	64	10	91
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

GRÁFICO N° 13

Nota: Grafico 13

DESCRIPCION E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 13 y gráfico N° 13, en lo que corresponde al ítem 13 en la prueba de inicio: 11 de los estudiantes equivalente a 100% verifica sus resultados para estar seguro si resolvió correctamente los problemas de sumas y restas., en la prueba de proceso: 4 de los estudiantes que equivale al 36%, verifica sus resultados para estar seguro si resolvió correctamente los problemas de sumas y restas., en tanto los 7 estudiantes restantes que corresponden al 64% no verifica sus resultados para estar seguro si resolvió correctamente los problemas de sumas y restas, en la prueba de salida: 11 de los estudiantes que equivale al 100% verifica sus resultados para estar seguro si resolvió correctamente los problemas de sumas y restas.

De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, en la prueba de salida la mayoría de los estudiante verifican sus resultados para estar seguro si resolvió correctamente los problemas de sumas, al verificar sus resultados utilizando diferentes métodos el estudiante siente seguridad al no equivocarse y dar un resultado asertivo ya sea para resolver una prueba o en casos que lo requiero en su vida diaria, ya que se llevó a cabo la utilización de actividades lúdicas lo que ayudó a motivar a los estudiantes a involucrarse en el proceso del desarrollo de competencias matemáticas de manera que se sientan relajados en su ambiente natural que es a través del juego, se demostró a través de la prueba de salida que el 91% de estudiantes verificaron sus resultados antes de marcar la respuesta en la prueba de salida.

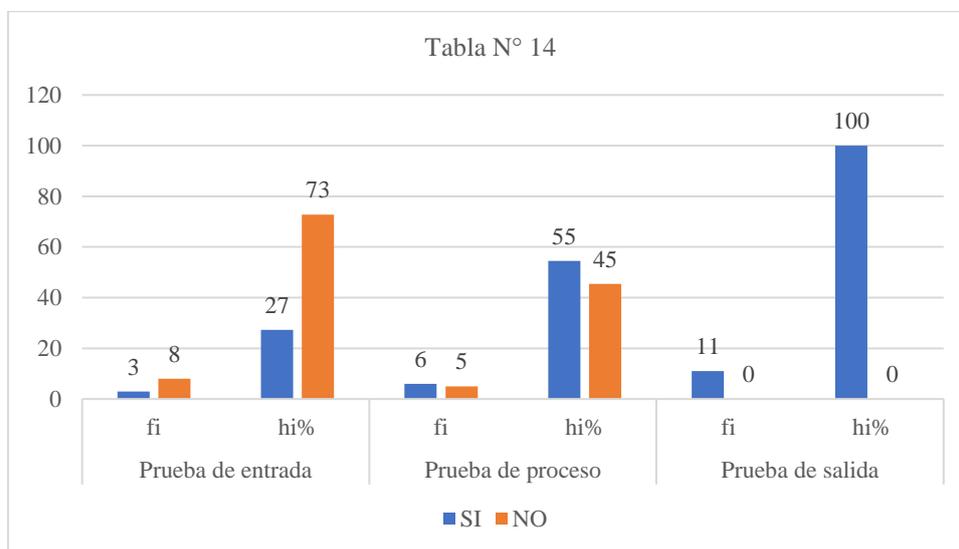
TABLA 14

14. Verifica si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales.

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	27	6	55	11	100
NO	8	73	5	45	0	0
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

GRÁFICO N° 14



Nota: Gráfico 14

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 14 y gráfico N° 14, en lo que corresponde al ítem 15 en la prueba de inicio: 3 de los estudiantes equivalentes a 27. Sí verifica si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales y el 8 de los estudiantes equivalentes a los 73% no. verifica si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales, en la prueba de proceso: 6 de los estudiantes que equivale al 55%, verifica si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales., en tanto los 5 estudiantes restantes que corresponden al 45% no verifica si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales, en la prueba de salida: 11 de los estudiantes que equivale al 100% verifica si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales

De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, en los resultados de la prueba de salida se constató que los estudiantes no tienen dificultades para verificar si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales, porque fueron capaces de comprender las acciones o situaciones de interpretación del pensamiento matemático, debido a que, se implementó la estrategia de actividades lúdicas, en la cual los estudiantes aprendieron jugando y al mismo tiempo desenvolverse en un ambiente matemático sin ningún problema, en la cual se evidenció que el 100% de los estudiantes resolvieron sin ningún problema la prueba de salida.

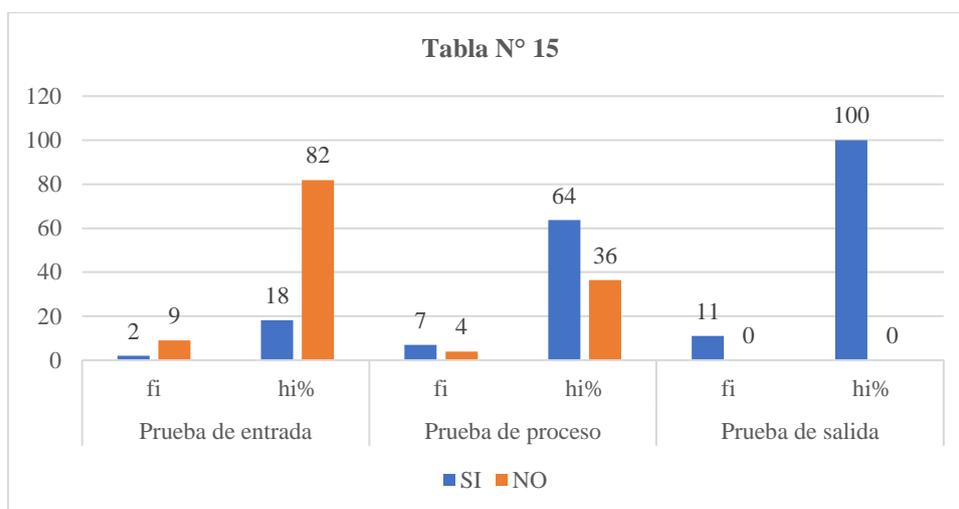
TABLA 15

15. Explica por qué es correcta su respuesta después de ubicar cantidades en el tablero de valor posicional.

x	Prueba de entrada		Prueba de proceso		Prueba de salida	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	18	7	55	11	100
NO	9	82	4	45	0	0
Total	11	100	11	100	11	100

Nota: Lista de cotejos aplicada a estudiantes del III ciclo institución educativa centro de aplicación “RHR”, San Ignacio

GRÁFICO N° 15



Nota: Gráfico 15

DESCRIPCION E INTERPRETACION

En la tabla N° 15 y gráfico N° 15, en lo que corresponde al ítem 15 en la prueba de inicio: 2 de los estudiantes equivalente a 18% Sí explica por qué es correcta su respuesta después de ubicar cantidades en el tablero de valor posicional y el 9 de los estudiantes equivalentes a los 82% no explica por qué es correcta su respuesta después de ubicar cantidades en el tablero de valor posicional., en la prueba de proceso: 7 de los estudiantes que equivale al 64%, verifica si se realizó la igualdad al realizar ejercicios de descomposición y composición de números naturales., en tanto los 4 estudiantes restantes que corresponden al 36% no explica por qué es correcta su respuesta después de ubicar cantidades en el tablero de valor posicional, en la prueba de salida: 11 de los estudiantes que equivale al 100% explica por qué es correcta su respuesta después de ubicar cantidades en el tablero de valor posicional.

De acuerdo con nuestra investigación, realizada en la I.E Centro de Aplicación de IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio a los estudiantes de III ciclo, en la prueba de salida los estudiantes responden al preguntarles que nos explican por qué es correcta su respuesta después de ubicar cantidades en el tablero de valor posicional, los estudiantes no solo demuestran habilidades matemáticas sino que también demuestran habilidades para comunicarse, por lo tanto, la implementación de actividades lúdicas les permitan a los estudiantes integrarse y relacionarse entre ellos mismos y desenvolverse a través de esta estrategia así como en el proceso matemático, por lo tanto se puede decir que los estudiantes lograron desarrollar y explicar exitosamente a la conclusión que llegaron ya que el 100% de los estudiantes respondieron satisfactoriamente a la prueba de salida.

ANEXO N° 9: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ADICIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL III CICLO, INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL CENTRO DE APLICACIÓN DEL IESPP “RAFAEL HOYOS RUBIO”, SAN IGNACIO, AÑO 2022					
INVESTIGADORES: - Chanta Camizan, Javier - Saucedo Guerrero Sheyla Vanesa					
ASESOR: Mg. Yesica Guerrero García					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÒTESIS	UNIDAD DE ANÁLISIS	TÉRMINOS CLAVE	ESTRATEGIA/ INSTRUMENTO
¿De qué manera podemos fortalecer la resolución de problemas adición en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, san Ignacio, año 2022?	<p>Objetivo general</p> <p>Fortalecer la resolución de problemas de adición aplicando actividad lúdica como estrategia en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del centro de aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>A. Identificar el nivel de resolución de problemas aditivos en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP</p>	La aplicación de la actividad lúdica como estrategia fortalecerá la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio.	los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio	<p>Término clave N° 1</p> <p>La actividad Lúdica</p> <p>Término clave N° 2</p> <p>Resolución de problemas de adición</p>	<p>Estrategia:</p> <p>Juegos lúdicos</p> <p>Instrumento:</p> <p>Lista de cotejo</p>

	<p>“Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.</p> <p>B. Planificar y diseñar sesiones de aprendizaje, en el área de matemática, diversificando criterios y desempeños para trabajar con los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.</p> <p>C. Aplicar la actividad lúdica para fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.</p>				
--	--	--	--	--	--

	<p>D. Evaluar la eficacia de la actividad lúdica para conocer el impacto en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.</p>				
--	--	--	--	--	--

ANEXO N° 10: EVIDENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN: LINKS, FOTOGRAFÍAS, VIDEOS, AUDIOS, DOCUMENTOS

RESULTADO ESPERADO

Los estudiantes del III ciclo de Educación primaria del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio” San Ignacio se logró fortalecer el uso de estrategias para la resolución de problemas de adición aplicando actividades lúdicas

INDICADORES DE RESULTADO

- ❖ Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición y con números naturales; al plantear y resolver problemas.
- ❖ Expresa su comprensión del número como ordinal hasta el décimo, como cardinal hasta 50 y de la decena hasta 20, de la comparación de dos cantidades, y de las operaciones de adición y hasta 20, usando diversas representaciones y lenguaje cotidiano.
- ❖ Emplea estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental como descomposiciones aditivas o el uso de decenas completas ($70 + 20$; $70 + 9$), el cálculo escrito (sumas o restas con y sin canjes);

AGRADECIMIENTO

Agradecemos mutuamente a las siguientes personas por el apoyo incondicional que nos han brindado durante el acompañamiento de nuestro Proyecto de Investigación:

Institución Educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, del Distrito y Provincia de San Ignacio

PROF. OCAÑA YZQUIERDO CECILIA

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA



INSTITUTO DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“RAFAEL HOYOS RUBIO”
SAN IGNACIO



JUEGOS LUDICOS PARA
FORTALECER LA RESOLUCION DE
PROBLEMAS DE ADICION

Institución Educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, del Distrito y Provincia de San Ignacio

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO POR:

CHANTA CAMIZAN JAVIER
SAUCEDO GUERRERO SHEYLA VANESA

ASESORA:
MG. GUERRERO GARCÍA YESICA



INTRODUCCION



El presente proyecto de investigación acción, tiene como finalidad aplicar “la actividad lúdica como estrategia para fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022”, nosotros como futuros docentes buscamos contribuir en mejorar el sistema educativo mediante la aplicación de los juegos lúdicos cuyo propósito de esta investigación es desarrollar actividades lúdicas para fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo

En nuestro ámbito educativo mayormente hay docente que desconocen los juegos lúdicos y es por eso que los estudiantes tienen muchas dificultades en la resolución de problemas de adición y esto con lleva a un bajo rendimiento académico, en muchos casos los alumnos muestran desinterés por aprender y no logran aprender ya que la matemática un factor importante es que comprendan los ejercicios correctamente.



OBJETIVOS

Objetivo general



Fortalecer la resolución de problemas de adición aplicando actividad lúdica como estrategia en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del centro de aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022

Objetivos específicos

- A. Identificar el nivel de resolución de problemas aditivos en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.
- B. Planificar y diseñar sesiones de aprendizaje, en el área de matemática, diversificando criterios y desempeños para trabajar con los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.
- C. Aplicar la actividad lúdica para fortalecer la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.
- D. Evaluar la eficacia de la actividad lúdica para conocer el impacto en los estudiantes del III ciclo, institución educativa del centro de aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.

CONCLUSIÓN

- Después de la aplicación de la actividad lúdica en los estudiantes del III Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, del Distrito y Provincia de San Ignacio, Región Cajamarca en el año 2022, se logró fortalecer las capacidades matemáticas de resolución de problemas, demostrando un resultado mayor de 82% señalando de esta manera la efectividad de las actividades lúdicas en el grupo experimental.
- Al aplicar la prueba de entrada en los estudiantes del III Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, del Distrito y Provincia de San Ignacio, Región Cajamarca en el año 2022, teniendo en cuenta nuestro instrumento de evaluación en este caso nuestra lista de cotejo, se evidenció que al inicio los estudiantes tenían un bajo nivel académico con respecto a la resolución de problemas de adición.
- Se logró planificar y diseñar actividades de aprendizaje diversificando criterios y desempeños, permitiéndonos fortalecer la capacidad de resolución de problemas, teniendo en cuenta la aplicación de la actividad lúdica en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.
- Aplicamos de manera satisfactoria la actividad lúdica en las sesiones de aprendizaje lo que nos permitió reforzar aprendizajes significativos con respecto a la resolución de problemas de adición en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.
- Al realizar la sistematización de resultados de las pruebas realizadas, se constató resultados favorables en la prueba de salida frente a la prueba de entrada, demostrando la eficacia de las actividades lúdicas para el desarrollo y dominio los aprendizajes y procesos de la resolución de problemas aditivos en los estudiantes del III ciclo, Institución Educativa del Centro de Aplicación del IESPP” Rafael Hoyos Rubio”, San Ignacio, año 2022.

FOTOGRAFÍAS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LUDICOS



Realizando el juego de encestar pelotitas



Estudiantes en el juego de los dados

https://drive.google.com/file/d/12q6ZN69l19e5_P-k1oejM5rE-dfqnO9e/view?usp=sharing

