

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TESIS

Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N.º 38280/Mx-P de Pampay, Luricocha 2022

**PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**

AUTORA

**MUCHA CUADROS, Miriam
ORCID: 0000-0002-2494-3885**

ASESOR

**Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano
ORCID: 0000-0001-8798-5268**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2022



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	13	02	2024

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RVM N°267-2020-MINEDU

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	OFICIO No 008-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 0100-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 0101-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

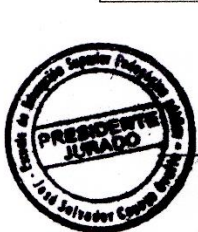
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL:	TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN
---	--

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA

TÍTULO DE LA TESIS:	LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ADITIVOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38280/Mx-P DE PAMPAY – LURICOCHA, 2022.
----------------------------	---

HORA	4:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"

N° Matricula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
75945723	MUCHA CUADROS, MIRIAM	16	15	16	15



[Signature]
 PRESIDENTE



[Signature]
 VOCAL



[Signature]
 SECRETARIO



[Signature]
 Dr. Walter Mariano Arce Villar
 DIRECTOR GENERAL
 vº Bº DIRECTOR GENERAL
 Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es **aprobatorio**, si es **desaprobatorio** con **tinta roja**.
- La nota aprobatoria de la sustentación es **14**, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS


Siendo las 4.00 p.m. del 13 de febrero de 2024, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** de la **TESIS “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ADITIVOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38280/Mx-P DE PAMPAY – LURICOCHA, 2022”** presentado por la ex alumna **MUCHA CUADROS, MIRIAM** con código de matrícula 75945723 del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0100-2024-EESP PÚB. “JSCO”/DG-HTA.**, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 15 (Quince).

Por tanto, el **Jurado Examinador de la Sustentación**, emite el siguiente **DICTAMEN**:

RESULTADO FINAL: 15/ro bade

La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTO(A)** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.


PRESIDENTE


VOCAL


SECRETARIO


Dr. **Walter Mariano Arce Villar**
vº Bº DIRECTOR GENERAL
Firma, Post Firma y Sello



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000032-2024-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El Trabajo de Investigación titulado "LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ADITIVOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 38280/MX-P DE PAMPAY, LURICOCHA 2022" presentado por la egresada **Mucha Cuadros, Miriam** del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 17% de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/16dNVtuovf40l-X3jxXppAQkqGeyJNQDq?usp=drive_link

Por lo que, el Trabajo de Investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 26 de febrero de 2024



Prof. José Luis Peceros Pinco
Área de Validación de Originalidad



Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

MUCHA CUADROS, Miriam Rev.

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	core.ac.uk Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	funes.uniandes.edu.co Fuente de Internet	1%

9	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1 %
	Trabajo del estudiante	
10	Submitted to Universidad Nacional de Piura	<1 %
	Trabajo del estudiante	
11	idicap.com	<1 %
	Fuente de Internet	
12	revistas.unsch.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
13	www.researchgate.net	<1 %
	Fuente de Internet	
14	repositorio.unsa.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
15	Submitted to CACACE Informática	<1 %
	Trabajo del estudiante	
16	repositorio.une.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
17	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega	<1 %
	Trabajo del estudiante	
18	repositorio.unsch.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
19	www.taringa.net	<1 %
	Fuente de Internet	

20 repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

21 repositorio.unc.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

22 repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

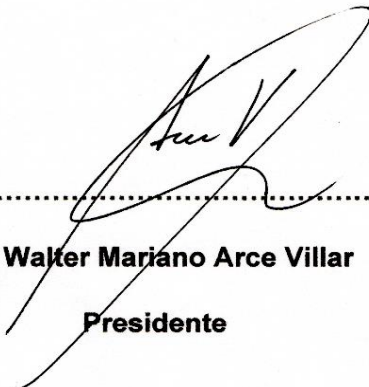
Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 25 words

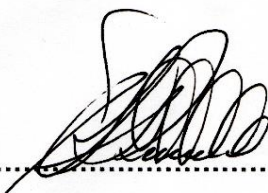
Excluir bibliografía

Activo



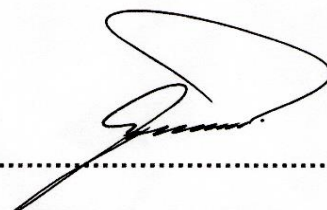
Dr. Walter Mariano Arce Villar

Presidente



Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo

Secretaria



Lc. Máximo Contreras Cconovilca

Vocal

A mis padres, Albino y Mery Cintia, con mucho cariño por haberme forjado la persona que soy hoy en día. Quienes me brindaron su apoyo incondicional y emocional para lograr este primer objetivo trazado.

Miriam

AGRADECIMIENTOS

A la Escuela Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” Huanta, por haberme aceptado ser parte de ella y abierto las puertas de su seno científico para poder estudiar mi carrera.

A los docentes por sus sabias enseñanzas y sus conocimientos. Donde quiera que vaya, los llevare conmigo en mi recorrer profesional. Su semilla de conocimientos, germino en el alma y el espíritu.

Al asesor Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal, quien me brindo apoyo incondicional en la elaboración del presente trabajo de investigación.

A los docentes de la Institución Educativa N° 38280/Mx-P de Pampay por permitirme la ejecución de mi trabajo de investigación con los estudiantes del 1er. y 2do. grado de primaria.

A PRONABEC por brindarme un apoyo económico para continuar mis estudios cuando más los necesitaba en la crisis del covid-19 que fueron no mayor de 5 años, su apoyo fue muy esencial en mis estudios ya que gracias a ello hoy en día estoy a punto de terminar mi carrera profesional, por brindarme la beca de continuidad de estudios.

Y para finalizar, también, agradezco a todos los que fueron mis compañeros de clase durante los ciclos académicos de nuestra formación profesional.

PRESENTACIÓN

Señores del Jurado, presento ante ustedes la tesis titulada “Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N.º 38280/Mx-P de Pampay – Luricocha, 2022”, con el objetivo de demostrar la influencia de juegos tradicionales en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes, en cumplimiento al Reglamento Institucional para obtención del Grado Académico de bachiller en Educación y Título profesional de Licenciado o Licenciada en el programa de estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora

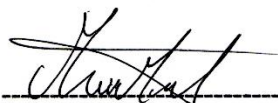
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Mucha Cuadros, Miriam identificada con DNI N° 75945723, egresada del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, autora del trabajo de Investigación titulada: Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-P de Pampay – Luricocha 2022, al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente:

- 1) El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
- 3) Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
- 4) En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 21 julio de 2023



Miriam Mucha Cuadros

DNI N.° 75945723

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pág.
Tabla de jurados	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Declaración jurada de autenticidad	v
Resumen	xii
ABSTRAC	xiii
PISI QILLQA	xiv
INTRODUCCIÓN	xv
 CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA	 18
1.1 Descripción del problema	18
1.2 Formulación del problema	20
a) Problema general	20
b) Problemas específicos	20
1.3 Justificación e importancia de la investigación	21
a) Justificación por relevancia social	21
b) Justificación teórica	21
c) Justificación por trascendencia ética	21
d) Justificación practica	22
e) Justificación metodológica	22
1.4 Objetivos	22
a) Objetivo general	22
b) Objetivo específicos	23
1.5 Limitaciones de la investigación	23
 CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	 24
2.1 Antecedentes del problema	24
2.1.1 Antecedentes a nivel internacional	24
2.1.2 Antecedentes a nivel nacional	26

2.1.3 Antecedes a nivel local	29
2.2 Bases teóricas	29
2.2.1 Enfoque pedagógico socio constructivista	29
2.2.2 Enfoque intercultural	30
2.2.3 Enfoque de resolución de problemas	30
2.2.4 Juegos tradicionales	31
2.2.4.1 Juego	31
2.2.4.2 Tradicional	32
2.2.4.3 Características del juego	32
2.2.4.4 Clasificación del juego	33
2.2.4.5 Juegos de interior y exterior	33
2.2.4.6 Tipos de juegos tradicionales	33
2.2.4.7 Elementos del juego	34
2.2.5 Dimensión de los juegos	34
a) comprensión de las reglas del juego	34
b) Ejecución del juego	34
c) Comprender la estrategia empleada	34
2.2.6 El juego de yaces	35
2.2.6.1 Elementos del juego de los yaces	35
2.2.6.2 Reglas del juego	35
2.2.6.3 Las jugadas	35
2.2.7 Problema aditivo	36
2.2.7.2 tapas para la resolución de problemas	36
a) Comprensión del problema	36
b) Concebir el plan	36
c) Ejecución del plan	36
d) Examinar la solución obtenida	36
2.2.7.3 Área de matemática	37
2.2.7.4 Situación problemática	37
2.2.7.5 Un problema	38
2.2.7.6 Los problemas aditivos elementales verbales (PAEV)	38

a) Problemas de combinación	38
b) Problemas de cambio	38
c) Problemas de comparación	40
d) Problemas de igualación	41
2.2.7.7 Características de problemas aditivos elementales y verbales	42
a) Suma	43
b) Resta	43
2.3 Definición de términos básicos	43
2.3.1 Juego tradicional	43
2.3.2 Tradicional	43
2.3.3 Juego	43
2.3.4 Resuelve problemas de cantidad	44
2.3.5 Competencia	44
2.3.6 Capacidades	44
2.3.7 Aprendizaje en matemáticas	44
2.4 Hipótesis de la investigación	45
a) Hipótesis general	45
b) Hipótesis específicas	45
2.5 Variables, dimensiones e indicadores	46
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	47
3.1 Paradigma de la investigación	47
3.2 Enfoque de investigación	47
3.4 Nivel experimental	47
3.5 Método de estudio	48
a) Método teórico	49
b) Método empírico fundamentales	49
c) Método estadístico	50
3.6 diseño de investigación	50
3.7 Población y muestra	51
3.8 Técnicas de muestreo	52
3.9 Técnicas e instrumento de recolección de datos	52

3.10 Valides y confiabilidad del instrumento	52
3.11 Métodos de procesamientos y análisis e interpretación de datos	54
3.12 Aspecto ético	54
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN	56
4.1 Presentación y descripción de los resultados	56
4.1.1 A nivel descriptivo	56
4.1.2 A nivel inferencial	61
a) Prueba de normalidad	61
b) Prueba de hipótesis	62
b.1) Prueba de hipótesis general	62
b.2) Prueba de primera hipótesis específica	63
b.3) Prueba de segunda hipótesis específica	64
b.4) Prueba de tercera hipótesis específica	65
b.5) Prueba de cuarta hipótesis específica	66
4.2 Discusión de resultados	67
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES	71
REFERENCIAS	72
ANEXOS	76
Anexo 1. RD de aprobación del proyecto de investigación	77
Anexo 2. RD del expedito de la tesis	81
Anexo 3. RD de la fecha de sustentación	83
Anexo 4. RD designación de jurados	85
Anexo 5. Matriz de consistencia de investigación experimental.	86
Anexo 6. Matriz de operacionalización de variables	87
Anexo 7. Matriz instrumental	88
Anexo 8. Instrumento de recolección de datos	89
Anexo 9. Ficha de juicio de expertos	90
Anexo 10. Tabla de confiabilidad	96
Anexo 11. Material experimental con sus sesiones	97
Anexo 12. Recolección de datos pre test	109

Anexo 13. Recolección de datos pos test	160
Anexo 11. Carta de consentimiento informado	161
Anexo 14. Evidencias fotografías	185

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Matriz de criterios de selección de la muestra	50
Tabla 2. Resultado de la prueba de validez de contenido de la pre test y pos test de la resolución de problemas aditivos	53
Tabla 3. Resultado de la prueba estadísticas de fiabilidad	53
Tabla 4. Resultado de contraste del desarrollo de resolución de problemas aditivos entre pre test y pos test.	56
Tabla 5. Resultado de contraste del desarrollo de comprender el plan entre pre test y pos test.	57
Tabla 6. Resultado de contraste del desarrollo de concebir el plan entres pre test y pos test.	58
Tabla 7. Resultado de contraste del desarrollo de ejecución del plan entre pre test y pos test.	59
Tabla 8. Resultado del contraste del desarrollo de examinar la solución entre pre test y pos test.	60
Tabla 9. Resultado de la prueba de normalidad. Resumen de prueba de rangos consigo Wilcoxon para muestra relacionadas.	62
Tabla 10. Resultado de contraste del desarrollo de la resolución de problemas aditivos entre pre test y pos test.	63
Tabla 11. Resultado de contraste del desarrollo de comprender el plan entre pre test y pos test.	64
Tabla 12. Resultado del contraste del desarrollo de concebir el plan entre pre test y pos test.	64
Tabla 13. Resultado de contraste del desarrollo de ejecución en el plan entre pre test y pos test.	65
Tabla 14. Resultado de contraste del desarrollo de examinar la resolución obtenida entre pre test y pos test.	66

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultado de contraste del desarrollo de resolución de problemas aditivos entre pre test y pos test.	57
Figura 2. Resultado de contraste de desarrollo de comprender el plan entre pre test y pos test.	58
Figura 3. Resultado de contraste del desarrollo de concebir el plan entre pre test y pos test.	59
Figura 4. Resultado de contraste del desarrollo de ejecución del plan entre pre test y pos test.	60
Figura 5. Resultado de contraste del desarrollo de ejecución de examinar l a solución obtenida pre test y pos test.	61

RESUMEN

Los juegos tradicionales en la resolución del problema aditivos en el área de matemática en los estudiantes, se desarrolla con la finalidad de solucionar las dificultades en la resolución de los problemas aditivos, los enunciados planteados por los docentes son gigantes y temas no claros, esto generó un rechazo en el saber matemático de los estudiantes, ya que no logran resolver de forma sencilla los problemas planteados. El objetivo fue establecer si los juegos tradicionales influirán en el desarrollo de la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes, los juegos posibilitaron que se sientan seguros en su ansiedad de solucionar los problemas aditivos, la investigación se realizó en la Institución Educativa N° 38280/Mx-P de Pampay – Luricocha, el tipo de investigación realizada fue educativa aplicada, de nivel experimental, diseño pre experimental con un solo grupo, una población de 26 estudiantes, una muestra de 10 estudiantes en la recolección de datos se empleó la técnica de observación cuyo instrumento la ficha de observación, los datos recolectados se organizó en la tabla de frecuencia y gráficos estadísticos, en la prueba de hipótesis se emplea el estadígrafo con prueba de rangos con signos de Wilconxon para muestras relacionadas, donde el uso de los juegos tradicionales influyo significativamente en el nivel del logro de la resolución de problemas aditivos, comprender el plan, concebir el plan, ejecución del plan y en la examinación de la solución obtenida (valor $p=0,004<0,05$), esto indica que los juegos tradicionales como estrategia mejoro el logro de aprendizaje en la resolución de los problemas aditivos.

Palabras clave

Juegos, resolución, comprensión, concebir, ejecución, examinar

ABSTRAC

The traditional games in the resolution of the additive problem in the area of mathematics in the students, the students present difficulties in the resolution of the additive problems, the statements raised by the teachers are gigantic and unclear topics, this generated a rejection in the knowledge students, since students cannot solve the problems in a simple way. The objective was to establish if traditional games will influence the development of additive problem solving in the area of Mathematics in students, because the games made it possible for them to feel safe in their anxiety to solve additive problems, the research was carried out in Educational Institution No. 38280/Mx-P de Pampay - Luricocha, the type of research carried out was applied educational, experimental level, with a pre-experimental design with a single group, with a population of 26 students, with a sample of 10 students. In the data collection, the observation technique was used, whose instrument was the observation sheet, the data collected was organized in the frequency table and statistical graphs, in the hypothesis test the statistician with the Wilcoxon signed rank test was used to related samples, where the use of traditional games significantly influenced the level of achievement in solving additive problems, understanding the plan, conceiving the plan, executing the plan and examining the solution obtained (value $p=0,004<0,05$), this indicates that the traditional games As a strategy, I improve learning achievement in solving additive problems.

Keywords

Games, resolution, understanding, conceiving, executing, examining

PISI QILLQA

Ñawpamanta pacha pukllaykuna yapashka llakikunata allichinapi yupay yachaypi yachakukkunapi, yachakukkuna yaparik llakikunata allichinapi llakikunata rikuchinku, yachachikkunapak rimashkakunaka hatun hatun shinallatak mana chuya temakunami kan, kaymi yachaypi mana chaskishkata mirachirka. matemática yachakukkuna, yachakukkuna mana allichinata ushaskamanta chay sasachakuykuna mana sasachakuspalla churasqa. Chay ruwayqa karqan, sichus ñawpaqmanta pacha pukllaykuna yachakuqkunapi yupaykunamanta yachay, yapay sasachakuykunata allichay wiñachiypi yanapanqachu icha manachu chayta takyachiy, chay pukllaykunan atichirqan mana imamanta manchakuspa sientekunankupaq llakikuyninkupi yapay sasachakuykunata allichanankupaq, chaytan ruwarqanku kay llachay wasi N.º 38280/Mx-P de Pampay – Luricocha llaqtapi, chay huchayayta taripay ruwasqa karqan llamkay alliyachachikuq, Hanan kay yañaypa, huk siqi pre-experimentalwan, huk huñullawan, kawsaqkuna iskay chunka suqtayuq llachapakuq warmakunawan, rikuchina kutuwi karqa chuka warmakunawan yankasaq, chay yuyaykuna huñunapaqmi, chay allwiya nawainchay nisqawan yanapachikurqaku, chaypa challana karqa qawariy raphi rikurichiy chay quñumanta tupaqkunapaq chay ñawpaqmanta pacha pukllaykuna usachaniy hina yachay aypayta allinchasqanmanta, yapasqa sasachakuykunata allichaypi.

Qillqa Takyachiq.

Pukllay, paskaku, sasachakuy, musquy, chichuyakuy, yamkay, ashiy

INTRODUCCIÓN

La investigación trata sobre la resolución de problemas aditivos en el área de matemática, teniendo en cuenta los cuatro niveles de Pólya: comprender el problema, concebir el plan, ejecución del plan y examinar la solución obtenida. Permitiendo que comprendan y conciban el problema a través de preguntas, para ser contextualizado y buscar semejanzas con relación de sus vivencias. Los estudiantes ejecutaron de manera más eficaz, porque ahí demostraron si el paso a realizarse es correcto, examinaron la solución mediante interrogantes, teniendo como evidencia la mejora de comprender, concebir, ejecutar y examinar los problemas planteados. Estos logros se evidencian por la aplicación de los juegos tradicionales en las experiencias de aprendizaje, teniendo en cuenta las tres dimensiones de los juegos: comprensión de las reglas, ejecución y comprender la estrategia empleada. En la comprensión se comunicó que los juegos tienen un tiempo, lugar, cosas, acciones y los resultados, en ejecución se aclara en que consiste y se realiza el juego teniendo en cuenta el objetivo y las reglas, en la que comprenden la estrategia empleada, el docente evaluó a los estudiantes realizando preguntas, para ser comprendida la estrategia que utilizó la Institución Educativa N° 38280 / Mx - P Pampay – Luricocha.

El objetivo principal en esta investigación es establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la institución educativa N° 38280 / Mx - P de Pampay – Luricocha, 2022.

Enfoque de resolución de problemas, los estudiantes se sienten más satisfechos cuando pueden conectar las nuevas matemáticas con lo que ya saben con la realidad. Esto es similar a como las matemáticas se vuelven más

significativas y más fáciles de aprender cuando se aplican directamente al mundo real. (Ministerio de Educación, 2013).

Juegos tradicionales son provenientes de una cultura donde nuestros antepasados inventaron para jugar en sus ratos libres, hoy en día ya somos dependientes de la tecnología, ellos crearon esos juegos por necesidad de jugar Cahuana (2020).

Para Pólya (1965), plantea cuatro fases para la resolución de problemas: comprender el problema; consisten en realizar preguntas a los estudiantes para familiarizarse con el problema, concebir el plan; se relacionó con problemas similares, para ello se realiza preguntas para que el estudiante identifique si trabajado alguno similar, ejecución del plan; todos los detalles son observables en este paso, para tener en cuenta si un paso es correcto o probar si el paso a realizase será correcto, examinar la solución obtenida, se verifica el resultado si fue correcto, mediante preguntas para poder resolver problemas a futuro.

Según Quispe y Mamani (2020) aplicó la estrategia, el zorro y las ovejas en la resolución de problemas aditivos en niños y niñas del segundo grado de la IEP Juan Bustamante Dueñas de Pusi-2019; la estrategia el zorro y las ovejas es fuerte para la comprensión del problema aditivo y los estudiantes han podido comprender mejor los problemas en las sesiones aplicadas, con ayuda de materiales y tarjetas de juegos, en la ejecución del problema resulta eficaz para los estudiantes el momento de resolver un problema aditivo por que los problemas estuvieron para que puedan resolver con el material, en el proceso de reflexión y comunicación fue efectiva porque, los estudiantes consideran el significado del juego en el trabajo realizado.

El trabajo está estructurado en cuatro capítulos a saber, el capítulo I, aborda la descripción del problema, el planteamiento de problema y formulación de problemas general y específicos, el objetivo general y específicos, la justificación y limitaciones de la investigación.

En el capítulo II referente al marco teórico contienen los antecedentes del problema, las bases teóricas, la definición de términos básicos, hipótesis de la investigación general y específicas, variables de investigación y operacionalización de las variables de estudio.

En el capítulo III se plantea la metodología, contiene el paradigma de la investigación, enfoques de la investigación, tipo de estudio, nivel de investigación,

método de estudio, diseños de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, método de procesamiento de los datos y aspectos éticos.

En el capítulo IV, se precisa el resultado y la discusión de la investigación, se aborda la descripción e interpretación de resultados, prueba de normalidad, prueba de hipótesis y discusión de resultados. Se finaliza con las conclusiones, recomendaciones, referencias y los anexos correspondientes.

La investigación presenta los siguientes objetivos específicos:

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora en la comprensión del plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.

Establecer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de concebir el plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.

Conocer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora y la ejecución del plan en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.

Analizar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de examinar la solución obtenida en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

El estudio trata de la resolución de problemas aditivos, que aqueja a todos los estudiantes a nivel mundial, esta situación problemática debe ser de prioridad en su atención en los estudiantes de educación primaria, en ella los docentes están utilizando procedimientos educativos insuficientes, presentando problemas con enunciados demasiado grandes y poco claros, lo que llevó a los estudiantes a rechazar su comprensión de las matemáticas al no poder resolver los problemas de manera directa. También mostraron ansiedad, estrés y auto rechazo, y perdieron la confianza en sus habilidades.

A nivel internacional, según Charris y Moreno, (2019) en su tesis “Efectos de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones de suma y multiplicación”, Según los resultados de la prueba PISA 2006, Colombia se ubicó entre los últimos en el área de matemáticas. Como resultado, el país está trabajando para mejorar el nivel educativo de aprendizaje y habilidades en esta materia. Estos resultados han hecho que Colombia se preocupe por la forma en que se lleva a cabo la educación en diversas instituciones. (p.19)

El informe colombiano afirma que, al igual que las otras naciones latinoamericanas, las evaluaciones de lectura, matemáticas y ciencias naturales arrojaron resultados diferentes al promedio de las naciones de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico). (Gómez y Martínez, 2015).

En el ámbito nacional, según el Minedu, un alto porcentaje de estudiantes del 2° grado de primaria se encuentran en el nivel inicial, seguido de en proceso

y satisfactorio, y en 4° grado la mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel en proceso; asimismo, los escolares de 4to grado tienen un alto porcentaje de estudiantes en el nivel en proceso. Según los resultados de la prueba PISA 2018, Perú como país se ubica en los últimos lugares en relación a otros países participantes en el mundo en el área de matemáticas.

A nivel local e institucional, se han observado en los estudiantes dificultades en el aprendizaje matemático, como en la resta, la suma y el conteo. En conjunto, estos temas están influenciados por elementos que incluyen la economía, el entorno social, el currículo, la gestión educativa, el proceso de enseñanza-aprendizaje, la formación y preparación docente.

Era una preocupación para los docentes que los estudiantes de segundo nivel de primaria no desarrollaban sus habilidades en la resolución de problemas matemáticos porque no podían realizarlo por interés o gusto propio, por su falta de comprensión al problema. La resolución de problemas matemáticos es una herramienta fundamental en la convivencia social porque es un lenguaje que nos permite interpretar y resolver problemas cotidianos.

Los propios estudiantes no se interesan en resolver el problema, porque llegan de casa agotados de vez en cuando hasta sin desayunar, también no son motivados por sus padres o hermanos mayores. En cambio, ellos, dedican más tiempo a sus cosechas de sus productos.

El profesor es aburrido y sus clases carecen de fluidez didáctica, los estudiantes presentan poco interés en el avance del campo de las matemáticas. Como resultado, los estudiantes prestan poca atención en la ejecución, el docente no apoya a que los estudiantes para que comprendan el problema y resuelvan el problema ellos prefieren entretenerse. Los estudiantes comentan que no entienden y no les interesa el curso de matemática, comienzan a hablar a escondidas del docente, por ello debemos tener en cuenta la teoría de Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, según cada etapa evolutiva del individuo. El docente debe cambiar sus estrategias educativas para que sus estudiantes comprendan su clase.

Cuando los estudiantes no entienden sus lecciones, la maestra se aburre o se estresa. Ella necesita esforzarse para ayudar a sus estudiantes con los problemas que muestran sin abusar de ellos porque cuando un maestro lo hace,

el alumno se vuelve tímido, reservado e inseguro, lo que dificulta su capacidad de aprender.

Se debe utilizar métodos de enseñanza atractivos y evitar ser repetitivos porque muchos estudiantes se aburren y se distraen con todo para que se interesen del tema. Abogaría que, al usar los juegos tradicionales para trabajar la resolución de problemas, esto romperá la rutina en la enseñanza de las matemáticas.

Los juegos tradicionales ayudaran a los niños a desarrollar su confianza en la capacidad para resolver los diversos inconvenientes de los problemas aditivos, lo cual es un paso crucial en su proceso educativo. A medida que crezcan, los niños aprenderán a valorar las matemáticas y comprenderán el papel que desempeñan en varios aspectos de la actividad humana. Al jugar juegos tradicionales, los niños también desarrollarán los procesos mentales necesarios para cuantificar y comprender los diversos aspectos del juego.

Trautman (1995), los juegos tradicionales proporcionan medios de aprendizaje social y prácticas de difusión además de satisfacer las necesidades de los estudiantes.

1.2 Formulación del problema

La formulación del problema “es especialmente el tema que se va a investigar” (Hurtado y Toro, 2007; p. 80), define, aclara y expresa con precisión lo mismo en términos concretos. El problema generalmente se formula como una pregunta que apila toda la metodología.

a) Problema general

¿Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx- P de Pampay – Luricocha 2022?

b) Problemas específicos

1. ¿Los juegos tradicionales influyen a la mejora en la comprensión del plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes?
2. ¿Los juegos tradicionales influyen a la mejora en concebir el plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes?

3. ¿Los juegos tradicionales influirán a la mejora en la ejecución del plan en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes?
4. ¿Los juegos tradicionales influyen a la mejora en examinar la solución obtenida en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes?

1.3 Justificación e importancia de la investigación

a) Justificación por relevancia social

Sera una valiosa herramienta didáctica que ayudara a los docentes en el proceso didáctico.

Con este proyecto serán beneficiado los estudiantes y docentes teniendo en cuenta la estrategia para que tengan un buen desarrollo en la resolución de problemas aditivos, logrando a superar sus dificultades en los estudiantes del primer y segundo grado de primaria de la Institución Educativa de Pampay – Luricocha.

b) Justificación teórica

Este trabajo se llevará acabo de acuerdo a las necesidades que se observó en los estudiantes porque se vio una dificultad en la resolución de problemas, en comprender el problema, concebir el plan, ejecución del plan y examinar la solución obtenida dentro del aula. Los estudiantes necesitan resolver problemas diariamente en su vida cotidiana con las demás personas para que puedan solucionar problemas.

Bernal (2010). La Justificación se refiere a las razones del porqué y el para qué de la investigación que se va a realizar, es decir, justificar una investigación consiste en exponer los motivos por los cuales es importante llevar a cabo el respectivo estudio.

c) Justificación por trascendencia ética

La plana docente de la institución educativa va promover y contribuir el uso de los juegos tradicionales con el fin de mejorar la resolución de problemas aditivos, ya que se observó la dificultad en la resolución de problemas. Todo tiene un respaldo científico trascendental lo que manifiestan la ayudan y dan importancia de tomar en cuenta los juegos tradicionales.

d) Justificación practica

El presente estudio permitirá y abordará el impacto de los juegos tradicionales en la capacidad de los estudiantes de primaria resolver problemas de suma y resta en el área de matemática. Los maestros de las escuelas primarias encontrarán útiles los hallazgos del estudio en su instrucción diaria. Esto permite el desarrollo de una herramienta completamente nueva que otros investigadores a nivel local, regional e internacional pueden usar para la recopilación y el análisis de datos de las conformidades del estudio.

Los juegos tradicionales ayudaran a reducir la timidez y ayudan a los estudiantes a comprender la técnica adecuada según se propongan trabajar con la estrategia de los juegos tradicionales de su comunidad para resolver problemas de suma y resta.

Asimismo, esta investigación será aplicable en la diferentes instituciones educativas y contextos donde los estudiantes presentan dificultades en la resolución de problemas aditivos, se estará resolviendo de manera eficaz las dificultades de los estudiantes.

e) Justificación metodológica

Este trabajo aportara a la ciencia ya que es una investigación con nuevos conocimientos, tomando en cuenta con el aporte ético.

Para poder realizar el trabajo de investigación se considerarán los juegos tradicionales de una manera creativa, para ello se recopiló los juegos de su propia comunidad y de otras zonas alto andinas, incluso se utilizará materiales. Todo ello servirá como estrategia para los estudiantes a lograr desarrollar de manera eficaz la resolución de problemas dentro y fuera del aula, esto se reflejará en su vida cotidiana.

1.4 Objetivos

a) Objetivo general

Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes del nivel primaria de la institución educativa N° 38280 Mx -P de Pampay – Luricocha 2022.

b) Objetivos específicos

1. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora en la comprensión del plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.
2. Establecer la influencia los juegos tradicionales en la mejora para concebir el plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes
3. Conocer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora para la ejecución del plan en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.
4. Analizar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora para examinar la solución obtenida en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.

1.5. Limitaciones de la investigación

La incapacidad de poder aplicar con precisión la variable independiente a la muestra del estudio y la recopilación de datos es una de las limitaciones de este estudio. Otro es el hecho de que no se examinó a fondo el contexto local y regional del tema de investigación.

La falta de información sobre el proyecto de investigación, no existen muchos estudios similares al que se está realizando, la falta de experiencia de la investigadora.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del problema

2.1.1 Antecedentes a nivel internacional

Pertuz y Rúa (2016) en su tesis “Los juegos tradicionales, una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento lógico”; con el objetivo de desarrollar el pensamiento lógico a través de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en los estudiantes, 96 estudiantes de tercer grado conformaron la población, mientras que 33 estudiantes conformaron la muestra en este estudio cuasi-experimental con enfoque cuantitativo. Se utilizó la técnica de la observación para la recolección de los datos, y las fichas de observación fueron las herramientas y llegando a las conclusiones que siguen: 1) El objetivo general, desarrollar el pensamiento lógico en los estudiantes de 3° de Básica Primaria de la Institución Educativa Técnica Turística Simón Bolívar de Puerto Colombia – Atlántico, al igual que los objetivos específicos: Describir las competencias lógicas a partir de la ejercitación, el modelamiento y la solución de problemas en la práctica de los juegos tradicionales, y de acuerdo a la hipótesis planteada en cada una de ellas, se encontró diferencias significativas cuando se compararon los grupos experimental y de control, lo cual refleja que la práctica de los juegos tradicionales de la cuarta y saltar la cuerda inciden en el desarrollo de competencias del pensamiento numérico (adición, sustracción, multiplicación y división con números enteros naturales) en los estudiantes de tercer grado de primaria cuando se hace conjuntamente. 2)

Cuando el estudiante juega la cuarta, desarrolla las competencias motoras, volitivas, cognitivas y comunicativas. Coordinación visomotriz: lanzamientos, apreciación de distancias en situaciones lúdicas, satisfacción por contribuir a los logros grupales, respeto hacia los demás por encima de su nivel de destreza, apreciación de trayectorias de móviles y adecuación consecuente del movimiento, las cuales asocia con las competencias lógicas de la clasificación, que incluye las relaciones de pertenencia y la inclusión, la seriación con las relaciones de transitividad y reciprocidad, y la correspondencia, constituyendo un pensamiento relacional sustentado por los métodos de lo progresivo regresivo y el análisis-síntesis. Se encontraron relaciones como ¿saber cuánto dinero o monedas ha ganado o perdido?, ¿cuántas cuartas hizo?, ¿cuáles son las diferencias entre las cuartas? 3) Al instante de jugar saltar la cuerda, el estudiante conjuga las siguientes competencias de formación integral (cognitivas, motoras, comunicativas, volitivas): Movimiento articulado de todo el cuerpo, los Juegos tradicionales, una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento lógico. A través de secuencias rítmicas de saltos, adaptación de las acciones motrices de los participantes, colaboración en el aprendizaje motor del compañero, aceptación del nivel de destreza mostrado por el otro, participación alegre y distendida en la actividad lúdica, apreciación de trayectorias de móviles y adecuación consecuente del movimiento, coordinación visomotriz en situaciones colectivas, comunicación y sincronización de acciones motrices dentro de la pareja y entre las parejas o ternas, cohesión grupal, valoración de los efectos placenteros que propician acciones lúdicas cooperativas. Todas ellas asociadas con las competencias lógicas de la clasificación, que contiene las relaciones de pertenencia y la inclusión, la seriación incluye la transitividad y reciprocidad, y la correspondencia, un pensamiento relacional fundamentado por los métodos de lo progresivo-regresivo y el análisis-síntesis. Esto le sirve para saber ¿Cuántas cuerdas hay cuando juegan?, ¿Cuántos participan?, ¿Cuántos grupos se pueden formar para jugar?, ¿Cuántos pueden jugar como máximo y mínimo?

Paredes y Rebellon, (2011) en su tesis "Jugar y sus implicancias en el desarrollo de pensamiento matemático" con el objetivo Identificar y clasificar qué tipo de juegos posibilitan un pensamiento matemático y cómo el entorno influye en el desarrollo de dicho pensamiento, para la recolección de datos en este tipo de investigación cuantitativa se utilizaron entrevistas, observación, fotografías y

videos. Llegamos a las siguientes conclusiones: 1) Jugar es una actividad fundamental durante los primeros años del desarrollo porque, a través de algunos juegos, un niño puede desarrollar el pensamiento matemático implícito a través de la acción, la expresión y las experiencias cotidianas. 2) El juego es una manera de acción, de experiencias altamente desarrollado e insustituible para el desarrollo intelectual de los niños y niñas. 3) Los juegos y juguetes son procesos e instrumentos con el cual el niño va desarrollar naturalmente su mente. El desarrollo de la inteligencia de los estudiantes consiste en saturar la mente de los estudiantes con la información que se considera necesaria, el juego hace una verdadera posibilidad de hacerse con habilidades de pensamientos adecuados para ser resueltos los problemas matemáticos y no matemáticos bajo el esquema de pensamiento lógico. 4) El juego tiene un valor educativo en los estudiantes, desde el punto de vista pedagógico dice que el juego es una actividad vital espontánea y permanente en los estudiantes, en la primaria crean, fomenta las relaciones con sus compañeros sociales y morales, además transmite ideas.

Llvisaca y Ushca (2016); en su tesis “Aprender a sumar y restar con el juego en segundo año de educación general básica”, con el objetivo de mejorar el nivel de involucrar de los niños de segundo de básica durante el aprendizaje de la suma y la resta por medio de la estrategia didáctica del juego. Para la técnica de observación directa, utilicé un formulario de observación como herramienta de recolección de datos. Arribando a la siguiente conclusión, los juegos elevan los niveles de participación de los estudiantes cuando aprenden a sumar y restar. Cada habilidad corresponde a un juego que te permite usar materiales que incluyen: cuentas, dados, cajas de huevos, canicas, material base 10, entre otros. Estos juegos se desarrollaron en base a las cinco habilidades de suma y resta que se propusieron en el plan de estudios de 2016.

2.1.2 Antecedentes a nivel nacional

Cóndor (2019), en su tesis doctoral “Los juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del segundo grado”, con el objetivo de demostrar si la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia, mejora el aprendizaje de matemáticas con el enfoque de resolución de problemas, realizo una investigación aplicada de tipo causo-experimental en toda la población estudiantil de segundo grado. La muestra estuvo conformada por 27 estudiantes, y la recolección de datos se realizó mediante un

método observacional, documental. Se utilizó estadística descriptiva y estadística inferencial a partir de una prueba de hipótesis para procesar el instrumento de recolección de datos, llegando a las conclusiones que se detallan a continuación:

1) En cuanto al objetivo general, se ha obtenido como resultado que el grupo control en la pre-prueba, el 46,2% no lograron aprobar y el 53,8% si lograron, por otro lado, en la pos prueba; el 61,5% que no lograron y 38,5% si lograron. Mientras que el grupo experimental en la pre prueba, el 42,9% no lograron y 57,1% si lograron; en cuanto a la pos prueba el 28.6% no lograron y un 71,4% si lograron. Hay evidencia suficiente para rechazar la H_0 y por tanto a un 95% de confianza se determina que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia, mejora significativamente el aprendizaje de la materia de los estudiantes.

2) Como resultado tenemos que el grupo control en la pre prueba, el 53,8% no lograron; y el 46,2% si lograron. Por otro lado, en la pos prueba; el 46,2% no lograron y 53,8% si lograron. Mientras el grupo experimental en la pre prueba, el 42,9% no lograron y el 57,1% si lograron; asimismo en la pos prueba el 21,4% no lograron y un 78,6% que sí lograron. De acuerdo con la hipótesis específica 1, hay evidencias que dice que se rechaza la H_0 con un 95% de confianza se dice que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia mejora el aprendizaje en la traducción de cantidad a expresiones numéricas de los estudiantes.

3) Segundo objetivo específico se obtiene como resultado el grupo control prueba, 46,2 % que falla. En la prueba de seguimiento, el 38,5 % de los que acertaron y el 61,5 % si logran. Por el contrario, el 42,9%no logran, mientras que el 57,1 % si logran y el 21% no logran. Hay evidencia suficiente de aceptar la H_0 con 95% de confianza se puede afirmar que: El uso de juegos tradicionales no mejora significativamente el aprendizaje en la comunicación y comprensión de los números y las operaciones de los estudiantes.

4) Tercer objetivo específico, se obtuvo el resultado que el grupo control, 53,8% no lograron y el 46,2% si lograron y en la pos prueba, el 53, 8% no lograron, y el 46,2% si lograron. Así mismo también en la pos prueba el 30,8% no lograron y el 69,2% si lograron, y el grupo experimental en la pre prueba el 42,9% no logran, mientras el 57,1% si logran, en cuanto a la pos prueba el 14,3% no logran y un 85,7% si logran. Hay evidencia suficiente para aceptar la H_a con un 95% de confianza así que se puede afirmar que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia mejora significativamente el aprendizaje en el uso de estrategias y procedimientos de estimación y calculo de los estudiantes.

4) Cuarto objetivo específico, se obtuvo

como resultado del aprendizaje de la matemática donde el grupo control en la pre prueba, resulta el 46,2% no logran, y el 53,8% si logran en la pos prueba el 46,2% que no logran y el 53,8% si logran. En cuanto a la pos prueba el 14,3% no logran y 85,7% si logran hay evidencia suficiente de rechazar la H_0 con un 95% de confianza se afirma que los juegos tradicionales como estrategia mejora significativamente el aprendizaje en el argumento de las afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los estudiantes.

Olaechea (2019), en su tesis “Juegos tradicionales como herramientas de aprendizaje en la enseñanza de las matemáticas a estudiantes de IV ciclo I.E 15351 Juan Velasco chalaco- Morropón - 2016”, con el objetivo de determinar la eficacia de un programa de actividades, un estudio de tipo experimental con un diseño pre experimental pretest – pos test con una población de niños de 8 y 9 años, un tamaño de muestra de 14, y la técnica de observación para la recolección de datos. Los instrumentos de la técnica de observación fueron una ficha de observación y una lista de cotejo, y los datos fueron procesados mediante estadística descriptiva y estadística inferencial para la prueba de hipótesis, llegando a las conclusiones que se detallan a continuación: 1) De acuerdo a la hipótesis general el programa de actividades basado en juegos tradicionales es eficaz como recurso didáctico para la enseñanza de la matemática a los estudiantes. 2) El rendimiento académico en matemáticas fue bajo previo a la implementación del programa de actividades basadas en juegos tradicionales como recurso didáctico para la enseñanza de las matemáticas. 3) El juego educativo ayuda al niño a desarrollar a ciertas habilidades y destrezas para adaptarse al medio ambiente y al medio social donde habita. Mediante el juego educativo el niño descubre, desarrolla su imaginación, ayuda al desarrollo integral de su personalidad, especialmente aprendiendo mediante las diversas clases de juegos, formas de tratar y relacionarse con otras personas. 4) Los juegos tradicionales están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Quispe y Mamani (2020), en su tesis “La estrategia “el zorro y las ovejas” en la resolución de problemas aditivos en niños y niñas del segundo grado de la IEP “Juan Bustamante Dueñas” de Pusi-2019” con el objetivo de establecer la eficacia de la estrategia “el zorro y las ovejas” en la resolución de problemas aditivos.

Realizo investigación experimental a nivel causo-experimental con un diseño de dos grupos y pruebas previas y posteriores. Para la recolección de los datos se utilizaron los siguientes métodos y herramientas: la observación, el examen y como instrumento una lista de cotejo. La población estuvo conformada por 90 estudiantes, y la muestra estuvo conformada por 23 estudiantes, llegando a las conclusiones siguientes: 1) La estrategia del "zorro y las ovejas" es eficaz en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes del segundo grado, lograron elevar el nivel de aprendizaje ya que el grupo control obtuvo en la pre prueba de salida un total de 10,29% y el grupo experimental al que se aplicó el juego logró elevar el promedio a 16,41 eso se vio en la prueba de salida comprobado con la prueba T de Student. Valor crítico de 1,721 que es menor a 0,05 aceptando así la hipótesis alterna. 2) La estrategia "el zorro y las ovejas" es eficaz para la comprensión de los problemas aditivos. Los estudiantes con la ayuda del material y fichas del juego lograron entender los problemas eso se demostró en el transcurso de las sesiones. 3) La estrategia "el zorro y las ovejas" resulta eficaz como estrategia escogida por los estudiantes para la resolución de problemas que se presentó en cada sesión de aprendizaje. 4) la estrategia el zorro y las ovejas resulta eficaz con los estudiantes al momento de ejecutar la estrategia para resolver un problema aditivo, los problemas que han desarrollado estuvieron adecuados para trabajar con facilidad con el material. 5) la estrategia el zorro y las ovejas es eficaz para el proceso didáctico de reflexión y comunicación ya que después de desarrollar los problemas aditivos, entre estudiantes reflexionan la importancia del juego.

2.1.3 Antecedentes a nivel local

Localmente se buscó en la biblioteca de la escuela superior pedagógica pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, pero no se encontraron investigaciones sobre el uso de juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Enfoque pedagógico socio constructivista

El enfoque pedagógico constructivista es el foco de este estudio porque ve al estudiante como sujeto responsable de su propio aprendizaje y al docente como facilitador del aprendizaje, como nos dice Vygotsky (1978):

Según el constructivismo, el aprendizaje es principalmente una actividad social en la que el alumno aplica activamente nuevos conocimientos tanto a sus modelos mentales existentes como a sus experiencias previas.

Un educador constructivista, que está fundamentalmente centrado en el aprendizaje, utiliza técnicas de enseñanza participativa en el aula que motivan a los estudiantes a pensar críticamente.

La enseñanza constructivista se basa en la idea de que el aprendizaje es un proceso en el que el estudiante crea activamente nuevas ideas o conceptos utilizando conocimientos previos y existentes.

Si la evaluación es constructiva, el alumno se compromete con su propio aprendizaje, la autoevaluación y la evaluación de sus compañeros y del proceso. También participan en las decisiones que se toman respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.2 Enfoque intercultural

Flores (2019), el objetivo de la escuela debe ser ayudar a los estudiantes a mejorar como individuos para que respeten y defiendan sus derechos humanos, valoren su cultura y crezcan en autoestima.

Explica que las instituciones educativas deben apoyar el fomento del sentido de identidad de los niños para que valoren y vean su cultura como un recurso especial. Esto les ayudará a desarrollar su autoestima a medida que se conviertan en buenos ciudadanos y defiendan sus derechos.

2.2.3 Enfoque de resolución de problemas

Según el Minedu, el enfoque busca lograr un equilibrio entre la interacción del maestro, el alumno y el conocimiento. A partir de las cuestiones que le permite resolver, adquiere sentido la comprensión matemática de un sujeto.

De acuerdo con el Ministerio de Educación, identificamos problemas con el razonamiento matemático como una posible alternativa de solución en nuestra investigación desafíos en el avance de la importancia y la utilidad del conocimiento matemático. Aburrimiento, desprecio y falta de entusiasmo por las matemáticas. adquirir el pensamiento matemático descontextualizado, así como desafíos para desarrollar el pensamiento crítico mientras se aprende matemáticas.

Esta estrategia implica promover estrategias de instrucción que aborden escenarios desafiantes del mundo real (Ministerio de Educación, 2013). Cuando los

estudiantes pueden relacionar el aprendizaje de nuevas matemáticas con algo que ya saben y con la realidad, experimentan una mayor satisfacción. Esto es similar a cómo las matemáticas adquieren más significado y se aprenden mejor cuando se aplican directamente a situaciones del mundo real (Ministerio de Educación, 2013).

2.2.4 Juegos tradicionales

Para Cahuana (2020) “Los juegos tradicionales son propios de una cultura que nuestros ancestros inventaron para jugar en sus ratos libres porque no había tecnología como la que hay hoy, así que la tuvieron que crear por necesidad para jugar”. (p. 16)

Los orígenes de estos juegos más solemnes, que se han ido transmitiendo de generación en generación, se remontan a épocas muy antiguas.

Además de ser transmitidos de padres a hijos, también fueron ampliamente difundidos gracias en gran parte a las instituciones y comunidades que se aseguraron de que no se perdieran con el tiempo. Tienen una estrecha conexión con la historia, la cultura y las tradiciones de una nación, región o país en particular.

Por su estrecho vínculo con las tradiciones y costumbres locales, los juegos tradicionales en el Perú son uno de estos escenarios sociales. Los juegos tradicionales son cruciales para el desarrollo integral de los niños porque fomentan su crecimiento social, intelectual, emocional y físico.

Los niños juegan para divertirse, pero también juegan para aprender, socializar, respetar las reglas y participar en otras actividades importantes. El juego sirve como termómetro para monitorear la salud de los niños.

Jugar el juego es beneficioso para los niños; no es una pérdida de tiempo.

Un niño que juega es física, mental, social y emocionalmente saludable, mientras que un niño que no juega puede tener problemas de salud. Los juegos tradicionales les ayudan a los niños a interactuar de forma más sana con otros niños.

2.2.4.1 Juego

Según Gimeno y Pérez (2003), el juego es una actividad social donde los participantes planifican sus sentimientos y deseos utilizando un lenguaje verbal y simbólico, que luego se manifiesta en sus personalidades.

El acto de jugar está firmemente ligado a la actividad humana; a través de ellos, todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestras familias, comunidades y culturas, también comunicar nuestros sentimientos y aspiraciones utilizando un lenguaje tanto oral como simbólico.

Según Piaget, citado en Secadas, un juego es "una actividad que tiene un fin propio, y como resultado se apropia de objetos externos y sus relaciones, entrelazándolos funcionalmente en una cadena de repeticiones que se retroalimenta por el placer de la función." (pág. 23)

Todo juego debe tener un objetivo para poder funcionar; este objetivo debe materializarse para poder disfrutar del juego.

El juego es una actividad, o actividad libre, que se desarrolla dentro de determinadas limitaciones de tiempo y espacio, de acuerdo con reglas absolutamente vinculantes y, sin embargo, libremente aceptadas. Es una actividad con un objetivo en sí misma y va acompañada de un sentimiento de emoción y alegría.

2.2.4.2 Tradicional

Gómez (1988), citando en Madrazo (2005) destaca el hecho de que la etimología de tradición es "enseñanza, acción de transmitir o entregar". La tradición se refiere a "la transmisión de elementos de una cultura de una generación a otra" o el concepto de "costumbres culturales" por encima de todo. (p. 118)

Es una enseñanza transmitida de generación en generación por nuestros antepasados, junto con los componentes de una cultura.

El conjunto de prácticas, valores, conocimientos y creencias que conforman la cultura de una comunidad humana y se transmiten de generación en generación.

Madrazo (2005), señala que la tradición se define como "todo lo que se hereda de los antepasados, así como, de alguna manera, los actos que se repiten en el tiempo o que provienen de otra generación". (p. 116)

El término "tradicional" también puede referirse a una perspectiva o forma de actuar que se basa en ideales, normas o prácticas históricas.

Se considera tradicional cualquier ritual o costumbre que se haya seguido durante mucho tiempo y que esté relacionado con una cultura o un período en particular en una comunidad.

2.2.4.3 Características del juego

Un niño debe tener suficiente tiempo y espacio para jugar, teniendo en cuenta su edad y necesidades, ya que esta es su principal actividad y es crucial para su correcto desarrollo observando las siguientes características: Es una actividad común para los niños jugar, debe ser visto como una mentalidad y una manera de relacionarse con el mundo, el niño no juega por ningún otro motivo; el objetivo del juego es propio, viene naturalmente; nada necesita ser planeado o incitado, cualquier actividad convertida en juego atrae al niño porque es motivadora en sí misma, los niños y niñas no se sienten obligados a jugar porque si lo hicieran dejarían de hacerlo, jugar es una actividad libremente elegida, es una acción impulsiva no relacionada con refuerzos o circunstancias externas incontrolables, toda capacidad física y psíquica se revela en su desarrollo, al observar su juego, un adulto puede adquirir conocimientos sobre el crecimiento de los niños y niñas, para jugar, no se necesita equipo, en muchos sentidos, es una herramienta de estudio que fomenta el aprendizaje, se cree que jugar puede ayudar a las personas a relajarse psicológicamente, a medida que el niño crece, surgen diferentes tipos de juego como resultado de este cambio con la edad, tiene funciones de integración, compensación de desequilibrios y reparación.

2.2.4.4 Clasificación del juego

La clasificación de los juegos habilita una fórmula mental que nos ayuda a elegir las propuestas de juego que nos pueden sugerir a la vez que nos ayuda a entender mejor el juego de los niños. La ubicación del juego en cuanto a su estado, la función de un adulto, participantes en el grupo, acción hecha por un niño, hora de una búsqueda colectiva.

2.2.4.5 Juegos de interior y de exterior

Las actividades que se cree que son típicas del espacio exterior incluyen correr, perseguir, esconderse, andar en triciclo, columpiarse y saltar por toboganes.

Los juegos de interior incluyen juegos de manipulación, juegos de imitación, juegos de palabras, juegos de razonamiento lógico, la mayoría de los juegos de símbolos y juegos de memoria.

2.2.4.6 Tipos de juegos tradicionales

Ccahuana (2020), citando a Espinoza (2018), los juegos tradicionales, que nuestros antepasados nos heredaron y desarrollaron de generación en generación,

tienen muchas interpretaciones diferentes, pero en ocasiones se relacionan: chapachapa, pakapaka, purutu tinkay, tejo tejo, sachapilay, etc. Todos esos juegos, atienden las necesidades de los niños: les ayudan a aprender habilidades sociales, de comunicación con los demás y de movimiento, así como la comunicación con su entorno y con los adultos mayores que frecuentemente les enseñan este juego lo más importante, el entretenimiento. (p.21)

según Bulla, Espriella, Guerra y Vergara (2015), los juegos tradicionales son aquellos que se practican desde hace mucho tiempo. Estos son los juegos que se transmiten de generación en generación y pueden considerarse específicos de una ubicación o no. (p. 27)

Este autor enumera los siguientes géneros de juegos: Comba, el burro, el pañuelo, a tapar la calle, la gallina ciega, los hoyos, ¿Dónde están las llaves?, tirar de la sogá, cara o cruz.

2.2.4.7 Elementos del juego

Los siguientes componentes están presentes en los juegos; las estrategias, son planes de acción completo, que dice al jugador que debe de realizar, jugadores; individuos que siempre toman decisiones, para buscar mejores resultados de las partidas jugadas, pagos o recompensas; es lo que reciben al finalizar el juego los jugadores, equilibrios: conjunto de estrategias que ponen los jugadores al participar en el juego y acciones; son alternativas que un jugador pueda adoptar en los momentos que le toca decidir.

2.2.5 Dimensión de los juegos

a) Comprensión de las reglas del juego

Las reglas establecen los límites de tiempo, lugar, cosas, acciones y sus resultados. También especifican objetivos.

b) Ejecución del juego

Conocer la acción que resultó de la interpretación del juego es la realización del juego teniendo en cuenta el objetivo y las reglas.

c) Comprender la estrategia empleada.

El profesor evalúa la comprensión del juego por parte de los alumnos haciéndoles las siguientes preguntas: ¿Se apegó a la misma suma inicial?; ¿Alguna vez has jugado a este juego? El maestro también quiere entender la estrategia utilizada en el juego.

2.2.6 El juego de los yaces

Además de ser jugado por ambos sexos e influir en la habilidad de los jugadores, este juego también es muy conocido entre los niños de algunas culturas. Las chicas son las que más juegan a este juego, pero lo disfrutan ambos sexos.

2.2.6.1 Elementos del juego de yaces

Se requiere una pequeña pelota de goma y 6 unidades de césped, emparejados en el mismo color. En el juego participan dos personas, que se juegan sentados en círculo.

Dependiendo del nivel del juego, tomamos las mentiras en nuestras manos y las dejamos caer desde una altura de 30 centímetros, o solo se pueden tirar suavemente al suelo para que quede al alcance de los participantes para que puedan recogerlas, uno a la vez y bien abiertos.

En esta versión del juego, habrá sumas y restas. La suma ocurrirá cuando el jugador recoja la basura en su mano y compare el número que recolectó con los que ya tenía. La resta, sin embargo, dependerá de lo que se recoja del piso porque la cantidad disminuirá.

2.2.6.2 Reglas del juego

Los participantes en todo momento para que el juego se realice tomarán en cuenta, 6 unidades de yaces, pares del mismo color, cuando recojas de dos, tienes que realizarlo del mismo color escogiendo

2.2.6.3 Las jugadas

En la realización de las jugadas debemos tomar en cuenta los 6 niveles del juego, el chanchito o chuzadas: se empieza chuzando los yaces para empezar el juego, levis; cuando tires la pelota ahí es donde tienes que recoger los yaces, y esperar que rebota la pelota solo una vez para recoger el yaz junto con la pelota

en una sola mano, las pasadas se tira la pelota y rápidamente se recoge los yaces, y se los pasa a la otra mano para que la pelota solo dé un rebote y recoger rápido sin que dé otro rebote, levis con palmadas: se tira la pelota y recoges el yaz para pasarlo rápido a la otra mano, después de pasarlo das una palmada al piso y agarras la pelota antes que de otro rebote, comidita: se tira la pelota y recoges el yaz y haces como si comieras llevando a la boca haciendo gestos, y después agarras la pelota antes que de otro rebote y tijeras: se tira la pelota y recoges el yaz, haces los gestos de cortar algo como si utilizaras la tijera, agarras la pelota antes que dé otro rebote.

En conclusión: el juego es divertido de habilidad y coordinación de los ojos y manos, este juego hace que socialicen los niños de manera divertida.

2.2.7 Problemas aditivos

Al usar la suma y la resta para resolver problemas aditivos, debe tener una comprensión sólida de la situación en cuestión, ser consciente de lo que se debe hacer, poder analizar los datos para determinar qué operación emplear y, lo más importante, ser capaz de ajustar los números para que se ajusten a los datos y la situación.

2.2.7.1 Etapas para la resolución de problemas

Pólya (1965) Sugiere los siguientes cuatro pasos para resolver problemas:

a) Comprensión del problema

Debemos hacer a los estudiantes las siguientes preguntas para que puedan contextualizar el tema: ¿Cuál es el problema? ¿Cuáles son los datos? ¿Cómo podríamos resolverlo? Dado que los estudiantes sin experiencia intentan resolver el problema sin poder comprenderlo, es una etapa difícil de superar.

b) Concebir el plan

Para Pólya, el plan debe estar relacionado con problemas similares; aquí se destaca la importancia de problemas similares; Preguntas útiles: ¿Se ha encontrado con un problema similar? ¿Conoces algún problema relacionado? ¿Conoces alguna demostración que te pueda resultar útil?

c) Ejecución del plan

Todos los detalles deben observarse en este paso, y es importante tener en cuenta que hay una diferencia entre creer que un paso es correcto y, por otro lado, probar que un paso es correcto. Esta diferencia se refiere a un problema

que necesita ser resuelto y uno que ya ha sido resuelto. demostrar. Preguntas útiles ¿Puede demostrar que el paso es correcto y puede verlo claramente?

d) Examinar la solución obtenida

Para poder resolver problemas en el futuro, debe verificar el resultado y hacer preguntas pertinentes como "¿Puede verificar el resultado?" y "¿Se puede obtener el resultado de manera diferente?"

2.2.7.3 Área de matemática

Es fundamental tener en cuenta la risa a la hora de enseñar matemáticas a los niños porque les da la oportunidad de construir y deconstruir la realidad a través de reglas y símbolos a través del juego.

Según Ferrero (1991), lo que está en juego es la capacidad del niño para alcanzar su máximo potencial, que se convierte en su nivel fundamental de moralidad y actividad.

Ser capaz de desenvolverse en la vida diaria requiere del conocimiento de las matemáticas, las cuales están presentes en las actividades familiares, sociales, culturales y en la naturaleza. Los ejemplos de situaciones simples a generales donde las matemáticas se usan en la vida diaria incluyen contar a los miembros de la familia y calcular cuántos platos poner en la mesa, crear un presupuesto familiar para las compras y esperar la cosecha del año, que está sujeta al tiempo y al azar.

El desarrollo integral de niños y niñas se ve favorecido por la educación matemática que utiliza una pedagogía integrada.

Según Cofré y Tapia 1995, expresar que las instituciones educativas “consideran la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas como sus objetivos: promover el desarrollo general del estudiante, la formación de sus estructuras de pensamiento, hábitos, discernimiento y apreciación como quehacer humano, las matemáticas y la cultura”. (p. 20).

Es obvio que las matemáticas se caracterizan como una actividad humana particular centrada en la resolución de problemas porque cuando jugamos juegos tradicionales, usamos el cálculo o la probabilidad de eventos para jugar un juego de ludo u otro juego.

2.2.7.4 Una situación problemática

La situación problemática involucra dos términos que son cruciales desde una perspectiva metodológica.

Según el DRAE (Diccionario de la Real Academia Española) (2009), situación, es un conjunto de elementos o circunstancias que inciden en algo o en un momento determinado. Por su naturaleza infinita, la realidad y sus requerimientos deben ser estrechos, concentrados en un lugar y en la etapa actual de desarrollo del tiempo y el espacio. Una vez localizado el objeto de estudio, caracterizarlo es más sencillo. (p. 29).

Una palabra adicional es "problemático", Hernández (2009), es "algo dudoso, improbable, falso, inestable, desconocido o insondable, dudoso e indiscutible; en una palabra, confuso" (p. 2).

Las situaciones problemáticas requieren operaciones mentales como contrastar, analizar, aclarar y relacionar desde el momento del conflicto hasta que se encuentra una solución a través de la creación de un plan.

En otras palabras, una situación problema es una brecha o barrera cognitiva cuyos elementos o circunstancias entran en conflicto con la realidad central. Ocurrencia del sujeto. en lugar de independencia sino como un vínculo con aquellos que están ansiosos por comprenderlo y, en última instancia, resolverlo.

2.2.7.5 Un problema

Un problema es una circunstancia complicada que necesita una solución difícil de alcanzar. Los objetivos, la información, las restricciones y los métodos son todos componentes de un problema.

Una tarea que debe completarse en forma de pregunta es apropiada para muchas áreas temáticas diferentes, incluidas las matemáticas.

Un problema es un desafío que presenta un conjunto de circunstancias difíciles, interesantes, convincentes y contextuales, a través de las cuales podemos aprender nueva información. La resolución de problemas matemáticos es el núcleo de la materia porque proporciona el contexto tanto para la creación de nuevos

conocimientos como para el refuerzo y la evaluación de los conocimientos ya adquiridos.

2.2.7.6 Los problemas aditivos elementales verbales (PAEV)

Los PAEV son acertijos aritméticos verbales que representan varios escenarios del mundo real donde se entienden los fenómenos asociados con el dominio aditivo de las matemáticas (suma y resta).

Cuando se trabaja con los estudiantes para desarrollar las diversas comprensiones (situaciones) que tienen la suma y la resta en su entorno, es crucial considerar estos temas.

De acuerdo con la descripción de la situación del enunciado y el análisis general del texto del problema, los PAEV se resuelven sumando o restando.

Los niños pueden comenzar a comprender los conceptos de suma, resta, suma y división a una edad muy temprana, incluso sin aprender a sumar o restar. En su lugar, se basan en deducciones simples y los conceptos de contar.

Los niños deben resolver problemas, que en la didáctica de las matemáticas se organizan como problemas de suma y resta, para que aprendan el concepto aditivo y desarrollen sus habilidades de resolución de problemas.

a) Problemas de combinación

Una pregunta sobre un problema puede referirse tanto al todo como a una parte específica.

Combinación 1	Hay 10 niños y 15 niñas. ¿Cuántos niños hay en total?
Combinación 2	Hay 6 yaces, de las cuales 3 son rojos. ¿Cuántas azules hay?

La estructura de Combinación de Problemas Verbales y Elementales Aditivos (PAEV).

	Parte	Parte	Todo
Combinación 1	Dato	Dato	Incógnita (?)
Combinación 2	Dato	Incógnita (?)	Dato

b) Problemas de cambio (transformación)

La circunstancia inicial, la alteración o cambio en el tiempo, y la circunstancia final, todas existen.

Una tarea tiene tres dimensiones: un comienzo, un final y un cambio. Se puede aumentar o disminuir para crear variación. Tenemos seis tipos diferentes de problemas de conmutación cuando se tienen en cuenta estas variables.

Cambio 1	Ana tenía 12 canicas. Le dan seis canicas. ¿Cuántas canicas tiene ahora?
Cambio 2	Ana tiene 18 canicas. Da seis canicas. ¿Cuántas canicas le quedan?
Cambio 3	Ana tenía 12 canicas. Rose le dio una canica. Ahora tiene 18 canicas. ¿Cuántas canicas le dio Rose?
Cambio 4	Ana tenía 18 canicas. Le dio un poco a Rosa. Ahora tiene 12 canicas. ¿Cuántas canicas le dio a la rosa?
Cambio 5	Ana era mármol. Rosa le dio 6 canicas. Ahora tiene 18 canicas. ¿Cuántas canicas tenía?
Cambio 6	Ana era una canica. Le dio a Rosa 6 canicas. Ahora tiene 12 canicas. ¿Cuántas canicas tenía?

Estructura de las Tareas Básicas de Transformación y Adición de Palabras (PAEV).

	Cantidad inicial	Cantidad de cambio	Cantidad final	Crece	Resta
Cambio 1	Dato	datos	Incógnita (?)	X	
Cambio 2	Dato	dato	Incógnita (?)		X
Cambio 3	Dato	Incógnita (?)	Dato	X	
Cambio 4	Dato	Incógnita (?)	Dato		X
Cambio 5	Incógnita (?)	Dato	Dato	X	
Cambio 6	Incógnita (?)	Dato	Dato		X

c) Problemas de comparación

Un problema de comparación es un problema verbal que representa una relación comparativa entre dos cantidades. Se le proporciona una cantidad de referencia (la cantidad que desea comparar), la cantidad a comparar y la diferencia entre estas cantidades.

comparación 1	Juan tiene 8 caramelos. Ana tiene 13 caramelos. ¿Cuántos caramelos tiene Ana más que Juan?
Comparación 2	Juan tiene 5 chapitas. Ana tiene 2 chapitas. ¿Cuántas chapitas tiene Ana menos que Juan?
Comparación 3	Juan tiene 12 años. Mary tiene 3 años más que Juan. ¿Cuántos años tendrá Mary?
Comparación 4	Rosa tiene 6 lápices. Juan tiene 2 lápices menos que rosa. ¿Cuántos lápices tiene Juan?
Comparación 5	Cesar tiene 9 caramelos. Cesar tiene 5 caramelos más que Manuel. ¿Cuántos caramelos tiene Manuel?
Comparación 6	Cesar tiene 2 hermanas. Cesar tiene 3 hermanos menos que Miguel. ¿Cuántos hermanos tendrá Miguel?

Una comparación de la estructura de los problemas verbales elementales y complementarios (PAEV)

	Referencia	Comparada	Diferencia	Mas	Menos
Comparación 1	Dato	Dato	Incógnita (?)	X	
Comparación 2	Dato	Dato	Incógnita (?)		X
Comparación 3	Dato	Incógnita (?)	Dato	X	
Comparación 4	Dato	Incógnita (?)	Dato		X
Comparación 5	Dato	Incógnita (?)	Dato	X	
Comparación 6	Dato	Incógnita (?)	Dato		X

d) Problemas de igualación

Los problemas verbales conocidos como problemas de correspondencia requieren comparación para igualar dos cantidades. Consta de tres cantidades: una cantidad de referencia (que debe ser igualada), una cantidad comparada y la diferencia (que es la cantidad que igualaría a ambas cantidades iniciales).

Igualación 1	Melany tiene 3 trompos. Rosita tenía 2 trompos. ¿Cuántos trompos tiene que ganar Rosita para obtener la misma cantidad que Marleny?
Igualación 2	Kleysi tiene 1 tapas. Juan tiene 4 tapas. ¿Cuántas tapas tiene que perder Juan, para tener tanto como Kleysi?
Igualación 3	Rosa tiene 6 bolichas. ¿Si Ana? ganara 5 bolichas, tendrá la misma cantidad de bolichas que Rosa. ¿Cuántas bolichas tiene Ana?
Igualación 4	Maricarmen tiene 2 yaces. ¿Si Rosa perdiese 1 yaces, tendrá tantos yaces como Marleny? ¿Cuántos yaces tendrá Rosa?
Igualación 5	Naty tiene 3 caramelos. Si Naty gana 3 caramelos, tendrá tantos caramelos como Marleny. ¿Cuántos caramelos tendría Marleny?

La estructura de los Problemas Aditivos Elementales y Verbales (PAEV) de igualación

	Referencia	Comparada	diferencia	Mas	Menos
Igualación 1	Dato	Dato	Incógnita (?)	X	
Igualación 2	Dato	Dato	Incógnita (?)		X
Igualación 3	Dato	Incógnita (?)	Dato	X	
Igualación 4	Dato	Incógnita (?)	Dato		X
Igualación 5	Incógnita (?)	dato	Dato	X	

2.2.7.7 Características de problemas aditivos elementales y verbales

Las funciones de agregar y quitar son claras.

Comenzando con una cantidad inicial que cambia con el tiempo para llegar a una cantidad final diferente, donde la cantidad inicial aumenta o disminuye y la cantidad que se suma o se resta es la misma.

a) Suma

La operación matemática de suma, también conocida como suma, combina múltiples cantidades en una sola; los números que se suman se denominan sumados y el resultado es la suma total.

b) Resta

Lerner (1997), Los estudiantes tienen problemas para realizar restas, lo que implica tomar prestado o llevar del elemento anterior, y resolver problemas aditivos durante su proceso de aprendizaje. (p.32)

2.3 Definición de términos básicos

2.3.1 Juego tradicional

Cahuana (2020) “Los juegos tradicionales son propios de una cultura que fue desarrollada por nuestros ancestros para ser jugados en su tiempo libre ya que no había tecnología como la de hoy, fueron creados por la necesidad de jugar”. (p. 16)

2.3.2 Tradicional

Se trata de hacer las cosas como se hacían antaño de la misma forma que lo hacían nuestros padres, abuelos o bisabuelos, según dice la Real Academia Española (REA) sobre ellos.

2.3.3 juego

Un juego es un conjunto de actividades que permiten a una persona expresar verbal y simbólicamente su personalidad, así como sus pensamientos, sentimientos y aspiraciones.

Espigares (2022), las actividades independientes y el juego libre del niño en su día a día lo sitúan en un entorno muy relacionado con la realidad en el que está pensando y actuando constantemente. el niño genera una serie de actividades que moviliza su mente a través de cálculos, análisis, es decir un pensamiento matemático que esta constante, donde el cálculo es una herramienta para actuar sobre las cosas. p 15

Los juegos tradicionales son entretenimientos que se transmiten de los antepasados, padres a hijos sucesivamente. Aportan alegría preservando las tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

2.3.4 Resuelve problemas de cantidad

Capacidades, estándares de aprendizaje y desempeño por grado en el currículo de matemáticas de la educación básica regular.

Incluye estimar, comparar relacionar cantidades o medidas a partir de la construcción y comprensión de conceptos de cantidades, números. Los niños desarrollan la competencia desde muy temprano a partir de sus curiosidades y por el deseo de comprender el mundo que los rodea, cuando explora su entorno va desarrollando su capacidad para que establezca las relaciones entre objetos y la capacidad de diseñar estrategias y sus ideas, soluciones. Minedu (2016)

2.3.5 Competencia

Minedu (2016), "La capacidad de una persona para combinar un conjunto de habilidades con el fin de lograr un objetivo particular en una circunstancia específica, actuando apropiadamente y de manera ética". (p. 29)

Según Espigares (2022), es un aprendizaje complejo porque implica la transferencia de una amplia variedad de habilidades y combinación adecuada para cambiar el entorno y lograr un objetivo específico. Este situado a actuar creativamente y su aprendizaje es repetitivo a lo largo de la escuela. (p. 65)

2.3.6 Capacidades

La capacidad son los recursos o actitudes que tiene cada individuo, para desempeñar en una tarea. Estos recursos son conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontarse a una situación determinada.

2.3.7 Aprendizaje en matemáticas

Aprender matemática implica un cambio en la estructura mental y dada la complejidad de los conceptos, el aprendizaje no supone descomponerse en una suma de aprendizajes básicos, sino que se produce a través de la resolución de problemas o la realización de tareas complejas.

2.4 Hipótesis de la investigación

Sabino (2014), explica que una hipótesis es una explicación o respuesta "tentativa" a un fenómeno. Es su responsabilidad categorizar el problema bajo investigación en función de varios factores, como el tiempo, la ubicación y las características del objeto.

a) Hipótesis general

La aplicación de juegos tradicionales influye significativamente en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-P de Pampay – Luricocha, 2022

b) Hipótesis específicas

1. Los juegos tradicionales influyen significativamente a la mejora en la comprensión del plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.
2. Los juegos tradicionales influyen significativamente a la mejora en concebir el plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.
3. Los juegos tradicionales influirán significativamente a la mejora en la ejecución del plan en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.
4. Los juegos tradicionales influyen significativamente a la mejora en examinar la solución obtenida en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes

2.5. variables, dimensiones e indicadores

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Juegos tradicionales	<p>Los juegos tradicionales se transmitían de familia en familia o de generación en generación, mientras se modificaban y desarrollaban según la vida, mientras que muchos se perdían u olvidaban. Por esta y otras razones, las instituciones educativas deben ser responsables de devolver y entregar este contenido y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>Es una costumbre de una cultura o región, es original y se transmite de generación en generación. (Suelto,2013)</p>	<p>Se diseña material experimental para ejecutar mediante 10 sesiones de aprendizajes con juegos tradicionales</p>	<p>Comprensión de las reglas del juego</p> <p>Ejecución del juego</p> <p>Comprender la estrategia empleada.</p>	<p>Comprenden el juego tradicional</p> <p>Comprenden las reglas del juego</p> <p>Ejecutan el juego tradicional</p> <p>Comprenden el problema empleado.</p> <p>Propósito</p>	<p>Nominal</p> <p>No aplica (material experimental)</p>
Variable dependiente La resolución de problemas aditivos	<p>En la resolución de problemas aditivos hace referencia al utilizar la suma y resta, se debe comprender la situación problemática, para saber qué es lo que te pide, analizar la información para saber qué operación va utilizar, y sobre todo poder acomodar los números según los datos y sea el caso.</p> <p>En la resolución siempre está presente la suma, resta o ambas (Peltier,2003)</p>	<p>En la recolección de datos sobre la resolución de los problemas aditivos se utilizará la observación</p>	<p>Comprender el plan</p> <p>Concebir el plan</p> <p>Ejecución del plan</p> <p>Examinar la solución obtenida</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el problema mediante preguntas. • Conocen el problema aditivo mediante, problemas de su entorno • Los problemas serán relacionados con su entorno. • Plantean estrategias para la resolución del problema, vinculando datos e incógnitas según las condiciones del problema. • Se llevará a cabo los procedimientos y estrategias planteados en el paso anterior y observar el resultado. • Resolver problemas de adicción, donde la cantidad inicial crecerá o disminuirá según corresponda, se realizará la pregunta por la cantidad final. <p>Verificamos el resultado.</p>	<p>Ordinal</p> <p>Nivel desempeños:</p> <p>AD: Logro destacado</p> <p>A: Logro esperado</p> <p>B: En proceso</p> <p>C: En inicio</p>

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Paradigma de la investigación

La investigación por su naturaleza se ubicó dentro del paradigma positivista.

Ferreres y Gonzales (2006), “El positivismo mantiene que todo conocimiento científico se basa sobre la experiencia de los sentidos solo puede avanzarse mediante la observación y del experimento, asociada al método científico”.

3.2 Enfoque de investigación

En el proceso de la investigación se empleó el enfoque de investigación cuantitativa.

Enfoque cuantitativo

Se centra en la medición objetiva de los datos recopilados a través de encuestas, cuestionarios y encuestas y el análisis estadístico, matemático o numérico y la manipulación de los estadísticos existentes utilizada tecnología informática.

3.3 Tipo de estudio

La propuesta de investigación fue de tipo aplicada experimental.

Al respecto Ávila (2005), puntualiza que este tipo de investigación está interesada en la aplicación de los conocimientos a la solución de un problema práctico inmediato. En la investigación aplicada se resuelve un problema.

3.4 Nivel experimental

Para solucionar el problema de investigación se realizó una investigación de nivel experimental o explicativo, ya que permitió describir, explicar comprobar y predecir sobre un efecto.

Fidias y Arias (2012), la investigación experimental es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (variable independiente), para observar los efectos o relaciones que se producen (variable dependiente).

3.5 Método de estudio

En el proceso de investigación se empleó los siguientes métodos:

a) Método teórico

• Método deductivo

Según Gómez (2004) el método deductivo consiste en la totalidad de reglas y procesos, con cuya ayuda es posible deducir conclusiones finales a partir de enunciados supuestos llamados premisas si de una hipótesis se sigue una consecuencia y esa hipótesis se da, entonces, necesariamente, se da la consecuencia.

• Método inductivo

Charmaz, (2006), este procedimiento inductivo ha sido potenciado por los positivistas como el único válido para generar conocimientos y en la actualidad también se utiliza con mucha frecuencia por las ciencias sociales como vía esencial de construir conocimientos desde el terreno investigativo. (p. 11)

• Método analítico

Véliz y Jorna (2014), expresan que el método analítico-sintético fue empleado para descomponer el todo en las partes, conocer las raíces y, partiendo de este análisis, realizar la síntesis para reconstruir y explicar. Aquí la reconstrucción y explicación implican elaboración de conocimientos, aunque lo más común en su empleo es para la búsqueda de información, en ocasiones se le utiliza para la elaboración de conocimientos. (p. 10)

• Método sintético

Mejía, citando a Engels afirmaba que el análisis es esencial para la existencia del método sintético, ya que permite abarcar la totalidad de lo

conocido y únicamente tomar aquello de mayor relevancia e integrarlo para expresar la misma idea de forma más concisa. (párr. 4)

- **Método hipotético – deductivo**

De acuerdo con Bernal (2016), es el método hipotético deductivo que consiste en un procedimiento que se inicia con algunas afirmaciones consideradas hipótesis, las cuales se buscan comprobar o rechazar infiriendo conclusiones que se deben contrastar con los hechos. (p.50)

b) Método empírico fundamentales

Francis, (2009), es un modelo de investigación científica, basado en la experiencia humana, y es el método más utilizado en las ciencias sociales, es decir los datos empíricos son sacados de las pruebas experimentales. (pàrr.1).

Bernal, (2010), los métodos empíricos se basan en la experiencia en el contacto con la realidad; es decir; se fundamentan en la experimentación y la lógica que, junto a la observación de fenómenos y su análisis estadístico, son los más utilizados en el campo de las ciencias sociales y en las ciencias naturales. (pàrr.6)

- **Observación**

Dalen y Meyer (1981), “consideran que la observación juega un papel muy importante en toda investigación, pues es uno de sus elementos principales y hechos”.

La observación es muy útil en cualquier tipo de investigación; especialmente los tipos: descriptivo, analítico y experimental. En el campo de la educación, social y psicología; es muy útil; especialmente cuando se quiere estudiar aspectos conductuales: las relaciones profesor-alumno, la actuación de los funcionarios, la relación entre el uso de determinadas técnicas didácticas, la relación entre notas y asignaturas prácticas.

c) Método estadístico

Según Valderrama (2002), se trabaja a partir de métodos numéricos, y obtiene resultados mediante reglas y operaciones; etapa inicial, tabulación y argumentación de datos, medición de datos e inferencia estadística.

• Estadística descriptiva

Técnica matemática que se refiere a la presentación, organización y resumen de los datos observados, con el propósito de facilitarnos el uso, con el apoyo de tablas, graficas cuando el investigador procesa y analiza los datos recolectados en su estudio. Wikipedia (pàrr.1)

• Estadística inferencial

Berenson y Levine; son procedimientos estadísticos que sirve para deducir de un conjunto de datos numéricos (población), la que es seleccionado por el investigador un grupo menor de ellos (muestra). (pàrr.1)

• Método experimental

En el estudio propuesto intervino la investigadora y para ello se basó en la experimentación.

Bunge (2007), experimento es “La alteración deliberada de algunas características de un objeto concreto con el fin de descubrir de qué manera afecta a las características de otras cosas” (P. 76).

3.6 Diseño de investigación

En el presente estudio se empleará el diseño de investigación pre-experimental, con un solo grupo experimental, se recogerá datos antes del experimento y después del experimento.

GE: O₁ x O₂

GE: Grupo Experimental

O₁: Pre test o medición de sujetos antes de intervención

X: Tratamiento o aplicación de 10 experiencias de aprendizaje

O₂: Pos test.

Según Kerlinger (2002), sostiene que se llame diseño de investigación, ya que es el plan y estructura de una investigación concebidas para obtener resultados a las preguntas de estudio. (par.2)

3.7 Población y muestra Población

La población de estudio estuvo constituida por 26 escolares entre varones y mujeres de en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 38280/Mx-P “de Pampay – Luricocha 2022

Según Jany, (1994), citado en Bernal (2010), define población como “la totalidad de elementos o individuos que tienen ciertas características similares y sobre los cuales se desea hacer inferencia o unidad de análisis” (p. 160).

Muestra

La muestra de estudio se ha seleccionado mediante la técnica del muestreo no probabilístico de manera intencional o por conveniencia, que consta de 10 estudiantes del nivel primario entre varones y mujeres matriculados en al año académico 2022.

Según Bernal (2010) la muestra “Es la parte de la población que se selecciona, para obtener la información para el desarrollo del estudio y sobre la cual se efectuarán la medición y la observación de las variables del objeto de estudio”. (p. 161)

Criterios de selección de la muestra

El criterio de selección es precisar la población de estudio, la investigadora especificara los criterios que cumplirán los estudiantes. Los criterios que especifican las características que debe tener la población se denominan criterios de elegibilidad o criterios de selección, estos criterios son los criterios de inclusión, exclusión y eliminación. (Gómez y Villasis 2006), (p. 204)

Tabla 1

Matriz de criterios de selección de la muestra

CRITERIOS	INCLUSIÓN
Los estudiantes del 1er y 2do grado del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx- P de Pampay	Los 10 estudiantes del 1er y 2do grado de primaria formaron parte del proceso de investigación

Nota. data de la nómina de la matrícula de 2022

3.8 Técnicas de muestreo

Por el tipo del problema de investigación y el tamaño de la población en la selección de la muestra se empleó la técnica de muestreo no probabilístico.

Cuesta (2009), el muestreo no probabilístico es una técnica donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población a ser seleccionados, (parr.1)

3.9 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recolectar los datos se eligió las técnicas de observación, cuyo instrumento es la ficha de observación (pre test y pos test). Este instrumento será validado por juicio de expertos y sometida la prueba de confiabilidad Validez.

Observación

Van Dalen y Meyer (1981), consideran que la observación juega un papel muy importante en toda investigación, pues es uno de sus elementos básicos y principales.

La observación es útil en todo tipo de investigación; especialmente descriptiva, analítica y experimental. En el campo de la educación, social y psicológica; es muy útil; especialmente cuando se quiere estudiar aspectos del comportamiento: maestro y las relaciones estudiantiles, la actuación de los funcionarios, el empleo de determinadas técnicas didácticas, la relación de las notas y las materias prácticas, etc.

Ficha de observación

Son una de las técnicas más reconocidas en el ámbito educativo. Su finalidad es confirmar por escrito lo ocurrido en clase.

Para Miguel Días, es la técnica más reconocida en el ámbito educativo, tiene como objetivo constatar en un documento, por escrito, lo que ocurre en el aula. Porque estas fuentes serán las primeras o los temas de las preguntas formuladas.

3.10 Validez y confiabilidad del instrumento

Validación del instrumento

El instrumento diseñado de la recolección de datos fue validado mediante el juicio de expertos cuyo resultado fue procesado mediante el programa spss.

Chávez (2001), los instrumentos de investigación son el medio que es utilizado por el investigador para poder medir el comportamiento o atributos de la variable. (p.70)

Tabla 2

Resultado de la prueba de validez de contenido de la pre test y pos test de la resolución de problemas aditivos.

Prueba binomial							
	Categoría	N	Proporción observada	Prop. de prueba	Sig. exacta (bilateral)	Decisión	
Experto1	Grupo 1	SI	31	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		31	1,00			
Experto2	Grupo 1	SI	31	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		31	1,00			
Experto3	Grupo 1	SI	31	1,00	,50	,000	Significativo
	Total		31	1,00			

Nota. Data de ficha de validación de juicio de expertos.

Análisis

El resultado obtenido a través de la prueba binomial, evidencia un $p=0,000$ es $< a 0,005$. Se concluye que la ficha de observación (pre test y pos test) de la resolución de los problemas aditivos presenta una perfecta validez de contenido.

Confiabilidad del instrumento

El instrumento fue validado y se sometió al pilotaje a un grupo equivalente ajeno a la muestra, cuyo resultado fue procesado con el programa spss para conocer la funcionalidad de los ítems.

Hernández y otros (2003), la confiabilidad de un instrumento de medición es determinada por varias técnicas, se refiere al grado que cuando aplicas repetidas veces al mismo sujeto produce el mismo resultado.

Tabla 3

Resultado de la prueba estadísticas de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,715	31

Nota. Data de fiabilidad

Análisis

El resultado obtenido mediante la prueba de Alfa de Cronbach, evidencia un valor igual a 0,715. Se concluye que el instrumento sobre los juegos tradicionales es de aceptable y confiable.

3.11 Métodos de procesamiento y análisis e interpretación de datos.

Los datos recolectados serán ordenados en una tabla de frecuencia y presentados en un gráfico estadísticos en ellas se determinarán las medidas de tendencia centrales, medidas que luego se determinará la prueba de normalidad de los datos para someter la hipótesis mediante una prueba de hipótesis teniendo en cuenta el tamaño de la muestra. Para el proceso de todos los datos se empleará SPSS.

- **Estadística descriptiva**

Técnica matemática que se refiere a la presentación, organización y resumen de los datos observados, con el propósito de facilitarnos el uso, con el apoyo de tablas, graficas cuando el investigador procesa y analiza los datos recolectados en su estudio. Wikipedia (parr.1)

- **Estadística inferencial**

Berenson y Levine; son procedimientos estadísticos que sirve para deducir de un conjunto de datos numérico (población), la que es seleccionado por el investigador un grupo menor de ellos (muestra). (parr.1)

3.12 Aspecto ético

Se realizará conforme a los principios éticos de la investigación que asegura el conocimiento, así mismo ayuda el progreso de la sociedad.

El desarrollo del trabajo de investigación fue concorde a las normativas y recomendaciones de la escuela superior pedagógico y todas las normas que se dan para trabajos académicos, así mismo corresponden las citas a APA 7ma. edición, de igual manera se tomaran en cuenta la autorización de los padres de familia de dicha institución educativa para la participación de sus menores hijos en la investigación, por otra parte su identidad de los estudiantes fue reservada durante la ejecución del proyectos y los datos serán reales.

Según el autor (Barroso, 2020), "Ética es la ciencia filosófico-normativa y teórico-práctica que estudia los aspectos individuales y sociales de las personas en consecuencia del acto moral"

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Presentación y descripción de los resultados

Los datos recogidos con la ficha de observación, que se empleó como pre test y post test se aplicó a 10 estudiantes que equivale a un 100% del 1º y 2º grado del nivel de educación primaria, que representa al grupo experimental.

4.1.1 A nivel descriptivo

Los datos recogidos con el pre test y pos test, se organizó mediante la tabla de frecuencia y gráficos estadísticos, para poder analizar e interpretar los resultados.

Tabla 4

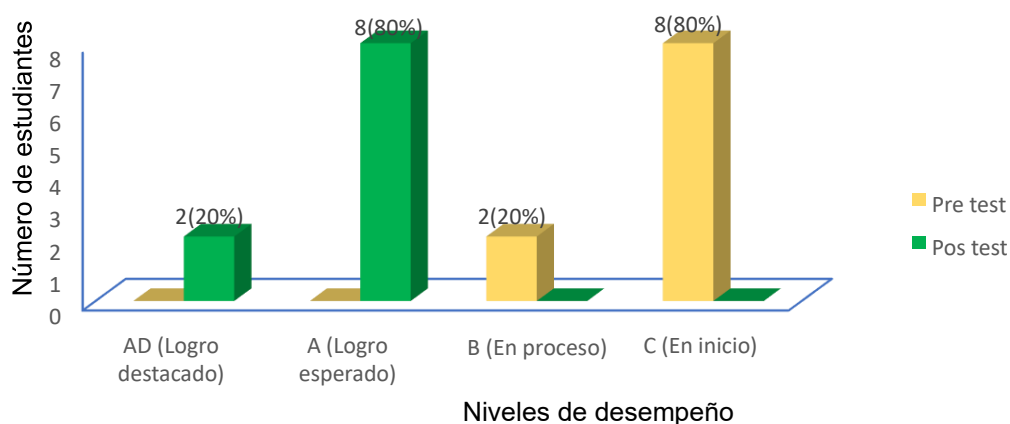
Resultado de contraste del desarrollo de resolución de problemas aditivos entre pre test y pos test

NIVEL DE DESEMPEÑO	PRE TEST		POS TEST	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD- (Logro destacado)	0	0	2	20,0
A- (Logro esperado)	0	0	8	80,0
B- (En proceso)	2	20,0	0	0
C- (En inicio)	8	80,0	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. Data de la ficha de observación pre test y pos test que culmina los niveles de desempeño alcanzado por los estudiantes

Figura 1

Resultado de contraste del desarrollo de resolución de problemas aditivos entre pre test y pos test



Nota. Data de la ficha de observación pre test y pos test que culmina los niveles de desempeño alcanzado por los estudiantes

Análisis

Según la tabla 4, se presenta sobre el desarrollo de resolución de problemas aditivos, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio con 80% (8) estudiante y en proceso con 20% (2) estudiantes. En el pos test se presenta el logro esperado con 80% (8) estudiantes y en logro destacado con 20% (2) estudiantes en el grupo experimental.

Tabla 5

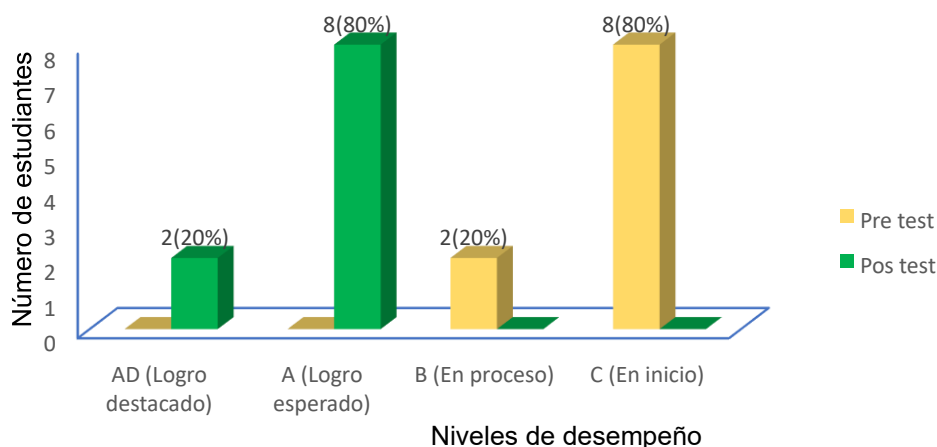
Resultado de contraste del desarrollo de comprender el plan entre pre test y pos test

NIVEL DE DESEMPEÑO	PRE TEST		POS TEST	
	ni	hi%	ni	hi%
AD (Logro destacado)	0	0	2	20,0
A (Logro esperado)	0	0	8	80,0
B (En proceso)	2	20,0	0	0
C (En inicio)	8	80,0	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. Data de ficha de observación pre test y pos test sobre el desarrollo de comprender el plan.

Figura 2

Resultado de contraste del desarrollo de comprender el plan entre pre test y pos test



Nota. Data de ficha de observación pre test y pos test sobre el *desarrollo de comprender el plan*.

Análisis

Según la tabla 5, se evidencia sobre el desarrollo de comprender el plan, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio es 80% (8) estudiantes y en proceso con 20% (2) estudiantes. En el pos test evidencia el logro esperado con 80% (8) estudiantes y en logro destacado con 20% (2) estudiantes en el grupo experimental.

Tabla 6

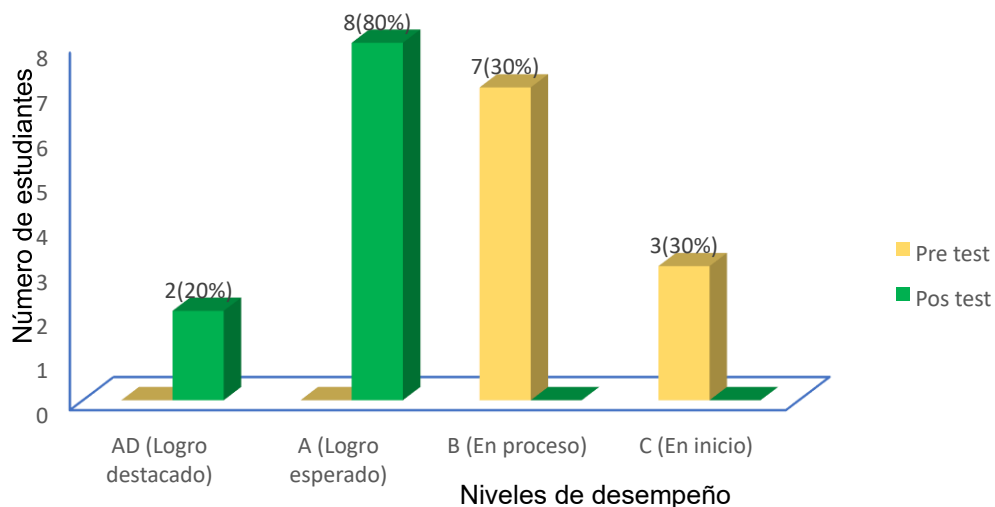
Resultado de contraste del desarrollo de concebir el plan entre pre test y pos test

NIVEL DE DESEMPEÑO	PRE TEST		POS TEST	
	ni	hi%	ni	hi%
AD (Logro destacado)	0	0	2	20,0
A (Logro esperado)	0	0	8	80,0
B (En proceso)	3	30,0	0	0
C (En inicio)	7	70,0	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. Data de ficha de observación pre test y pos test sobre el desarrollo de concebir el plan.

Figura 3

Resultado de contraste del desarrollo de concebir el plan entre pre test y pos test



Nota. Data de ficha de observación pre test y pos test sobre el desarrollo de concebir el plan.

Análisis

Según la tabla 6, se muestra sobre el desarrollo de concebir el plan, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio es 30% (3) estudiante y en proceso 70% (7) estudiantes. En el pos test evidencia el logro esperado con 80% (8) estudiante y en logro destacado con 20% (2) estudiante en el grupo experimental.

Tabla 7

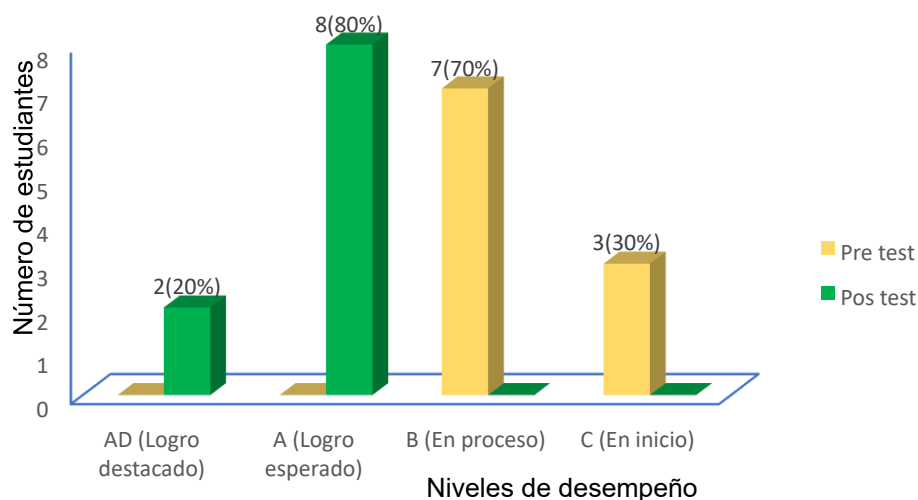
Resultado de contraste del desarrollo de ejecución del plan entre pre test y pos test

NIVEL DE DESEMPEÑO	PRE TEST		POS TEST	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD (Logro destacado)	0	0	2	20,0
A (Logro esperado)	0	0	8	80,0
B (En proceso)	3	30,0	0	0
C (En inicio)	7	70,0	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. Data de ficha de observación pre test y pos test en el desarrollo de la ejecución del plan.

Figura 4

Resultado de contraste del desarrollo de ejecución del plan entre pre test y pos test



Nota. Data de ficha de observación pre test y pos test en el desarrollo de la ejecución del plan.

Análisis

Según la tabla 7, se muestra sobre el desarrollo de la ejecución del plan, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio es 30% (3) estudiante y en proceso es 70% (7) estudiantes. En el pos test evidencia el logro esperado con 80% (8) estudiante y en logro destacado con 20% (2) estudiante en el grupo experimental.

Tabla 8

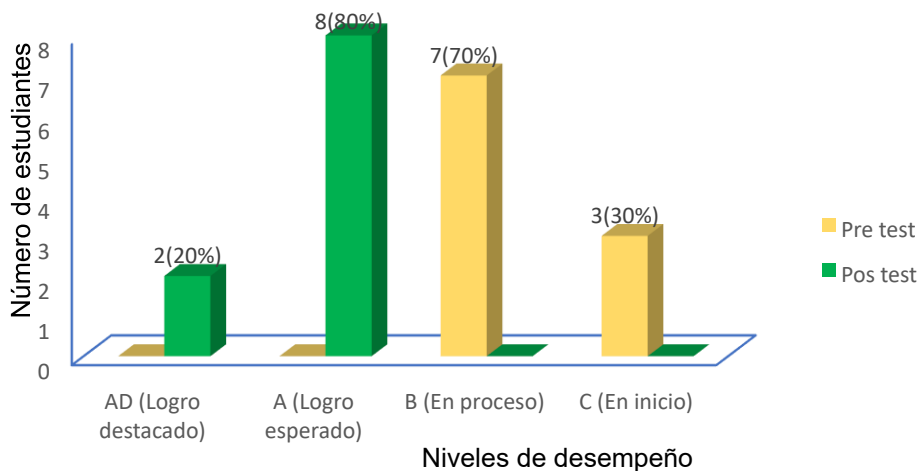
Resultado de contraste del desarrollo de examinar la solución obtenida entre pre test y pos test

NIVEL DE DESEMPEÑO	PRE TEST		POS TEST	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD (Logro destacado)	0	0	3	30,0
A (Logro esperado)	0	0	7	70,0
B (En proceso)	7	70,0	0	0
C (En inicio)	3	30,0	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. Data de ficha de observación pre test y pos test en el desarrollo de examinar la solución obtenida

Figura 5

Resultado de contraste del desarrollo de ejecución de examinar la solución obtenida pre test y pos test



Nota. Data de ficha de observación pre test y pos test en el desarrollo de examinar la solución obtenida

Análisis

Según la tabla 8, se muestra sobre el desarrollo de examinar la solución obtenida, en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio es 30% (30) estudiantes y en proceso con 70% (7) estudiante. En el pos test en logro esperado con 80% (8) estudiantes y en logro destacado con 20,0 (2) estudiante en el grupo experimental.

4.1.2 A nivel inferencial

a) Prueba de normalidad

Según Hernández, Fernández y Baptista, sostienen que de estas “pruebas se pueden obtener gráficos de normalidad y contraste”. Hipótesis que nos permitan decidir si su distribución es normal. Porque Así, dado que las muestras de cada grupo respectivo son por debajo de 50, se optó por el Shapiro – Wilk. concluye que, si la muestra estudiada no pasa a través de 50 datos, se aplica Shapiro Wilk”. (2016)

Tabla 9

Resultado de la prueba de normalidad. Resumen de prueba de rangos consigo Wilcoxon para muestra relacionadas.

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre-test	,509	10	,000
Post-test	,509	10	,000

Nota. Data de grafico de pre test y pos test.

Análisis

En la tabla 9, muestra resultados la prueba de Shapiro – Wilk. Muestra los valores iguales a $p = 0,000$ en la variable de estudio, por tanto, se concluye, que no existe la distribución normal de los datos. Porque el tamaño de la muestra es menor a 50 estudiantes, entonces se constata que existe evidencias estadísticas para afirmar que la competencia resolución de problemas aditivos se ajusta a una distribución no normal al 5% de significancia. por esta razón se determina el uso de la prueba no paramétrica mediante la prueba de rangos con signos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

b) Prueba de hipótesis

La prueba de hipótesis examina dos hipótesis opuestas sobre un grupo experimental, una declaración que se está comprobando. Por lo frecuente, la hipótesis nula es la afirmación "sin efecto" o "sin diferencia". Una hipótesis alternativa es una declaración que desea concluir que es verdadera en función de los datos de la muestra.

b.1) Prueba de hipótesis general o Sistema de hipótesis

H₀= La aplicación de juegos tradicionales, no influyen significativamente en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N.º38280/ Mx – P de Pampay – Luricocha 2022.

H_a= La aplicación de juegos tradicionales influyen significativamente en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N.º38280/ Mx – P de Pampay – Luricocha 2022.

Nivel de significancia

0,05

Estadígrafo

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para pruebas relacionadas.

Tabla 10

Resultado de contraste del desarrollo de la resolución de problemas aditivos entre pre test y post test.

	Post-test – Pre-test
Z	-2,873 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

Nota. Data de pre y pos test

Análisis

El resultado del grupo experimental en la tabla 10, se presenta que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre la aplicación de los juegos tradicionales, en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes (valor $p=0,004 < 0,05$). Se rechaza H_0 y se acepta H_a , Se concluye que La aplicación de juegos tradicionales influye significativamente en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N.º38280/ Mx – P de Pampay – Luricocha 2022.

b.2) prueba de primera hipótesis específica

Sistema de hipótesis

H_0 =Los juegos tradicionales, no influyen significativamente a la mejora en la comprensión del plan para la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes.

H_a =Los juegos tradicionales influyen significativamente en la comprensión del plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes.

Nivel de significancia

0,05

Estadígrafo

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para pruebas relacionadas.

Tabla 11

Resultado de contraste del desarrollo de comprender el plan entre pre test y pos test.

	Pre Comprender el plan – Post Comprender el plan
Z	-2,873 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

Nota. data de pre test y pos test

Análisis

El resultado del grupo experimental en la tabla 11, presenta que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre la aplicación de los juegos tradicionales, comprender el plan en los estudiantes (valor $p=0,004 < 0,05$). Se rechaza H_0 y se acepta H_a , se concluye que la aplicación de juegos tradicionales, propone a la mejora en comprender el plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes.

b.3) prueba de segunda hipótesis específica O Sistema de hipótesis

H_0 = Los juegos tradicionales, no influyen significativamente a la mejora en concebir el plan para la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes

H_a = Los juegos tradicionales influyen significativamente a la mejora en concebir el plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes.

Nivel de significancia

0,05

Estadígrafo

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para pruebas relacionadas.

Tabla 12

Resultado de contraste del desarrollo de concebir el plan entre pre test y pos test.

	Pre Concebir el plan – Post Concebir el plan
Z	-2,913 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

Nota: data de pre test y post test

Análisis

El resultado del grupo experimental en la tabla 12, presenta que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre la aplicación de los juegos tradicionales, concebir el plan en los estudiantes (valor $p=0,004 < 0,05$). Se rechaza H_0 y se acepta H_a , se concluye que la aplicación de juegos tradicionales, propone a la mejora en concebir el plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes.

b.4) prueba de tercera hipótesis específica o Sistema de hipótesis

H_0 = Los juegos tradicionales, no influirán significativamente a la mejora en la ejecución del plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes.

H_a = Los juegos tradicionales influirán significativamente a la mejora en la ejecución del plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes.

Nivel de significancia

0,05

Estadígrafo

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para pruebas relacionadas.

Tabla 13

Resultado de contraste del desarrollo de ejecución del plan entre pre test y post test.

	Pre Ejecución del plan – Post Ejecución del plan
Z	-2,850 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

Nota: data de pre test y pos test

Análisis

El resultado del grupo experimental en la tabla 13, presenta que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre la aplicación de los juegos tradicionales, ejecución el plan en los estudiantes (valor $p=0,004 < 0,05$). Se rechaza H_0 y se acepta H_a , se concluye que la aplicación de juegos tradicionales, propone a la mejora en concebir el plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes.

b.5) prueba de cuarta hipótesis específica o Sistema de hipótesis

H_0 =Los juegos tradicionales, no influyen significativamente a la mejora en la examinación la solución obtenida en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.

H_a = Los juegos tradicionales influyen significativamente a la mejora en examinar la solución obtenida en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.

Nivel de significancia

0,05

Estadígrafo

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para pruebas relacionadas.

Tabla 14

Resultado de contraste del desarrollo de examinar la resolución obtenida entre pre test y pos test.

	Pre Examinar la solución obtenida – Post Examinar la solución obtenida
Z	-2,889 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

Nota: data de pre test y pos test

Análisis

El resultado del grupo experimental en la tabla 14, presenta que existe diferencia significativa en los resultados de pre test y pos test sobre la aplicación de los juegos tradicionales, examinación la resolución obtenida en los estudiantes (valor $p=0,004 < 0,05$). Se rechaza H_0 y se acepta H_a , se concluye que la aplicación de los juegos tradicionales, propone a la mejora en la examinación la resolución obtenida en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.

4.2 Discusión de resultados

La aplicación de juegos tradicionales influye significativamente en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N.º38280/ Mx – P de Pampay – Luricocha 2022.

Los 10 estudiantes del grupo experimental que recibieron la enseñanza de la resolución de problemas aditivos con la estrategia de los juegos tradicionales. En el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio es de 80% (8) estudiantes y en proceso con 20% (2) estudiantes. En el pos test el nivel de desempeño alcanzado logro esperado con 80% (8) estudiantes y en logro destacado con 20% (2) estudiantes del grupo experimental. La prueba de hipótesis general comprobada estadísticamente la validez de los resultados en el nivel de significancia alcanzado de 0,004 es la razón por la cual se aceptó la hipótesis alterna, ya que ha sido menor de 0,05, por lo tanto, es confiable la estrategia, para su aplicación en la resolución de problemas aditivos. Entonces Olachea (2019) dice que de acuerdo a la hipótesis general el programa de actividades basado en juegos tradicionales es eficaz como recurso didáctico para la enseñanza de matemática en los estudiantes.

Los juegos tradicionales influyen significativamente en la comprensión del plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes. De los 10 estudiantes del grupo experimental. En la pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio es 80% (8) estudiantes y en proceso con 20% (2) estudiantes. En el pos test el nivel de desempeño alcanzado logro esperado con 80% (8) estudiantes y el logro destacado con 20% (2) de estudiantes del grupo experimental. La prueba de hipótesis específica 1 comprobada estadísticamente la validez de los resultados en el nivel de significancia alcanzado de 0,004 es la razón por la cual se aceptó la hipótesis alterna, ya que ha sido menor de 0,05, por lo tanto, es confiable la estrategia para su aplicación en la resolución de problemas aditivos. Entonces Paredes y Rebellon, (2011), jugar es una actividad fundamental durante los primeros años del desarrollo porque, a través de algunos juegos, un niño puede desarrollar el pensamiento matemático implícito a través de la acción, la expresión y las experiencias cotidianas.

Los juegos tradicionales influyen significativamente a la mejora en concebir el plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes. De los 10 estudiantes del grupo experimental. En el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio es de 30% (3) estudiantes y en proceso 70% (7) estudiantes. En el pos test el nivel de desempeño alcanzado logro esperado con 80% (8) estudiantes y logro destacado con 20% (2) estudiantes del grupo experimental. La prueba de hipótesis específica 2 comprobada estadísticamente la validez de los resultados en el nivel de significancia alcanzado de 0,004 es la razón por la cual se aceptó la hipótesis alterna, ya que ha sido menor de 0,05, por lo tanto, es confiable la estrategia para su aplicación en la resolución de problemas aditivos. Por lo cual, comparto los resultados obtenidos por Quispe y Mamani (2020), lo cual afirma que la estrategia "el zorro y las ovejas" es eficaz para la comprensión de problemas aditivos. Los estudiantes con la ayuda del material y fichas del juego lograron entender los problemas eso se demostró en el transcurso de las sesiones.

Los juegos tradicionales influirán a la mejora en la ejecución del plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes. De los 10 estudiantes del grupo experimental. En el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio es 30% (3) estudiantes y en proceso es de 70% (7) estudiantes. En el pos test el nivel de desempeño alcanzado logro esperado con 80% (8) estudiantes y en el logro destacado con 20% (2) estudiantes del grupo experimental. La prueba de hipótesis específica 3 comprobada estadísticamente la validez de los resultados en el nivel de significancia alcanzado de 0,004 es la razón por la cual se aceptó la hipótesis alterna, ya que ha sido menor de 0,05, por lo tanto, es confiable la estrategia para su aplicación en la resolución de problemas aditivos. Entonces Quispe y Mamani (2020), no dicen que la estrategia “el zorro y las ovejas”, resulta eficaz con los estudiantes al momento de ejecutar la estrategia para resolver un problema aditivo, los problemas que han desarrollado estuvieron adecuados para trabajar con facilidad con el material.

Los juegos tradicionales influyen significativamente a la mejora en examinar sobre la solución obtenida en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes, de los 10 estudiantes del grupo experimental. En el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio es 30% (3) estudiantes y en proceso 70% (7) estudiantes. En el pos test el nivel de desempeño alcanzado logro esperado con 80% (8) estudiantes y logro destacado con 20% (2) estudiantes del grupo experimental. La prueba de hipótesis específica 4 comprobada estadísticamente la validez de los resultados en el nivel de significancia alcanzado de 0,004 es la razón por la cual se aceptó la hipótesis alterna, ya que ha sido menor de 0,05, por lo tanto, es confiable la estrategia para su aplicación en la resolución de problemas aditivos. Por lo cual comparto los resultados obtenidos con Quispe y Mamani (2020), lo cual afirma la estrategia el zorro y las ovejas es eficaz para el proceso didáctico de reflexión y comunicación ya que después de desarrollar los problemas aditivos, entre estudiantes reflexionan la importancia del juego.

CONCLUSIONES

En el presente estudio se arribó a las siguientes conclusiones.

1. La aplicación de juegos tradicionales influyen significativamente en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N.º38280/ Mx – P de Pampay – Luricocha 2022 (valor $p=0,004<0,05$), en el pre test el nivel de desempeño alcanzado inicio con 80%, los estudiantes presentan dificultades en comprender el plan, concebir el plan, ejecución del plan, examinar la solución obtenida y en proceso con 20%, los estudiantes presentan dificultades en concebir el plan, ejecución del plan y en examinar la solución obtenida. En el pos test el nivel de desempeño alcanzado logro esperado con 80% de estudiantes quienes lograron comprender el plan, ejecución del plan, examinar la solución obtenida y en el logro destacado con 20% comprender, conciben, ejecutan y examinan la solución obtenida los estudiantes del grupo experimental.
2. Los juegos tradicionales influyen significativamente en la comprensión del plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes. (valor $p=0,004<0,05$), en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio es 80% de estudiantes no comprenden el plan y en proceso con 20% de estudiantes tratan de comprender el plan. En el pos test, el nivel de desempeño alcanzado, logro esperado es 80% de estudiantes que comprenden el plan mientras que en logro destacado con 20% de estudiantes logran comprender el plan sin presentar dificultades.
3. Los juegos tradicionales influyen significativamente a la mejora en concebir el plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes. (valor $p=0,004<0,05$), en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio es de

30% no conciben el plan y en proceso con 70% tratan de concebir el plan. En el pos test el nivel de desempeño alcanzado logro esperado con 80% quienes conciben el plan y en logro destacado con 20% logran concebir el plan sin dificultades.

4. Los juegos tradicionales influirán significativamente a la mejora en la ejecución del plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes. (valor $p=0,004<0,05$), en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio 30% no ejecutan el plan y en proceso con 70% tratan de ejecutar el plan. En el pos test el nivel de desempeño alcanzado 80% quienes ejecutan el plan y en logro destacado con 20% logran ejecutar el plan sin presentar dificultades.
5. Los juegos tradicionales influyen significativamente a la mejora en examinar la solución obtenida en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes. (valor $p=0,004<0,05$), en el pre test el nivel de desempeño alcanzado en inicio con 30% no examinar la solución obtenida y en proceso con 70% tratan de examinar la solución obtenida. En el pos test el nivel de desempeño alcanzado logro esperado 80% examinan la solución obtenida y en logro destacado con 20% logran examinar la solución obtenida sin dificultades.

RECOMENDACIONES

1. Al director de la Unidad de la Gestión Educativa Local de Huanta y los directivos de la Escuela Superior Pedagógica Pública de Huanta, se debe promover el método de los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos ya que influye significativamente en el nivel del logro en el área de matemática en los estudiantes del nivel primario.
2. A los docentes de educación básica, para promover que el método de los juegos tradicionales ya que mejora en comprender el plan en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes del nivel primario.
3. Los profesores de educación básica regular, deben aplicar el método de los juegos tradicionales ya que mejora el concebir el plan en la resolución de los problemas aditivos en los estudiantes del nivel primario.
4. A los docentes de educación básica, para que impliquen los juegos tradicionales ya que mejora en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes del nivel primario.
5. A los docentes de educación básica regular, deben aplicar el método de los juegos tradicionales por que propone la mejora en la examinación de la resolución obtenida en la resolución de problemas aditivos.

REFERENCIAS

- Bernal, C. (2010). *Métodos empíricos complementarios de la investigación parte 1*. [diapositiva de PowerPoint]. Adobe Acrobat. chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/icea/asignatura/mercadotecnia/2020/metodos-empiricos.pdf
- Bernal, C. (2010). *Capítulo III metodología de la investigación*. <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0107967/cap03.pdf>
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación*. Pearson Educación de Colombia Ltda.
- Bulla, X. Espriella, A. Guerra, G.M., Vergara, B. (2015). *Los juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes del grado 4 de la institución educativa los galanes* [tesis para obtener el título de especialista en pedagogía en la universidad los libertadores].
- Bunge, M. (2007). *Metodología de la investigación científica*. chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24908w/S2/metodologia_investigacion_cientifica_lecturas.pdf
- Ccahuana, I. (2020). *La importancia del juego tradicional en la escuela educación intercultural bilingüe*. [Tesis para obtener el grado académico de bachiller en educación en la universidad San Ignacio de Loyola].
- Chamaz, k. (2006). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. Artículo científico. *Revista EAN*, (Nº 82). (p.11)
- Charris y Moreno. (2019). *Efectos de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones se suma y multiplicación*. [tesis para obtener el título de Magister en educación en la universidad de la costa].
- Charris, E. Moreno, M. (2019). *Efectos de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones de suma y multiplicación*. [Trabajo de grado para optar el título de Magister en Educación]. Universidad de la costa 1979.
- Chávez C. (2010). *Capitulo III Marco teórico*. Fundación Koinonia (F.K). santa Ana de Coro. Venezuela. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v4i8.274>

- Cóndor, G. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 20326 Puquio Cano-Hualmay, 2016. [tesis para obtener el grado académico de doctor en ciencias de la educación en la universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión].*
- Cuesta, M. (2009). *Muestreo probabilístico y no probabilístico. Teoría.* <https://www.gestiopolis.com/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-teoria/>
- Dalen, D. Meyer, W. (1981). *La observación. Facultad de psicología.* chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjua_n_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Espigares, M. (2022) *Juegos tradicionales para desarrollar el pensamiento matemático – científico y su aplicación a propuestas didácticas integradas diseñadas desde una perspectiva etnomatemática. Tesis doctoral de la universidad de Granada.* chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/77676/88158%281%29.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Ferreres, V. Gonzales, A. (2006). *El paradigma positivista.*
- Fidias, G. Arias (2012). *El proyecto de investigación. Editorial Episteme.*
- Flores, V. (2019), “Situaciones de aprendizaje con enfoque intercultural” [diapositiva de PowerPoint]. Slideshare. <https://es.slideshare.net/Valfh/enfoque-intercultural-de-la-educacion>.
- Gómez, A. Villasis, K. (2006). *El protocolo de la investigación III. La población y muestra. Revista Alegría México. Vol. 63, núm. 2. P. 201 – 206.*
- Gómez, A. (2004). *El método deductivo-inferencial y su eficacia en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes del primer año de secundaria de la I.E. “José María Arguedas” San Roque – Surco – 2014. [Tesis para optar el grado de bachiller académico de Magister en administración de la educación].*

- Hernández, R. (2003), *validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos*. *Revista ciencias de la educación*. Vol. 19, núm. 33.
- Hernández, R. (2009), *De la situación problemática al problema científico educacional*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7338736.pdf>
- Kerlinger, F.(2002). *Concepto de diseño de investigación*. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/concepto-de-diseno-de-investigacion.html>
- Lerner (1997), *Abordaje basado en competencias: la resolución de problemas aditivos en el nivel básico*. De la universidad pedagógica nacional Ajusco – México.
- Llvisaca, T. Ushca, M. (2016). *Aprender a sumar y restar con el juego en segundo año de educación general básica*. [Tesis para obtener el título de Licenciada en educación].
- Madrazo, M. (2005), *algunas consideraciones en torno al significado de la tradición*. *Contribuciones desde Coatepec*. Núm. 9. P. 115 – 132.
- Olaechea (2019) “*Juegos tradicionales como recursos didácticos para la enseñanza de las matemáticas en los alumnos del IV ciclo de la I.E 15351 Juan Velasco chalaco- Morropón - 2016*” [tesis para obtener el título profesional de licenciado en educación mención educación primaria en la universidad nacional de Piura].
- Paredes, D. Rebellon, M. (2011). *Jugar y sus implicancias en el desarrollo del pensamiento matemático*. (documento en revisión por pares). Santiago de Cali, Colombia: Universidad del Valle.
- Pertuz, S. Rúa, D. (2016) “*los juegos tradicionales, una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento lógico*” [tesis para obtener el título de Master]
- Pólya, G. (1965). *Cómo plantear y resolver problemas: Trillas*. De la universidad autónoma de México
- Quispe, B. Mamani, J. (2020) “*La estrategia “el zorro y las ovejas” en la resolución de problemas aditivos en niños y niñas del segundo grado de la IEP “Juan Bustamante Dueñas” de Pusi 2019*” [tesis para obtener el título de licenciada en educación].

- Sabino, C. (2014) *Metodología de la investigación científica*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24908w/S2/metodologia_investigacion_cientifica_lecturas.pdf
- Trautman (1995). *Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora, tesis para la facultad de ciencias de la educación de la universidad de Granada*. . [Trabajo de fin de grado en educación primaria].
- Valderrama, S. (2002). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Editorial de la universidad de las fuerzas armadas ESPE. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/15424/1/Introduccion%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf
- Véliz, M. Jorna C. (2014). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. *Revista EAN*, núm. 82, p 176 – 200. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

ANEXOS

Anexo 1

RD de aprobación del proyecto de investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Resolución Directoral No. 197-2022 - EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 26 de agosto del 2022

Visto los Proyectos de Investigación Básica de la especialidad de Educación Primaria Intercultural Bilingüe VIII ciclo y el Informe N° 007-2022-DMPEI-EESPP "JSCO"-HTA con Expediente N° TM20221241 de fecha 01/08/2022, presentado por el Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal – Docente del Área de Investigación :

CONSIDERANDO:

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, departamento de Ayacucho; garantizar la titulación de los alumnos de las diferentes especialidades que se desarrollan en este centro Superior de Formación Docente con la aprobación de los Proyectos de Investigación Educativa, para cumplir con el objetivo fundamental de formar profesionales en Educación, en los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria establecidos por la Ley del Profesorado y los reglamentos pertinentes:

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los estudiantes y formadores para ofrecer a la sociedad maestros capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que son objetivos de las Escuelas Superiores de Formación Docente, impulsar que los futuros maestros(as) sean investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar el Proyecto de Investigación Educativa, presentado por los(las) alumnos(as) del programa de estudios regulares que se desarrolla en este Centro Superior de Formación Magisterial, para garantizar la adecuada elaboración de la Investigación;

Que, estando a lo informado y opinado por el(la) Docente de Investigación, de conformidad al N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados; Guía de Investigación y el Reglamento de Titulación en la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" de esta provincia:

SE RESUELVE:

PRIMERO.- APROBAR, los Proyectos de Investigación Educativa del Programa Académico de Educación Primaria Intercultural Bilingüe VIII ciclo, de acuerdo al siguiente detalle:



PROGRAMA DE EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ESPECIALIDAD	ASESOR
1	ACHA RUIZ, WILLY ALEJANDRO	El método fonético en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en quechua en los estudiantes de quinto y sexto grado de la Institución Educativa N°38263/Mx-P "Nuestra Señora del Rosario" de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
2	BENDEZU FARFAN, JHON MIRKO	La aplicación del método Pólya para la resolución de problemas aditivos en los niños(as) del 1°, 2° y 3° grado en la Institución Educativa N° 38281/Mx-U "Lilia Salomé Llanto Chávez" de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
3	BOLUARTE SURCO, GUADALUPE	Las canciones andinas para el desarrollo de la identidad cultural en los estudiantes de primero y segundos grados de la Institución Educativa N° 38261/Mx-P de Pucaraqay, Huanta- 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
4	CARDENAS HUAYTA, MARUJA	La lectura de cuentos andinos en el desarrollo de la comprensión de lectura en los estudiantes de 1° y 2° grados en la Institución Educativa N°38392/Mx-P de Chancaray-Huanta-2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
5	CURO PALOMINO, IVÁN	El método de Pólya en el desarrollo resuelve problemas de cantidad en el área de matemática con los estudiantes del sexto grado en la Institución Educativa 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain" Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
6	GAVILÁN CORICAHUA, DARWIN	Los cuentos autóctonos como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas del cuarto grado de primaria en la Institución Educativa N.º 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain Intay" de Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
7	HUAMÁN CURO, MICKAEL	Los juegos tradicionales y su influencia para la mejora de la convivencia escolar, en los niños y niñas del 5to y 6to grado en la Institución Educativa N° 38282 "de Yuraccraccay, Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

8	HUAMANI RAMOS, LUZ MARÍA	El método de Pólya en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa N° 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain" de Intay, Huanta 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
9	HUILLCA VILLARROEL, JUAN	Los cantos alto andinos para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas en la Institución Educativa N° 38990-8 /Mx- P. "José Félix Iguain"- Luricocha, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
10	MARCA ESCOBAR, GLADYS TANIA	El método de síntesis de información en la comprensión de lectura narrativa en los estudiantes de quinto grado "A" en la Institución Educativa N° 38262/Mx-P "Carmen Soto Flores" de Uyuvirca, Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
11	MUCHA CUADROS, MIRIAM	Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain" de Intay, Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

24	VARGAS RAMOS, LUZ VANESSA	La canción autóctona como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 3° y 4° grado de la Institución Educativa N° 38392/Mx-P de Chancaray de 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
----	---------------------------	--	---	-------------------------------

SEGUNDO.- AUTORIZAR Y ADMITIR, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la continuación del Trabajo de Investigación Educativa Básica; bajo la orientación del Asesor y en coordinación permanente con el Formador Informante, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados;

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE



Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo
 DIRECTOR GENERAL (e)



16	QUISPE VALENCIA, NILDRA ROXANA	Los cuentos infantiles para desarrollar la expresión oral en los estudiantes del tercer ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 38261/Mx-P de Pucaraqay, Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
17	RICRA FERNÁNDEZ, ROMER	La fábula como estrategia para desarrollar el fortalecimiento de valores en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa N° 38990-8/Mx-P "José Félix Iguain Intay", de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
18	RICRA QUISPE, YESICA	Uso de trabalenguas como estrategia para mejorar el nivel de la expresión oral en los estudiantes del cuarto grado en la Institución Educativa N° 38306/Mx-P "José Antonio Encinas Franco" de Palmayocc- Huanta 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
19	ROJAS CENTENO, FREDY	La lectura de cuentos andinos en la comprensión lectora en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa N° 38306/Mx - P "José Antonio Encinas Franco" de Pueblo Libre - Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
20	SILVA TAGUADA, RONALD DEYVI	Los cuentos infantiles y su influencia en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del 3° y 4° grado de la Institución Educativa 38261/Mx-P "Pucaraqay" Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
21	SOTO CHACHAYMA, JACKELINE FILIBERTA	El taller de tutoría en el fortalecimiento del respeto en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 38306/Mx-P "José Antonio Encinas Franco" de Palmayocc - Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
22	TINOCO GOZME, YADIRA	Lectura de la poesía en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de 5to grado "A" en la Institución Educativa "José Antonio Encinas Franco" de Palmayocc - Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL
23	TOVAR ZUÑIGA, ALBERTO	El método Pólya en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 6° de la Institución Educativa "José Antonio Encinas Franco- Palmayocc" de Huanta, 2022.	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE	Dr. BIBIANO ALCARRAZ CARBAJAL

Anexo 2

RD de expedito de tesis



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 049-2024 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 12 de enero del 2024

Visto, el Informe de Opinión N° 123y004-2024-JUA-EESPP"JSCO"-HTA de fecha 11/01/2024, presentado por el Lic. Máximo Contreras Cconovilca, Jefe de la Unidad Académica;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes de los Programas de Estudios en este centro superior de Formación Inicial Docente realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) y cumplir con el objetivo fundamental de la formación profesional en educación, fortaleciendo su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que, es necesario aprobar en calidad de expedito las Tesis de Investigación Educativa, presentados por las estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación y puedan asumir ese rol en concordancia con las normas del sector.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Jefe de la Unidad Académica Lic. Máximo Contreras Cconovilca en concordancia al Reglamento de Investigación y al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y facultado por el OFICIO No 008-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-PER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO las **TESIS DE INVESTIGACIÓN** siguientes:

N°	INVESTIGADOR(A)	TESIS	PROGRAMA ESTUDIOS
01	CARDENAS HUAYTA, MARUJA	LA LECTURA DE CUENTOS ANDINOS EN EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN DE LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE 1° Y 2° GRADOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°38392/MX-P DE CHANCARAY-HUANTA-2022.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe



02	MUCHA CUADROS, MIRIAM	LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ADITIVOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38280/Mx-P DE PAMPAY – LURICOCHA, 2022.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
----	--------------------------	---	---

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación de la Tesis cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a las interesadas, asimismo, publicar en la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Anexo 3

RD de la fecha de sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral No. 0100-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 27 de enero de 2024

Visto, el Expediente **TM20240242-F** de fecha **23 de enero del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 049-2023-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **12 de enero de 2024**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados en este Centro Superior de Formación



Docente previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el OFICIO No 008-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DE LA TESIS conducente a la **OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN** de acuerdo al siguiente detalle:

TESIS	
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ADITIVOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38280/Mx-P DE PAMPAY – LURICOCHA, 2022.	
AUTORA	MUCHA CUADROS, MIRIAM
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	13 DE FEBRERO DE 2024
HORA	4:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR a la interesada y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.



ESCUOLA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Anexo 4

RD de designación de jurados



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral No. 0101-2024 - EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 27 de enero de 2024

Visto, el Expediente **TM20240242-F** de fecha **23 de enero del 2024** y la **Resolución Directoral de Expedito No 049-2023-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **12 de enero de 2024**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los/las egresados (as) de formación inicial docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los (as) ex alumnos(as) de los Programas de Estudios Licenciados en este Centro Superior de Formación Docente previa sustentación de tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el OFICIO No 008-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Lic. MÁXIMO CONTRERAS CCONOVILCA

TESIS	
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ADITIVOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38280/Mx-P DE PAMPAY – LURICOCHA, 2022.	
AUTORA	MUCHA CUADROS, MIRIAM
PROGRAMA DE ESTUDIOS	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	13 DE FEBRERO DE 2024
HORA	4.00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesada, el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2023.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA

Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Anexo 5

Matriz de consistencia de investigación experimental

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA	
¿Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx- P de Pampay – Luricocha, 2022.	Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes del nivel primaria de la institución educativa N° 38280 Mx -P de Pampay – Luricocha 2022.	La aplicación de juegos tradicionales influye significativamente en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-P de Pampay – Luricocha, 2022	Los juegos tradicionales		<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de las reglas del juego • Ejecución del juego • Comprender la estrategia empleada. 	<p>Comprenden el juego tradicional</p> <p>Comprenden las reglas del juego</p> <p>Ejecutan el juego tradicional</p> <p>Comprenden el problema empleado.</p> <p>Propósito</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Paradigma: positivista • Enfoque: cuantitativa • Tipo de estudio: investigación educativa aplicada • Nivel: experimental • Método de estudio: Método teórico, Método complementario, Método estadístico, método experimental. • Diseño de investigación: pre - experimental • Población y muestra Población accesible: 18 estudiantes entre varones y mujeres Muestra: • Técnicas de muestreo: No probabilístico • Técnicas e instrumentos de recolección de datos (Validez y confiabilidad) <p>Técnica de Observación Ficha de observación</p>
¿Los juegos tradicionales influyen a la mejora en la comprensión del plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes?	Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora en la comprensión del plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.	Los juegos tradicionales influyen significativamente a la mejora en la comprensión del plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.	Resolución de problemas aditivos	Comprender el plan	<p>Comprender el problema mediante preguntas.</p> <p>Conocen el problema aditivo mediante, problemas de su entorno.</p> <p>Los problemas serán relacionados con su entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Validez • Confiabilidad <p>El instrumento se somete a juicio de expertos Los ítems se someten a alfa de Cron - Bach</p>	
¿Los juegos tradicionales influyen a la mejora en concebir el plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes?	Establecer la influencia los juegos tradicionales en la mejora en concebir el plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes	Los juegos tradicionales influyen significativamente a la mejora en concebir el plan para la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.		Concebir el plan	<p>Plantea estrategias para la resolución del problema, vinculando datos e incógnitas según las condiciones del problema.</p> <p>Se llevará a cabo los procedimientos y estrategias planteados en el paso anterior y observar el resultado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Procesamiento de datos: Estadística descriptiva: tabla de frecuencia y gráficos estadísticos, medidas de tendencias centrales y de dispersión. 	
¿Los juegos tradicionales influirán a la mejora en la ejecución del plan en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes?	Conocer la influencia de los juegos tradicionales en la mejora en la ejecución del plan en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.	Los juegos tradicionales influirán significativamente a la mejora en la ejecución del plan en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes.		Ejecución del plan	<p>Resolver problemas de adicción, donde la cantidad inicial crecerá o disminuirá según corresponda, se realizará la pregunta por la cantidad final.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estadística inferencial: prueba de normalidad y prueba de hipótesis. 	
¿Los juegos tradicionales influyen a la mejora en examinar la resolución obtenida en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes?	Analizar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora en examinar la resolución obtenida en la solución de problemas aditivos en los estudiantes	Los juegos tradicionales influyen significativamente a la mejora en examinar la solución obtenida en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes		Examinar la solución obtenida	<p>Verificamos el resultado</p>		

Anexo 6

Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Juegos tradicionales	<p>Los juegos tradicionales se transmitían de familia en familia o de generación en generación, mientras se modificaban y desarrollaban según la vida, mientras que muchos se perdían u olvidaban. Por esta y otras razones, las instituciones educativas deben ser responsables de devolver y entregar este contenido y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>Es una costumbre de una cultura o región, es original y se transmite de generación en generación. (Suelto. E. 2013, art. 9)</p>	<p>Diseñar el Material experimental para ejecutar mediante 10 sesiones con juegos tradicionales</p>	<p>Comprensión de las reglas del juego</p> <p>Ejecución del juego</p> <p>Comprender la estrategia empleada.</p>	<p>Comprenden el juego tradicional</p> <p>Comprenden las reglas del juego</p> <p>Ejecutan el juego tradicional</p> <p>Comprenden el problema empleado.</p> <p>Propósito</p>	<p>Nominal No aplica (material experimental)</p>
Variable dependiente La resolución de problemas aditivos	<p>Peltier (2003), en la resolución de problemas aditivos hace referencia al utilizar la suma y resta, se debe comprender la situación problemática, para saber qué es lo que te pide, analizar la información para saber qué operación va utilizar, y sobre todo poder acomodar los números según los datos y sea el caso. En la resolución siempre está presente la suma, resta o ambas (p. 40)</p>	<p>En la recolección de datos sobre la resolución de los problemas aditivos se utilizará la observación</p>	<p>Comprender el plan</p> <p>Concebir el plan</p> <p>Ejecución del plan</p> <p>Examinar la solución obtenida</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el problema mediante preguntas. • Conocen el problema aditivo mediante, problemas de su entorno • Los problemas serán relacionados con su entorno. • Plantean estrategias para la resolución del problema, vinculando datos e incógnitas según las condiciones del problema. • Se llevará a cabo los procedimientos y estrategias planteados en el paso anterior y observar el resultado. • Resolver problemas de adicción, donde la cantidad inicial crecerá o disminuirá según corresponda, se realizará la pregunta por la cantidad final. <p>Verificamos el resultado.</p>	<p>Ordinal</p> <p>Nivel desempeños:</p> <p>AD: Logro destacado</p> <p>A: Logro esperado</p> <p>B: En proceso</p> <p>C: En inicio</p>

Anexo 7

Matriz instrumental

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	N° ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA	VALORACIÓN
Juegos tradicionales	Comprensión de las reglas del juego	Comprensión Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de 14 sesiones de aprendizaje mediante el material experimental. 	Experimento	Materiales experimentales	Nominal	No aplica
	Ejecución del Juego	Ejecución					
		Formula preguntas acerca del tema					
Comprender la estrategia empleada.	Comprender estrategia						
	Propósito						
Resolución de problemas aditivos	Comprender el plan	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el problema mediante preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El estudiante comprende el problema planteado? • ¿El estudiante participa desde sus conocimientos previos? • ¿El estudiante identifica los datos del problema planteado? 	Observación	Ficha de observación (Pre y postes)	Ordinal	NIVEL DE DESEMPEÑO AD: Logro destacado A: Logro esperado B: En proceso C: Inicio
		<ul style="list-style-type: none"> • Conocen el problema aditivo mediante, problemas de su entorno 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trata el problema? • ¿Observaste alguna vez estos problemas en tu entorno? • ¿Qué estrategia aplicarías para resolver? • ¿Busca estrategias para realizar la ejecución del problema? 				
	Concebir el plan	<ul style="list-style-type: none"> • Los problemas serán relacionados con su entorno. • Plantea estrategias para la resolución del problema, vinculando datos e incógnitas según las condiciones del problema. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El estudiante analiza el problema? • ¿Relaciono problemas de su entorno con el problema que se planteó? • ¿observaste un problema semejante en tu entorno? • ¿identifico los datos del problema? • ¿plantea problemas semejantes de tu vida diaria? • ¿El estudiante plantea la estrategia a usar? • ¿El estudiante identifica la incógnita para la resolución del problema? • ¿planteo otras estrategias para resolver el problema? 				
			<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas respetando la fase de resolución? • ¿tiene en cuenta los procedimientos y estrategias en la ejecución del problema? • ¿los pasos que aplicaste serán correctos? 				
			<ul style="list-style-type: none"> • ¿El estudiante identifico por qué la cantidad inicial creció? • ¿El estudiante identifica por qué la cantidad inicial disminuyó? • ¿Resolvió los problemas planteados de su vida cotidiana? • ¿Planteo nuevas estrategias para la resolución? • ¿trato de resolver? • ¿Por qué creció la cantidad inicial? • ¿mostro dificultades? • ¿cómo resolvieron los problemas aditivos? 				
	Ejecución del plan	Se llevará a cabo los procedimientos y estrategias planteados en el paso anterior y observar el resultado.	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas respetando la fase de resolución? • ¿tiene en cuenta los procedimientos y estrategias en la ejecución del problema? • ¿los pasos que aplicaste serán correctos? 				
		Resolver problemas de adicción, donde la cantidad inicial crecerá o disminuirá según corresponda, se realizará la pregunta por la cantidad final.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El estudiante identifico por qué la cantidad inicial creció? • ¿El estudiante identifica por qué la cantidad inicial disminuyó? • ¿Resolvió los problemas planteados de su vida cotidiana? • ¿Planteo nuevas estrategias para la resolución? • ¿trato de resolver? • ¿Por qué creció la cantidad inicial? • ¿mostro dificultades? • ¿cómo resolvieron los problemas aditivos? 				
	Examinar la solución obtenida	<ul style="list-style-type: none"> • Verificamos el resultado 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El estudiante identifica si realizo bien el procedimiento? • ¿El estudiante reflexiono? • ¿Resolvió correctamente? • ¿Identifico sus debilidades? • ¿El resultado obtenido fue correcto? 				

Anexo 9

Ficha de juicio de expertos

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Mayhua Quispe Frida
 Grado académico: Magíster
 Título profesional: Educación Primaria EBI
 Institución en el que labora: EESP Pub. "SSCO"
 Fecha: Huanta, 18 de Julio del 2022

Instrumento de evaluación:

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

N°	ÍTEMS	APRECIA		OBSERVACIÓN
		Sí	No	
DIMENSIÓN: Comprender el plan				
1	¿El estudiante comprende el problema planteado?	X		
2	¿El estudiante participa desde sus conocimientos previos?	X		
3	¿El estudiante identifica los datos del problema planteado?	X		
4	¿De qué tratará el problema?	X		
5	¿Observaste alguna vez estos problemas en tu entorno?	X		
6	¿Qué estrategia aplicarías para resolver?	X		
7	¿Busca estrategias para realizar la ejecución del problema?	X		
DIMENSIÓN: Concebir el plan				
8	¿El estudiante analiza el problema?	X		
9	¿Relaciono problemas de su entorno con el problema que se planteó?	X		
10	¿observaste un problema semejante en tu entorno?	X		
11	¿identifico los datos del problema?	X		
12	¿plantea problemas semejantes de tu vida diaria?	X		

13	¿El estudiante plantea la estrategia a usar?	X		
14	¿El estudiante identifica la incógnita para la resolución del problema?	X		
15	¿Planteo otras estrategias para resolver el problema?	X		
DIMENSIÓN: Ejecución del plan				
16	¿Resuelve problemas respetando la fase de resolución?	X		
17	¿tiene en cuenta los procedimientos y estrategias en la ejecución del problema?	X		
18	¿los pasos que aplicaste serán correctos?	X		
19	¿El estudiante identifico por qué la cantidad inicial creció?	X		
20	¿El estudiante identifica por qué la cantidad inicial disminuyo?	X		
21	¿Resolvió los problemas planteados de su vida cotidiana?	X		
22	¿Planteo nuevas estrategias para la resolución?	X		
23	¿trato de resolver?	X		
24	¿Por qué creció la cantidad inicial?	X		
25	¿mostro dificultades?	X		
26	¿cómo resolvieron los problemas aditivos?	X		
Dimensión: Examinar la solución obtenida				
27	¿El estudiante identifica si realizo bien el procedimiento?	X		
28	¿El estudiante reflexiono?	X		
29	¿Resolvió correctamente?	X		
30	¿Identifico sus debilidades?	X		
31	¿El resultado obtenido fue correcto?	X		

Sugerencias:

.....

.....

.....



 Frida Martha Quispe.
 DNI 73499113

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: León Realto, Mónica

Grado académico: Magister

Título profesional: lic. en educación

Institución en el que labora: IESPP "JSCO"

Fecha: 18-07-2021

Instrumento de evaluación:

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

N°	ÍTEMS	APRECIA		OBSERVACIÓN
		Sí	No	
DIMENSIÓN: Comprender el plan				
1	¿El estudiante comprende el problema planteado?	/		
2	¿El estudiante participa desde sus conocimientos previos?	/		
3	¿El estudiante identifica los datos del problema planteado?	/		
4	¿De qué trata el problema?	/		
5	¿Observaste alguna vez estos problemas en tu entorno?	/		
6	¿Qué estrategia aplicarías para resolver?	/		
7	¿Busca estrategias para realizar la ejecución del problema?	/		
DIMENSIÓN: Concebir el plan				
8	¿El estudiante analiza el problema?	/		
9	¿Relaciono problemas de su entorno con el problema que se planteó?	/		
10	¿observaste un problema semejante en tu entorno?	/		
11	¿identifico los datos del problema?	/		
12	¿plantea problemas semejantes de tu vida diaria?	/		

13	¿El estudiante plantea la estrategia a usar?	✓		
14	¿El estudiante identifica la incógnita para la resolución del problema?	✓		
15	¿planteo otras estrategias para resolver el problema?	✓		
DIMENSIÓN: Ejecución del plan				
16	¿Resuelve problemas respetando la fase de resolución?	✓		
17	¿tiene en cuenta los procedimientos y estrategias en la ejecución del problema?	✓		
18	¿los pasos que aplicaste serán correctos?	✓		
19	¿El estudiante identifico por qué la cantidad inicial creció?	✓		
20	¿El estudiante identifica por qué la cantidad inicial disminuyo?	✓		
21	¿Resolvió los problemas planteados de su vida cotidiana?	✓		
22	¿Planteo nuevas estrategias para la resolución?	✓		
23	¿trato de resolver?	✓		
24	¿Por qué creció la cantidad inicial?	✓		
25	¿mostro dificultades?	✓		
26	¿cómo resolvieron los problemas aditivos?	✓		
Dimensión: Examinar la solución obtenida				
27	¿El estudiante identifica si realizo bien el procedimiento?	✓		
28	¿El estudiante reflexiono?	✓		
29	¿Resolvió correctamente?	✓		
30	¿Identifico sus debilidades?	✓		
31	¿El resultado obtenido fue correcto?	✓		

Sugerencias:

.....

.....

.....



DNI 07589068

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Reyes Araujo Wilber
 Grado académico: Doctor
 Título profesional: Licenciado en Educación
 Institución en el que labora: EEJ P.R.S. "JSCO"
 Fecha: Junio 20 del 2022

Instrumento de evaluación:

En la presente tabla de evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada uno de los ítems marcando con una equis (X) en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, se le exhorta registrar las observaciones en el casillero correspondiente con la finalidad de mejorar la pertinencia del instrumento en evaluación.

N°	ÍTEMS	APRECIA		OBSERVACIÓN
		Si	No	
DIMENSIÓN: Comprender el plan				
1	¿El estudiante comprende el problema planteado?	✓		
2	¿El estudiante participa desde sus conocimientos previos?	✓		
3	¿El estudiante identifica los datos del problema planteado?	✓		
4	¿De qué trata el problema?	✓		
5	¿Observaste alguna vez estos problemas en tu entorno?	✓		
6	¿Qué estrategia aplicarías para resolver?	✓		
7	¿Busca estrategias para realizar la ejecución del problema?	✓		
DIMENSIÓN: Concebir el plan				
8	¿El estudiante analiza el problema?	✓		
9	¿Relaciono problemas de su entorno con el problema que se planteó?	✓		
10	¿observaste un problema semejante en tu entorno?	✓		
11	¿identifico los datos del problema?	✓		
12	¿plantea problemas semejantes de tu vida diaria?	✓		

13	¿El estudiante plantea la estrategia a usar?	✓		
14	¿El estudiante identifica la incógnita para la resolución del problema?	✓		
15	¿planteo otras estrategias para resolver el problema?	✓		
DIMENSIÓN: Ejecución del plan				
16	¿Resuelve problemas respetando la fase de resolución?	✓		
17	¿tiene en cuenta los procedimientos y estrategias en la ejecución del problema?	✓		
18	¿los pasos que aplicaste serán correctos?	✓		
19	¿El estudiante identifico por qué la cantidad inicial creció?	✓		
20	¿El estudiante identifica por qué la cantidad inicial disminuyo?	✓		
21	¿Resolvió los problemas planteados de su vida cotidiana?	✓		
22	¿Planteo nuevas estrategias para la resolución?	✓		
23	¿trato de resolver?	✓		
24	¿Por qué creció la cantidad inicial?	✓		
25	¿mostro dificultades?	✓		
26	¿cómo resolvieron los problemas aditivos?	✓		
Dimensión: Examinar la solución obtenida				
27	¿El estudiante identifica si realizo bien el procedimiento?	✓		
28	¿El estudiante reflexiono?	✓		
29	¿Resolvió correctamente?	✓		
30	¿Identifico sus debilidades?	✓		
31	¿El resultado obtenido fue correcto?	✓		

Sugerencias:

Es aplicable el instrumento



DNI 28602912

Anexo 10

Tabla de fiabilidad

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Pregunta1	61,70	60,011	-,229	,738
pregunta2	61,50	50,056	,777	,676
pregunta3	61,10	62,767	-,422	,753
pregunta4	61,30	52,011	,457	,693
pregunta5	62,10	53,878	,338	,702
pregunta6	61,80	58,844	-,142	,729
pregunta7	61,90	58,544	-,124	,724
pregunta8	62,00	55,556	,255	,708
pregunta9	60,90	61,433	-,373	,743
pregunta10	62,10	54,544	,396	,702
pregunta11	61,60	51,600	,435	,693
pregunta12	61,90	56,100	,190	,711
pregunta13	61,50	52,500	,394	,697
pregunta14	61,40	60,489	-,337	,735
pregunta15	60,90	56,989	-,006	,728
pregunta16	60,60	57,600	-,028	,724
pregunta17	61,50	55,167	,224	,709
pregunta18	61,10	49,433	,648	,677
pregunta19	60,80	48,400	,764	,668
pregunta20	60,90	50,544	,463	,689
pregunta21	60,90	56,544	,076	,718
pregunta22	61,20	44,400	,782	,651
pregunta23	61,90	57,211	,046	,717
pregunta24	61,00	58,444	-,103	,732
pregunta25	61,10	48,544	,484	,684
pregunta26	61,50	47,611	,717	,667
pregunta27	61,80	51,956	,557	,689
pregunta28	62,00	54,000	,459	,699
pregunta29	61,80	57,733	-,018	,720
pregunta30	61,70	55,567	,198	,710
pregunta31	61,50	56,500	,089	,717

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,715	31

Nota. Data de fiabilidad

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE**



MATERIAL EXPERIMENTAL

Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N.º 38280/Mx-P de Pampay – Luricocha, 2022

Proyecto para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTORA

MUCHA CUADROS, Miriam

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2022

MATERIAL EXPERIMENTAL

I. INTRODUCCIÓN

En la realización de mis practicas pedagógicas en el ciclo séptimo y octavo pude identificar las necesidades de los estudiantes, mi persona trabajará sobre la resolución de los problemas aditivos, donde será de un gran apoyo para ellos ya que tienen mucha dificultad en resolver problemas de adicción y sustracción, es por ello que presento la propuesta pedagógica alternativa de apoyo en el mejoramiento de los estudiantes en la comprensión y en la resolución de los problemas aditivos, teniendo en cuenta los juegos tradicionales como como estrategia didáctica.

Dentro de este trabajo experimental encontramos IV capítulos donde cada capítulo se trabaja temas diferentes por ejemplo: en el capítulo I encontramos la introducción donde se realiza la presentación del trabajo que se va realizar, en el capítulo II encontramos fundamentales ahí estarán los enfoques con lo que voy a trabajar así mismo los sustentos teóricos y la propuesta pedagógica alternativa, en el capítulo III está el objetivo de mi proyecto la cual tengo que lograr, en el capítulo IV se realiza la descripción de cómo voy a aplicar la propuesta pedagógica sobre los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos.

Por lo tanto, cumpliendo con los requisitos y teniendo en cuenta las normas que establece la escuela pedagógica hago presente el siguiente trabajo.

II. FUNDAMENTACIÓN

La propuesta de investigación experimental, será una gran oportunidad para realizarlo ya que cuento con las herramientas necesarias, recogidas durante el recorrido de mis practicas pre – profesionales como estudiante. Considero que será importante este proyecto ya que promoverá el mejoramiento de aprendizaje de los estudiantes en la resolución de los problemas aditivos, a la vez cumpla con las acciones educativas de educación intercultural bilingüe. “los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos” es el título asignado de mi proyecto de investigación, lo cual es un gran reto para poder lograr, innovar mis estrategias de aprendizaje. Así mismo se trabajarán en las instituciones apoyando a los estudiantes para que puedan superar sus dificultades en resolver problemas

aditivos, será de manera dinámica, como una situación motivadora actualizaciones constante para lograr que los estudiantes resuelvan los problemas aditivos.

A) Enfoque constructivista

El enfoque de esta investigación es de enfoque pedagógico constructivista, porque considera al estudiante como sujeto responsable de su propio aprendizaje docente como guía del aprendizaje.

El socio constructivismo en la educación, El enfoque socio constructivista plantea dos premisas educativas principales. La primera de ellas es que el conocimiento construido por el alumno, por lo tanto, la educación tiene que instruir en torno a ello. La segunda, destaca en gran medida el contexto social, ya que los individuos viven y aprenden a través de una cultura. Por ello, la educación no se puede aislar de la sociedad y debe estar contextualizada. (párr. 1-2)

b) Enfoque intercultural

El enfoque intercultural enfatiza una educación de inclusión y desarrollo social a partir de sus propios contextos, respetando sus diferentes culturas tal como sustentan los diferentes autores:

Según Flores (2004), la escuela debe cumplir con la función de fortalecerse la identidad de los estudiantes, para que valoren su cultura y desarrollen su autoestima, respeten y defiendan sus derechos humanos. (pag.16)

c) Enfoque de resolución de problemas

El área de matemática se sustenta con el enfoque de resolución de problemas. Que pretende que los estudiantes logren resolver los diferentes problemas planteados por el docente del aula. Para lo cual maneja las siguientes capacidades matemáticas el modo de actuar, métodos de resolución, teoremas y procedimientos matemáticos con la finalidad de que los alumnos puedan resolver los diversos tipos de problemas, para que aplique en la escuela o en su vida diaria. Con el fin de que los estudiantes puedan aprender y ponerlo en práctica.

Programa curricular de educación primaria (2016) se enfoca en la resolución de problemas, el enfoque nutre tres fuentes importantes: la teoría de situaciones didácticas, la educación de matemática realista y el enfoque de resolución de problemas. Tenemos que entender las situaciones como acontecimientos significativos, se presentaran problemas y la resolución permite la emergencia de ideas matemáticas. Se nos presentara en nuestro contexto, en nuestro espacio de

vida y prácticas sociales culturales, la resolución de problemas se entiende como dar soluciones a los retos, desafíos, dificultades para eso debemos conocer las estrategias o camino de solución para poder llevar a cabo la resolución. (pag.135)

Metodología o estrategia que se va aplicar

Estrategia los juegos tradicionales

Comprensión de las reglas del juego, ejecución del juego, comprender la estrategia empleada. Y cada una de estas fases se subdivide en una serie de pasos:

a) Comprensión de las reglas de juego

A los alumnos se les dice que en esta fase debemos comprender las reglas del juego para la ejecución, donde serán presentes el espacio, los objetos a usarse, las acciones, las consecuencias de las acciones, las limitaciones en las acciones y el objetivo, todo esto se les dará a conocer para trabajar con respeto.

b) Ejecución del juego

En esta fase se realizará el juego tradicional seleccionado teniendo en cuenta el objetivo para comprender sobre la resolución de los problemas aditivos, para que el estudiante interprete lo que está realizando así mismo teniendo en cuenta las reglas del juego.

c) Comprender la estrategia empleada

Se les brindara información de lo que realizaron para poder obtener información necesaria sobre que realizaron, las interrogantes necesarias a usarse: ¿Qué acciones realizaron?; ¿qué acciones observaron?, para poder obtener el propósito a realizarse durante la clase.

Fases para la resolución de problemas aditivos

La estrategia que voy aplicar en la resolución de los problemas aditivos suma y resta serán los juegos tradicionales se adaptara para trabajar en el área de matemática, como una estrategia que les ayude a superar las dificultades. Para que puedan comprender de mejor manera los problemas a realizarse en la sesión de clase, tiene como objetivo que los estudiantes puedan tener un apoyo para poder identificar la resolución de los problemas aditivos, la cual facilitara de manera dinámica el comprender el problema, concebir el plan, ejecución del plan y examinar la solución obtenida.

Pólya (1965) sugiere los siguientes cuatro pasos para resolver problemas:

a) Comprender el problema

Como su propio nombre dice comprender, se realizará preguntas acerca del problema que se presenta para poder obtener la información necesaria y la incógnita a resolverse mediante estas preguntas similares, ¿Cuál es el problema?; ¿qué datos nos brinda?; ¿Cómo lo podríamos resolver?, para que puedan contextualizar el problema ya que será de gran apoyo para los estudiantes inexpertos que buscan resolver sin poder comprender el problema.

b) Concebir el plan

Es necesario que en este momento los estudiantes relacionen con problemas semejantes que se les presentaron en su vida diaria; se les manifestó la importancia de los problemas semejantes, los interrogantes a usarse serán: ¿has encontrado un problema semejante alguna vez?; ¿conoces un problema relacionado?; ¿podría enunciar el problema de otra forma?

d) Ejecución del plan

En este paso se examina todos los detalles, y se les recalca la diferencia entre percibir que un paso es correcto y, por el otro lado, demostrar que un paso es correcto, dándoles a entender que hay entre un problema por resolver y un problema por demostrar, pone en práctica sus conocimientos resolviendo los problemas planteados teniendo en cuenta las fases de resolución presentada para obtener el resultado.

e) Examinar la solución obtenida

Son acciones que se ejecutan luego de haber resuelto el problema planteado, verificamos el resultado obtenido mediante estas interrogantes; ¿puedes verificar el resultado?; ¿puede obtener el resultado en forma diferentes? En otras palabras, en esta fase se realiza la retroalimentación para resolver problemas planteados a presente y futuro.

Estas fases presentadas según Pólya, están presentada cada una de ellas por preguntas cuya intención clara es de actuar como guía para la acción.

III. OBJETIVO

Establecer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes del nivel primaria de la institución educativa N° 38280 Mx -P de Pampay – Luricocha 2022.

IV. DESCRIPCIÓN

El uso de los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos como una propuesta pedagógica alternativa se aplicará de la siguiente manera: primero se les saludará con el respectivo respeto a los estudiantes, se les mencionará un juego tradicional donde se les dará a conocer los materiales a usar y el espacio donde se va a realizar, seguidamente se ejecutara el juego donde podrán evidenciar lo que ocurrió durante el juego, después se les realizara preguntas para comprender la estrategia empleada, ¿Qué realizaron?; ¿Qué ocurrió con el otro grupo?; ¿Por qué jugamos este juego?; ¿Qué trabajaremos?; estas preguntas están propuestas para obtener información de los estudiantes, así mismo hasta llegar a preguntarles sobre nuestro propósito.

Después se les presentara un problema aditivo acerca del juego que realizaron, donde tendrán que resolverlo con la suma o resta, teniendo en cuenta las fases de la resolución de los problemas ; el primero es comprender el problema aquí se realizara lectura al problema para poder obtener la información necesaria, después concebiremos el plan, aquí pondremos ejemplos similares que vivió en su vida diaria donde obtuvo un resultado con la suma o resta, así mismo también sigue la ejecución del plan, aquí se resolverá el problema planteado y observare si están tomando en cuenta las fases de resolución, para poder identificar si los pasos que sigue son correctos se les realizara preguntas.

Por último, se examinará la solución obtenida mediante interrogantes, y si podríamos resolverlo de otra manera más, los estudiantes al responder las preguntas pensarán, además de responder las preguntas en ese momento harán anotaciones. Todos estos procesos trabajaren con materiales concretos mediante juegos para la resolución de los problemas aditivos.

V. MATERIAL EXPERIMENTAL PROPÓSITO DE APRENDIZAJE (competencias, capacidades y desempeños)

ÁREA	Competencia y capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumentos de evaluación
M A T E M Á T I C A	Resuelve problemas de cantidad Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.	El estudiante resuelve problemas de agregar y quitar de hasta dos cifras.	Lista de cotejo. Ficha de observación.
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como nueva unidad en el sistema de numeración decimal y el valor posicional de una cifra en números de hasta dos cifras.	El estudiante comunica su comprensión del problema.	Lista de cotejo. Ficha de observación.
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Emplea estrategias y procedimientos como los siguientes: Estrategias heurísticas. Estrategias de cálculo mental, como las descomposiciones aditivas o el uso de analogías ($70 + 20$; $70 + 9$, completar a la decena más cercana, usar dobles, sumar en vez de restar, uso de la conmutatividad). Procedimientos de cálculo, como sumas o restas con y sin canjes. Estrategias de comparación, que incluyen el uso del tablero cien y otros.	El estudiante emplea estrategias para poder resolver problemas aditivos de hasta dos cifras.	Lista de cotejo. Ficha de observación.
	Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones	Realiza afirmaciones sobre por qué debe sumar o restar en un problema y las explica; así también, explica su proceso de resolución y los resultados obtenidos.	El estudiante opina sobre qué debe hacer para resolver.	Lista de cotejo. Ficha de observación.

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
INTERCULTURALIDAD	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los Estudiantes. Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde. Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo. Reconocimiento al valor inherente de cada persona, por encima de cualquier diferencia de género.
AMBIENTAL	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos. Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales.

VI. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA DEL CONTEXTO

Los estudiantes de la comunidad de Pampay del distrito Luricocha regresan a la escuela con muchas experiencias interesantes que compartirán en el aula, con sus compañeros y maestros. Sus experiencias e intereses que compartirán, será en función matemático, Las dificultades que se presentan en la resolución de problemas aditivos, es muy visto entre ellos a la hora de resolver problemas presentados por los docentes del aula, así mismo mencionan sus dificultades que tienen en su localidad a la hora de apoyar a sus padres en comprar productos, para ello trabajare con los juegos tradicionales dinámicamente sin que se aburan de la clase, así poder apoyarles en que mejoren sus aprendizajes de una manera dinámica. Los estudiantes interactuarán con sus pares en diversas actividades y como es sabido la convivencia entre ellos no siempre es sencilla, por eso se organizan en equipos, organizar su aula, determinar normas de convivencia, en un ambiente apropiado y ordenado irán construyendo una adecuada convivencia en base a la comunicación, el respeto mutuo, el diálogo, la participación y generar un clima conveniente para facilitar el aprendizaje.

En esta unidad se promoverá diferentes situaciones que tienen como finalidad que los estudiantes desarrollen competencias y capacidades en el área de matemática.

VII. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE O SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Actividad de aprendizaje	Descripción	Evidencias de aprendizaje	Materiales	Duración
Actividad 1: Jugamos el anka y el ratón para saber ¿Cuánto más hay?	Reconoce las cantidades, compara con material concreto e identifica que debe hacer para obtener la diferencia.	Resuelve problemas de comparación 1.	Papelotes, plumones, cuadernos, regla, etc. Ficha de observación	90min.
Actividad 2: Jugamos el juego del “lobo que estas en el bosque” para aprender a sumar	Observa, lee e identifica las cantidades, luego realizara la suma para saber el total.	Trabaja en su cuaderno de auto aprendizaje del ministerio de educación.	Papelotes, plumones, cuadernos, regla, etc. Ficha de observación	90 min.
Actividad 3: Jugamos al “sacha pilay” para aprender a restar	Reconoce las cantidades e identifica lo que pide el problema, aplica la resta para averiguar el total de sobrantes.	Trabaja en su cuaderno de auto aprendizaje del ministerio de educación.	Papelotes, plumones, cuadernos, regla, etc. Ficha de observación	90 min
Actividad 4: Jugamos el juego el barco se hunde para establecer equivalencia entre dos cantidades.	Identifican cantidades y buscan establecer la equivalencia entre dos grupos, así mismo realizan sumas para saber la cantidad.	Trabaja en su cuaderno de auto aprendizaje del ministerio de educación.	Papelotes, plumones, cuadernos, latas, regla, imágenes, base 10, etc. Ficha de observación	90 min
Actividad 5: Jugamos al taps para emplear sumas o restas para mantener una igualdad	Identifican las cantidades y emplearan sumas y restas para obtener una cantidad igual.	Trabaja en su cuaderno de auto aprendizaje del ministerio de educación.	Papelotes, plumones, cuadernos, regla, canica, etc.	90 min.

			Ficha de observación	
Actividad 6: Jugamos a la tiendita para aprender a sumar hasta de dos cifras	Comprenderán el problema y realizarán sumas de hasta dos cifras	Trabaja en su cuaderno de auto aprendizaje del ministerio de educación.	Papelotes, plumones, cuadernos, regla, Taps, etc. Ficha de observación	90 min
Actividad 7: Jugamos al Kiwi para aprender a restar números de hasta dos cifras	Emplean la resta para resolver problemas de hasta dos cifras	Trabaja en su cuaderno de auto aprendizaje del ministerio de educación.	Papelotes, plumones, cuadernos, regla, fichas, etc. Ficha de observación	90min
Actividad 8: Jugamos a yaces para aprender a restar	Comprenden el problema y realizan la resta para saber la cantidad final.	Resuelve fichas de trabajo, (resta)	Papelotes, plumones, cuadernos, regla, etc. Ficha de observación	90 min
Actividad 9: Jugamos el juego del zorro y el carnero para aprender a sumar	Comprende el problema y realiza la suma para saber la respuesta final	Comprenden y resuelve las fichas de trabajo, (suma)	Papelotes, plumones, cuadernos, regla, etc. Ficha de observación	90 min
Actividad 10: Jugamos el salta sogas para comparar cantidades e igualar	Comprende el problema y resuelve los problemas de comparar cantidades realizando la suma o resta	resuelve fichas de trabajo empleando la suma y resta	Papelotes, plumones, cuadernos, regla, etc. Ficha de observación	90 min

VIII. EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE

Durante el desarrollo de la unidades y sesiones se realizará los siguientes tipos de evaluación.

a. Evaluación diagnóstica

La evaluación diagnóstica es un proceso sistemático y riguroso, que me permitirá conocer el nivel o estado en que se encuentran los estudiantes al inicio del proceso educativo. Esta evaluación me servirá para adecuarme a los tiempos de estudio y lograr los propósitos deseados con los estudiantes según las necesidades individuales que presenten, para poder brindar la atención necesaria a aquellos estudiantes que necesiten apoyo.

Según el resultado, reajustare mi planificación.

b. Evaluación formativa

La evaluación formativa es un proceso permanente y sistemático en el que se recoge y analiza información para conocer y valorar los procesos de aprendizaje y los niveles de avance en el desarrollo de las competencias. Esta evaluación me permitirá mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje para valorar al estudiante en su aprendizaje, siempre presente mi apoyo y seguimiento constante de mi persona mediante la retroalimentación.

Técnicas e instrumentos de evaluación que podría usar, la observación sistemática con guías y registro anecdótico y la observación del desempeño de los estudiantes mediante rubricas.

c. Evaluación sumativa

La evaluación sumativa tiene la función determinar el grado de logro que un alumno que, obtenido en relación con los objetivos fijados para una área o etapa, se realiza habitualmente al final del proceso de enseñanza – aprendizaje, se basa mayormente en la recolección de información de los resultados de los estudiantes, como los proceso, actividades y estrategias que utilizare y lo que me permita llegar a mi resultado.

IX. MATERIALES EDUCATIVOS

- Cuaderno de trabajo – MINEDU
- Problemas aditivos
- Material de escritorio, lápiz, plumones, papelotes, etc.
- Material concreto
- Libros de matemática – Editorial Santillana – MINEDU
- Problemas planteados de su contexto, relatos, etc.

IX. REFERENCIAS

- Flores, V. (2019), “Situaciones de aprendizaje con enfoque intercultural” [diapositiva de PowerPoint]. Slideshare. <https://es.slideshare.net/Valfh/enfoque-intercultural-de-la-educacion>.*
- Programa curricular de educación primaria (2016), Educación básica regular recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>*
- Pólya, G. (1965). Cómo plantear y resolver problemas: Trillas. De la universidad autónoma de México*



“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS GENERALES

- 1.1. GRADO : Primero y segundo
- 1.2. FECHA : 22 09 2022
- 1.3. ÁREA : Matemática
- 1.4. DOCENTE DE AULA : Cuba Rojas Luz
- 1.5. DOCENTE PRACTICANTE : Mucha Cuadros Miriam
- 1.6. TÍTULO DE LA SESIÓN : Jugamos el Anka y el ratón para saber ¿Cuánto más hay?

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ● “Resuelve problemas de cantidad” ● Traduce cantidades a expresiones numéricas. ● Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ● Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. ● Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.	Resuelve problemas propuestos de comparación 1.	Ficha de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	Respeto a toda forma de vida	<ul style="list-style-type: none"> - Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales. - Los docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.
INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	<ul style="list-style-type: none"> - Permanente interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia con respeto a la propia identidad y a las diferencias.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Secuencia didáctica	
	Primer grado	Segundo grado
<p>Inicio</p> <p>10 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se saluda cordialmente a los niños y niñas dando la bienvenida. • Se propone jugar el juego Anka y el Ratón con el objetivo de que logren identificar lo que van a realizar. • Se les dará a conocer las reglas del juego. <ul style="list-style-type: none"> - Se formará dos grupos - Evitar lastimarse - El estudiante que será atrapado, será parte del otro equipo • Se ejecutará el juego <p>Para empezar con el juego se formarán los dos grupos con una distancia de 3 metros, cuando el docente mencione anka los estudiantes que forman parte de ese grupo irán por atrapar a los ratones, de igual manera cuando se mencione ratones ellos perseguirán a los Ankas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para recoger los saberes previos de los estudiantes se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué realizamos?; ¿Qué grupo gana?, ¿Qué ocurrió con las ankas?, ¿Qué ocurrió con los ratones? 	
	<p>La profesora da a conocer el proposito de la sesion</p> <p>“Hoy resolveremos problemas comparando cantidades usando material concreto”</p> <p>La profesora explica los criterios de evaluacion para esta sesion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Emplea estrategias de comparación para encontrar la diferencia de una cantidad con relación a otra. <input type="checkbox"/> Explica por qué se debe restar en una situación y su proceso de resolución. <p>La profesora en consenso con los estudiantes establecen normas de convivencia de la sesion:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el distanciamiento - Cuidar los libros de autoaprendizaje - Levantar la mano para opinar - Respetar las opiniones de los compañeros 	
Desarrollo		

70 min

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Si los Ankas atraparon a 8 ratones, los ratones solo a 5 ¿Cuántos más debieron atrapar los ratones?

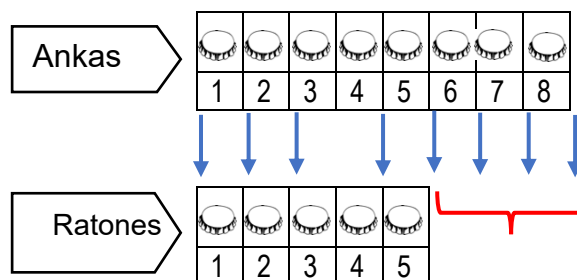
FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA

- Los estudiantes responden las siguientes preguntas: ¿De quiénes nos habla el problema?, ¿Cuántos ratones habían atrapado los Ankas?, ¿Cuántos ankas atraparon los ratones?, ¿Qué nos pide el problema?

BUSQUEDA Y EJECUCION DE ESTRATEGIAS

- Se realiza preguntas a los estudiantes para ayudarles a comprender: ¿Cómo podemos resolver el problema?, ¿Qué material nos ayudara a resolver?, ¿todos nos ayudaran a resolver?, ¿Cuál será el que mejor nos ayude?, ¿Por qué?
- Los estudiantes escogen materiales concretos como los chapitas, material base diez y las cintas numeradas y desarrollan sus estrategias.

Uso de reglas numeradas. (para ello relaciona uno a uno) Ejemplo:



Uso de Base Diez

$8 - 5 = 3$

Diferencia

Cuánto más 3

Uso de Tablero posicional

C	D	U
---	---	---

	<div style="text-align: center;"> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td></td><td>8</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>5</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>3</td></tr> </table> <p style="text-align: right; margin-right: 10px;">-</p> </div> <p>➤ Se organizan para socializar la estrategia que ha utilizado.</p> <p>FORMALIZACIÓN Y REFLEXIÓN</p> <p>➤ Se formaliza lo aprendido a partir de preguntas: ¿Qué se hace para saber cuanto mas es una cantidad que otra?, ¿Qué operación se utiliza?, ¿Qué significa la palabra mas que en un problema?</p> <p>➤ Se concluye: Indicando que la palabra mas que en un problema de comparacion entre dos o mas cantidades significa diferencia o sea para resolver estos problemas se soluciona restando.</p> <p>RESUELVEN LOS NUEVOS EJERCICIOS</p> <p>Se entrega a los estudiantes las fichas a trabajar utilizando la estrategia del juego para que los estudiantes realicen.</p>			8			5			3
		8								
		5								
		3								
Cierre 10 min	<p>Se realiza la metacognicion a traves de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Les gusto la clase? - ¿Cuál les parecio dificil? - ¿Nos servira lo aprendido? 									

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

Recuerda las actividades que se realizó y las preguntas que has obtenido de los estudiantes según los desempeños que estaban previstos a desarrollar.

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?

¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, cuáles son?

V.B. DIRECTORA

PROF. DE AULA

Variable dependiente: Resolución de problemas aditivos

Apellidos y nombres de la investigadora: Mucha Cuadros Miriam

Programa de estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	Comprender el plan						Concebir el plan						Ejecución del plan						Examinar la solución obtenida																										
		Comprender el problema mediante preguntas.			Conocen el problema aditivo mediante problemas de su entorno			Los problemas serán relacionados con su entorno.		Plantea estrategias para la resolución del problema, vinculando datos incógnitas según las condiciones del problema.				llevará a cabo los procedimientos y estrategias planteados en el paso anterior y servará el resultado.		Resuelve de problemas de adición, donde la cantidad inicial crecerá o disminuirá según corresponda, se realizará la pregunta por la cantidad final.		Verificamos el resultado																												
		¿El estudiante comprende el problema planteado?	¿El estudiante participa desde sus conocimientos previos?	¿El estudiante identifica los datos del problema planteado?	¿De qué trata el problema?	¿Observaste alguna vez estos problemas en tu entorno?	¿Qué estrategia aplicarías para resolver?	¿Busca estrategias para realizar la ejecución del problema?	NIVEL						NIVEL		NIVEL																													
								¿El estudiante analiza el problema?	¿Relaciono problemas de su entorno con el problema que se planteó?	¿observaste un problema semejante en tu entorno?	¿Identifico los datos del problema?	¿planteo problemas semejantes de tu vida diaria?	¿El estudiante plantea la estrategia a usar?	¿El estudiante identifica la incógnita para la resolución del problema?	¿planteo otras estrategias para resolver el problema?	NIVEL						NIVEL																								
								¿Resuelve problemas respetando la base de resolución?	¿tiene en cuenta los procedimientos y estrategias en la ejecución del problema?	¿los pasos que aplicaste serían correctos?	¿El estudiante identifica por qué la cantidad inicial creció?	¿El estudiante identifica por qué la cantidad inicial disminuyó?	¿Resolvió los problemas planteados de su vida cotidiana?	¿Planteo nuevas estrategias para la resolución?	¿trato de resolver?	¿Por qué creció la cantidad inicial?	¿mostro dificultades?	¿Cómo resolvieron los problemas aditivos?	NIVEL		NIVEL																									
								¿El estudiante identifica si realizo bien el procedimiento?	¿El estudiante reflexiono?	¿Resolvio correctamente?	¿Identifico sus debilidades?	¿El resultado obtenido fue correcto?	NIVEL						NIVEL																											
1	CHAVEZ CUBA, Sharon Killari	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
2	PAREDES GUEVARA, Sean Thiago Orlin	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	ROJAS HUAMAN, María del Carmen	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	ROJAS HUAMAN, Daiver	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	
5	CALDERON MENDOZA, Klismann	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	GUTIERREZ ORDOÑEZ, Wilfredo José	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	
7	GUTIERREZ ROJAS, Joshua Ivanol Adriano	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1
8	GUZMAN NAUPA, Alejandra	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	
9	PARIONA QUISPE, Yihino Alexander	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	ROJAS QUISPE, Zaory Nicole	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	



“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES

- a. **GRADO** : Primero y segundo
- b. **FECHA** : 25 de octubre del 2022
- c. **ÁREA** : Matemática
- d. **DOCENTE DE AULA** : Cuba Rojas Luz
- e. **DOCENTE PRACTICANTE** : Mucha Cuadros Miriam
- f. **ACTIVIDAD 1** : Comparamos el comercio de nuestras artesanías
- g. **TÍTULO DE LA SESIÓN** : Jugamos al juego del “lobo que estas en el bosque”, para aprender a sumar

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:






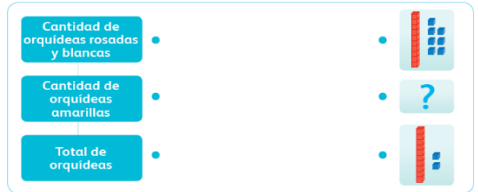
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ● “Resuelve problemas de cantidad” ● Traduce cantidades a expresiones numéricas. ● Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ● Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. ● Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Resuelve los problemas de restar del cuaderno de autoaprendizaje.	Ficha de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	Respeto a toda forma de vida	<ul style="list-style-type: none"> - Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales. - Los docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Secuencia didáctica	
	Primer grado	Segundo grado
Inicio 10 min	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo amablemente a los estudiantes • Los estudiantes organizan la asistencia de la semana • Motivación: jugaremos el juego del lobo que estas en el bosque • Se les dará a conocer las reglas del juego. <ul style="list-style-type: none"> ✍ Se pedirá de forma voluntaria que un estudiante sea el lobo. ✍ Evitar lastimarse <div data-bbox="392 667 1184 1106" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="392 1167 608 1196">Ejecución del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ se explica en que consiste el juego, primeramente, la maestra elegirá un estudiante que representara al lobo, mientras que los demás estudiantes formaran un círculo dando vueltas cantaran esta canción. <p data-bbox="762 1395 1134 1424" style="text-align: center;">juguemos, juguemos en el bosque</p> <p data-bbox="762 1464 1134 1494" style="text-align: center;">juguemos, juguemos en el bosque,</p> <p data-bbox="815 1534 1082 1563" style="text-align: center;">lobo que estás haciendo.</p> <p data-bbox="863 1603 1034 1632" style="text-align: center;">estoy comiendo,</p> <p data-bbox="392 1673 1509 1702">de igual manera contestará el estudiante que representará ser el lobo, responderá con diversas palabras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogo sobre quitar: ¿Qué jugamos?, ¿De qué trato el juego?, ¿Cuántos ovejas había? ¿Qué podemos hacer para saber la cantidad total de ovejas que había? • Se plantea el propósito: <p data-bbox="619 1906 1278 1935" style="text-align: center; color: blue;">Hoy aprenderemos a sumar números de hasta dos cifras.</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> Se establecerá las normas de convivencia, con los estudiantes para ello se presenta las siguientes siluetas: ojo, boca, oído y mano. <p style="text-align: center;">Planteamiento del problema</p> <p>➤ Se presenta el siguiente problema a los estudiantes, para ello se les pide que acudan a su cuaderno de autoaprendizaje pág. 202</p> <p style="text-align: center;">Leemos y observamos</p> <p>Adriana visitó el Bosque de Sho'let, en Oxapampa, con su profesor y compañeros. Allí observaron hermosas orquídeas.</p> 	<p style="text-align: center;">Planteamiento del problema</p> <p>➤ Se presenta el siguiente problema a los estudiantes, para ello se les pide que acudan a su cuaderno de autoaprendizaje pág. 202</p> <p style="text-align: center;">Leemos y observamos</p> <p>Adriana visitó el Bosque de Sho'let, en la ciudad de Oxapampa. Ella observó orquídeas blancas, amarillas y rosadas. ¿Cómo podemos ayudar a Adriana a saber cuántas orquídeas vio en total?</p> 
	<p style="text-align: center;">Familiarización del problema</p> <p>Se pide que los niños y niñas respondan y dialogue a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuántas orquídeas lilas hay?, ¿y cuántas rosadas? ¿Qué color de orquídea observo en mayor cantidad? ¿Cuántas orquídeas hay en total?</p>	<p style="text-align: center;">Familiarización del problema</p> <p>Se pide que los niños y niñas respondan y dialogue a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuántas orquídeas blancas vio Adriana? ¿Cuántas orquídeas rosadas más que blancas vio Adriana? ¿Qué operación podemos hacer para saber cuántas orquídeas hay en total?</p>
<p>Desarrollo</p> <p>70 min</p>	<p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategia</p> <p>Se indica que los niños y niñas observen y eligen los materiales a usar para solucionar.</p> <p>1 Respondemos.</p> <p>a. ¿Cuántas orquídeas observaron las niñas y los niños? <input type="text"/></p> <p>b. ¿Cuántas orquídeas observaron las niñas y los niños? <input type="text"/></p> <p>2 Elegimos el material que nos ayuda a representar las orquídeas de cada color.</p> <p>a. Marcamos con un visto dentro del círculo.</p>  <p style="text-align: center;">Ejecución del problema</p> <p>Se pide que acorde a los datos se inicie con la representación en su libro de auto aprendizaje de 1°</p> <p>b. Pintamos un <input type="checkbox"/> por cada orquídea y completamos.</p>  <p>Hay <input type="text"/> decena y <input type="text"/> unidades.</p> <p>Hay <input type="text"/> decena y <input type="text"/> unidades.</p> <p>Luego pedimos que representen simbólicamente para realizar la suma.</p>	<p style="text-align: center;">Busqueda de estrategia</p> <p>Se indica que los niños observen y eligen los materiales a usar para solucionar.</p> <p style="text-align: center;">Hacemos</p> <p>1 Elegimos y marcamos con un visto dentro del círculo el material para representar los datos.</p>  <p>2 Relacionamos los datos de la situación anterior con las imágenes.</p> <p style="text-align: center;">Ejecución del problema</p> <p>Se pide que acorde a los datos se inicie con la representación en su libro de auto aprendizaje de 2°</p> <p>2 Relacionamos los datos de la situación anterior con las imágenes.</p>  <p>a. Contestamos. ¿Qué operación efectuaremos para hallar el total de orquídeas?, ¿por qué?</p> <p>Luego pedimos que representen simbólicamente para realizar la suma.</p>

3 Encerramos con una cuerda la respuesta.

a. Hay más orquídeas de color... b. Hay menos orquídeas de color...

4 Adriana compró 23 orquídeas y 32 orquídeas. ¿Qué color de orquídea compró menos?

a. Contestamos.

- ¿Cuántas compró Adriana?
- ¿Cuántas compró Adriana?

b. Encerramos con una cuerda roja el número de el número de y con una cuerda azul el número de

1	2	3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

c. ¿Qué número está antes en el tablero numérico: 23 o 32?

d. ¿Qué número está después en el tablero numérico: 23 o 32?

e. Completamos con los números 23 y 32.

Los niños y niñas continúan con la solución.

6 A la visita al Bosque de Sho'let asistieron 12 niñas y 8 niños. ¿Cuántas niñas y cuántos niños asistieron en total?

a. Respondemos.

- ¿Cuántas asistieron?
- ¿Cuántos asistieron?

b. ¿Qué debemos hacer para hallar el total? Pintamos.

c. Representamos con material base diez la cantidad de niñas y niños.

d. Completamos.

Respondemos. Asistieron niños.

Presentacion de otros problemas, para ello se presenta otros problemas de su libro de auto aprendizaje.

Se trabajara el libro autoaprendizaje pag. 206 y 207.

Evaluacion y formalizacion.

A partir de la solución del problema se les pregunta a todos los estudiantes: ¿Qué procesos hemos seguido para dar solución al problema planteado? ¿Cómo podemos hallar la suma?

Luego del dialogo se realiza la formalizacion sobre lo que implica la suma y como lograr realizar la suma:

Analizamos la situación y **empleamos** un esquema para solucionarla.

En su paseo por el Bosque de Sho'let en Oxapampa, Adriana y su hermano vieron mariposas de colores. Adriana contó 19 mariposas y su hermano contó 23. ¿Cuántas mariposas contaron entre los dos?

a. Completamos los datos.

- Adriana contó
- Su hermano contó

b. Pensamos en qué operación usaremos para agrupar las cantidades.

Utilizamos un esquema y resolvemos.

Adriana	Su hermano	D	U
¿?			

Completamos la respuesta.

Los niños continúan con la solución.

4 Leemos. En una de las zonas del Bosque, Adriana observó mayor número de mariposas celestes que rosadas. Ayudamos a Adriana a saber cuántas mariposas azules más que rosadas hay.

35 21

a. Pensamos qué operación efectuaremos para comparar las cantidades.

Empleamos un esquema y resolvemos.

Mariposas rosadas	De más	D	U
¿?			
Mariposas azules			

Completamos la respuesta.

Hay mariposas azules más que rosadas.

Presentacion de otros problemas, para ello se presenta otros problemas de su libro de autoaprendizaje. 206, 207, 208 y 209.

Evaluacion y formalizacion

A partir de la solución del problema se les pregunta a todos los estudiantes: ¿Qué procesos hemos seguido para dar solución al problema planteado? ¿Cómo podemos hallar la suma?

Cierre 10 min	Se realiza la metacognición a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">- ¿Qué aprendimos hoy?- ¿Les gustó la clase?- ¿Cuál les pareció difícil?- ¿Nos servirá lo aprendido?
---------------	---

TRABAJO EN CASA (Opcional)

Con la ayuda de tus padres trabaja la pág. los de segundo grado.

Con la ayuda de tus padres trabaja la pág. los de primer grado.

MEDIOS Y MATERIALES: cuadernos de autoaprendizaje del 1° y 2° grado, Base diez.

V.B. DIRECTORA

PROF. DE AULA

DOCENTE DE PRÁCTICA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES

- a. **GRADO** : Primero y segundo
 b. **FECHA** : 27 de octubre del 2022
 c. **ÁREA** : Matemática
 d. **DOCENTE DE AULA** : Cuba Rojas Luz
 e. **DOCENTE PRACTICANTE** : Mucha Cuadros Miriam
 f. **ACTIVIDAD 1** : Comparamos los recursos naturales en nuestra comunidad
 g. **TÍTULO DE LA SESIÓN** : Jugamos al “Sacha Pilay” para aprender a restar

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:


COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ● “Resuelve problemas de cantidad” ● Traduce cantidades a expresiones numéricas. ● Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ● Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. ● Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Resuelve los problemas de restar del cuaderno de autoaprendizaje.	Ficha de observación

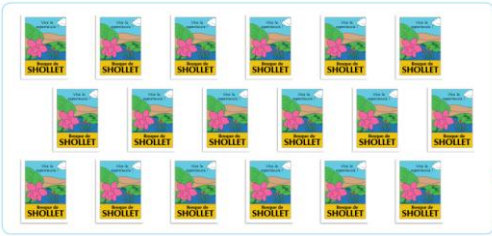
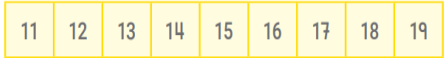
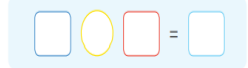

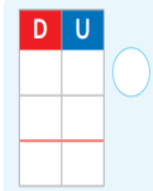
III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	Respeto a toda forma de vida	<ul style="list-style-type: none"> - Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales. - Los docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

Momentos	Secuencia didáctica	
	Primer grado	Segundo grado
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ● Se saluda cordialmente a los niños y niñas dando la bienvenida. ● Juego tradicional: sacha Pilay ● Se da a conocer las reglas del juego 	

<p>10 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dos grupos de estudiantes ➤ Evitar lastimarse. ➤ Tener cuidado a la hora de sujetarse. ➤ Evitar gritarse. ➤ El compañero separado del grupo ya pertenece al otro  <p>Ejecución del juego: se les explica a los estudiantes en que consiste el juego, la maestra forma un grupo de mayor cantidad de estudiantes y el otro de menor cantidad, los de mayor cantidad se sentaran y se sujetaran bien fuerte ya que el equipo de menos cantidad tratara de jalar al primer estudiante que se encuentre, si los estudiantes que jalan logran que se suelte el primer estudiante, ese estudiante les apoyara en jalar a los demás estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para recoger los saberes previos de los estudiantes se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué realizamos?, ¿Qué te pareció el juego?, ¿Qué paso con el grupo de árbol?, ¿Y cómo paso eso?, ¿Qué hubiera pasado si ellos se hubieran sujetado fuerte?, ¿Al final con cuantos integrantes quedaron los árboles?, ¿Por qué? <p>Se les comunica el propósito: Hoy resolvemos problemas de resta en el tablero de valor posicional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se establecerá las normas de convivencia, con los estudiantes para ello se presenta las siguientes siluetas: ojo, boca, oído y mano. 	
	<p style="text-align: center;">Planteamiento del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ➤ Se presenta el siguiente problema a los estudiantes, para ello se les pide que acudan a su cuaderno de autoaprendizaje pág. 209  <p>Carol tenía 18 afiches sobre el Bosque de Sho'llet. Repartió 12. ¿Cuántos afiches le quedaron?</p>	<p style="text-align: center;">Planteamiento del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presenta el siguiente problema a los estudiantes, para ello se les pide que acudan a su cuaderno de autoaprendizaje pág. 212 <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #e6f2e6;"> <p>Para proteger el Bosque de Sho'llet, se ha llevado a cabo una campaña con los visitantes de esta zona de conservación. Durante el primer día, se repartieron 56 volantes, y en el segundo, 45. ¿Cuántos volantes más se repartieron el primer día que el segundo día?</p> </div>
	<p>Familiarización del problema Se pide que los niños y niñas respondan y dialogue a partir de las siguientes preguntas: ¿De quien habla el problema?</p>	<p>Familiarización del problema Se pide que los niños y niñas que respondan las siguientes preguntas. ¿Qué debo averiguar?</p>

	<p>¿Debo agregar o quitar? ¿Qué nos pide el problema ? ¿Cuántos afiches tenía carol? ¿Cuántos afiches retartio? ¿la cantidad inicial aumento o disminuyo?</p>	<p>¿Qué datos tengo? ¿Cómo comparo estas cantidades?</p>
<p>Desarrollo 70 min</p>	<p>Búsqueda de estrategia Se indica que los niños y niñas propongan con su propias palabras como pueden solucionar el problema.</p> <p>Ejecución del problema Se pide que acorde a los datos se inicie con la representación en su libro de auto aprendizaje de 1ro de la pág. 210.</p> <p>Representan</p>  <p>Resuelven</p>   <p>Responden Le quedaron <input type="text"/> afiches</p> <p>-Evaluacion y formalizacion A partir de la solucion del problema se les pregunta a todos los estudiantes: ¿Qué procesos hemos seguido para dar solucion al problema planteado? ¿Cómo podemos hayar de otra manera la resta?.</p> <p>Presentacion de otros problemas Para ello se presenta otros problemas de su libro de auto aprendizaje. Se trabajara el libro autoaprendizaje pag. 206 y 211 y 212.</p>	<p>Búsqueda de estrategia Se indica que los niños y niñas propongan con su propias palabras de como pueden solucionar el problema.</p> <p>Ejecución del problema Se pide que acorde a los datos se inicie con la representación en su libro de auto aprendizaje de 2do de la pág. 210.</p>  <p>Representan</p> <p>Representacion con una operación y contestan.</p>  <p>Respondo. _____ _____</p> <p>Explicamos los estudiantes explican a una de sus compañeras y compañeros que operación y que procedimeinto realizo para solucionar el problema.</p> <p>_____ _____</p> <p>Evaluacion y formalizacion. A partir de la solucion del problema se les pregunta a todos los estudiantes: ¿Qué procesos hemos seguido para dar solucion al problema planteado? ¿Cómo podemos hayar</p>

		<p>la resta? ¿Ubicamos adecuadamente las cifra?, ¿tuvimos dificultad?</p> <p>Presentacion de otros problemas</p> <p>Para ello se presenta otros problemas de su libro de autoaprendizaje.</p> <p>Se trabajara el libro autoaprendizaje pag.2011.</p>
Cierre 10 min	<p>Se realiza la metacognicion a traves de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Les gusto la clase? - ¿Cuál les parecio dificil? - ¿Nos servira lo aprendido? 	

TRABAJO EN CASA (Opcional)

Con la ayuda de tus padres trabaja la pág. 212 los de segundo grado.

Con la ayuda de tus padres trabaja la pág. 213 los de primer grado.

MEDIOS Y MATERIALES: cuadernos de autoaprendizaje del 1°y2° grado, Base diez, monedas y billetes

V.B. DIRECTORA

PROF. DE AULA

DOCENTE DE PRÁCTICA

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS
FICHA DE OBSERVACIÓN

Variable dependiente: Resolución de problemas aditivos
Apellidos y nombres de la investigadora: Mucha Cuadros Miriam
Programa de estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe

Nº	Apellidos y nombres	Comprender el plan						Concebir el plan						Ejecución del plan						Examinar la solución obtenida														
		¿El estudiante comprende el problema planteado?	¿El estudiante participa desde sus conocimientos previos?	¿El estudiante identifica los datos del problema planteado?	¿De qué trata el problema?	¿Observaste alguna vez estos problemas en tu entorno?	¿Qué estrategia aplicabas para resolver?	¿Busca estrategias para realizar la ejecución del problema?	NIVEL	¿El estudiante analiza el problema?	¿Relaciono problemas de su entorno con el problema que se plantea?	¿Observaste un problema semejante en tu entorno?	¿Identifico los datos del problema?	¿Plantea problemas semejantes de tu vida diaria?	¿El estudiante plantea la estrategia a usar?	¿El estudiante identifica la incógnita para la resolución del problema?	¿Planteo otras estrategias para resolver el problema?	NIVEL	¿Resuelve problemas respetando la fase de resolución?	¿Tiene en cuenta los procedimientos y estrategias en la ejecución del problema?	¿Los pasos que aplicaste serán correctos?	¿El estudiante identifica por qué la cantidad inicial creció?	¿El estudiante identifica por qué la cantidad inicial disminuyó?	¿Resolvió los problemas planteados de su vida cotidiana?	¿Planteo nuevas estrategias para la resolución?	¿Trato de resolver?	¿Por qué creció la cantidad inicial?	¿Mostró dificultades?	¿Cómo resolvieron los problemas aditivos?	NIVEL	¿El estudiante identifica si realizó bien el procedimiento?	¿El estudiante reflexionó?	¿Resolvió correctamente?	¿Identifico sus debilidades?
1	CHAVEZ CUBA, Sharon Killari	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	3	
2	PAREDES GUEVARA, Sean Thiago Orlin	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2			
3	ROJAS HUAMAN, María del Carmen	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2			
4	ROJAS HUAMAN, Daiver	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2		
5	CALDERON MENDOZA, Klismann	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2			
6	GUTIERREZ ORDOÑEZ, Wilfredo José	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2				
7	GUTIERREZ ROJAS, Joshua Ivanol Adriano	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2				
8	GUZMAN ÑAUPA, Alejandra	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1			
9	PARIONA QUISPE, Yihino Alexander	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2			
10	ROJAS QUISPE, Zaory Nicole	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2			

SESIÓN APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES

- 1.1. GRADO : Primero y segundo
 1.2. FECHA : 3 de noviembre del 2022
 1.3. ÁREA : Matemática
 1.4. DOCENTE DE AULA : Cuba Rojas Luz
 1.5. DOCENTE PRACTICANTE : Mucha Cuadros Miriam
 1.6. ACTIVIDAD 1 : Encontramos equivalencia en los recursos de la comunidad
 1.6. TÍTULO DE LA SESIÓN : Jugamos al juego el barco se hunde para establecer equivalencias entre dos cantidades


II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS





COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>“Resuelve problemas de cantidad”</p> <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 las relaciones numéricas y las operaciones. 	Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición con números naturales de hasta dos cifras.	Resuelven problemas del libro de autoaprendizaje estableciendo equivalencias	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación



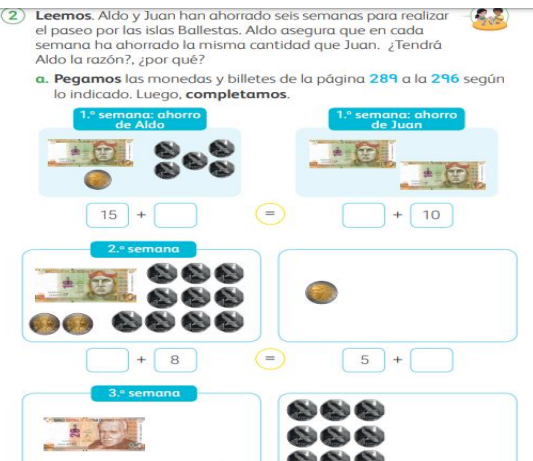
III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	Respeto a toda forma de vida	<ul style="list-style-type: none"> - Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales. - Los docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.
INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	<ul style="list-style-type: none"> - Permanente interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia con respeto a la propia identidad y a las diferencias.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	Secuencia didáctica	
	Primer grado	Segundo grado
<p>Inicio</p> <p>10 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se saluda cordialmente a los niños y niñas dando la bienvenida. • Juego tradicional: el barco se hunde • Se les da a conocer las reglas del juego <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se formará grupos al mando de la profesora. ➤ Evitar lastimarse. ➤ Estar atentos. <div data-bbox="443 600 1091 1025" style="text-align: center;">  </div> <p>Ejecución del juego: Se les explicara en que consiste el juego, se formara grupos de la misma cantidad, después de formar los grupos la maestra dirá, quiero grupos de 4 estudiantes, los estudiantes trataran de formar su grupo de la misma cantidad, así mismo habrá grupos sin la misma cantidad. Se les comunica las reglas del juego.</p> <p>según la cantidad menciona la maestra realizara sus preguntas para obtener sus saberes previos de los estudiantes: ¿Qué realizamos?, ¿de qué trato el juego?, ¿Qué te pareció el juego?, Si el grupo de Dayver tiene 5 integrante y María Del Carmen 7 ¿Cuántos estudiantes te faltan Dayver para que tengas la misma cantidad que María?</p> <p>Se comunica el propósito de la sesión: Hoy resolveremos problemas realizando equivalencia entre dos cantidades.</p> <p>Se da a conocer los criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende el problema. ✓ Plantea estrategias para resolver. ✓ Justifica su resultado. <p style="text-align: center;">Se establece las normas de convivencia con los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Mantener el distanciamiento ○ Cuidar los libros de autoaprendizaje ○ Levantar la mano para opinar. ○ Respetar las opiniones de los compañeros 	

	<p style="text-align: center;">Planteamiento del problema</p> <p>➤ Se presenta el siguiente problema a los estudiantes, para ello se les pide que acudan a su cuaderno de autoaprendizaje pág. 210</p> <p>Leemos y observamos</p> <p>Aldo y su familia visitan las islas Ballestas. Ellos disfrutan observando a los lobos marinos.</p> 	<p style="text-align: center;">Planteamiento del problema</p> <p>➤ Se presenta el siguiente problema a los estudiantes, para ello se les pide que acudan a su cuaderno de autoaprendizaje pág. 212</p> <p>En un paseo por las islas Ballestas, Aldo distinguió, lobos de mar descansando en las islas. Observó que en la isla del lado derecho había más lobos que en la del lado izquierdo ¿Qué podemos hacer para que cada isla tenga el mismo número de lobos?</p> 
<p>Desarrollo 70 min</p>	<p style="text-align: center;">Familiarización del problema</p> <p>Se pide que los niños y niñas respondan y dialogue a partir de las siguientes preguntas:</p> <p>¿De quien habla el problema? ¿Debo agregar o quitar? ¿Qué nos pide el problema ?</p> <p>Conversamos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuántos lobos marinos hay en las rocas? ¿Cuántos lobos marinos observo en el mar? ¿Cuántos lobos faltan en el mar para que las cantidades sean iguales? 	<p style="text-align: center;">Familiarización del problema</p> <p>Se pide que los niños y niñas respondan y dialogue a partir de las siguientes preguntas:</p> <p>Conversamos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuántos lobos marinos hay en la isla de la derecha de Aldo? ¿Cuántos lobos marinos hay en la isla de su izquierda? ¿Estas cantidades son iguales? ¿En cuánto se diferencian?
	<p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategia</p> <p>Se indica que los niños y niñas propongan con su propias palabras de como pueden solucionar el problema.</p> <p style="text-align: center;">Ejecución del problema</p> <p>Hacemos</p> <p>1 Elegimos material para representar a los lobos marinos que están en las rocas y a los que están en el mar. Marcamos con un visto.</p>  <p>2 Observamos y contestamos.</p> <p>a. ¿Cuántos hay en las rocas? <input type="text"/></p> <p>b. ¿Cuántos hay en las rocas? <input type="text"/></p> <p>c. ¿Cuántos hay en el mar? <input type="text"/></p> <p>d. ¿Cuántos deben llegar al mar para que las cantidades sean iguales? <input type="text"/></p> <p>Presentación de otros problemas, para ello se trabajara el libro de auto aprendizaje de la pag. 216 y 217.</p>	<p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategia</p> <p>Se indica que los niños y niñas propongan con su propias palabras de como pueden solucionar el problema.</p> <p style="text-align: center;">Ejecución del problema</p> <p>Hacemos</p> <p>1 Elegimos y marcamos con un visto el material que usaremos para representar los datos.</p> <p>a. Representamos los datos con el material seleccionado Luego dibujamos.</p> <p>Lobos marinos en la isla de la derecha de Aldo: <input type="text"/></p> <p>Lobos marinos en la isla de la izquierda de Aldo: <input type="text"/></p> <p>b. Usamos la balanza para hallar la equivalencia. Dibujamos los cuadrados que faltan en el brazo derecho de la balanza.</p>  <p>c. Resolvemos con operaciones.</p> <p>$6 + \square = 11$ $11 - \square = 6$</p> <p>d. Completamos y explicamos cómo procedimos para volver equivalentes las cantidades.</p>

	<p>4 Leemos. La familia de Aldo visitó la laguna Huacachina. Ellos cambiaron su dinero en monedas para tener sencillo y pagar los pesces en bolsa.</p> <p>a. Pegamos los desglosables de la página 243 para completar las equivalencias.</p>  <p>5 Dibujamos las monedas que faltan para que tengamos 10 soles en cada recuadro. Después, completamos.</p> 	<p>2 Leemos. Aldo y Juan han ahorrado seis semanas para realizar el paseo por las islas Ballestas. Aldo asegura que en cada semana ha ahorrado la misma cantidad que Juan. ¿Tendrá Aldo la razón?, ¿por qué?</p> <p>a. Pegamos las monedas y billetes de la página 289 a la 296 según lo indicado. Luego, completamos.</p> 
Cierre 10 min	<p>Se realiza la metacognición a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Les gustó la clase? - ¿Cuál les pareció difícil? - ¿Nos servirá lo aprendido? 	

TRABAJO EN CASA (Opcional)

Con la ayuda de tus padres trabaja la pág. los de segundo grado.

Con la ayuda de tus padres trabaja la pág. los de primer grado.

MEDIOS Y MATERIALES: cuadernos de autoaprendizaje del 1°y2° grado, Base diez, monedas y billete

V.B. DIRECTORA

PROF. DE AULA

DOCENTE DE PRÁCTICA

4

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS
FICHA DE OBSERVACIÓN

Variable dependiente: Resolución de problemas aditivos

Apellidos y nombres de la investigadora: Mucha Cuadros Miriam

Programa de estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	Comprender el plan						Concebir el plan						Ejecución del plan						Examinar la solución obtenida													
		Comprender el problema mediante preguntas.			Conocen el problema aditivo mediante, problemas de su entorno			Los problemas serán relacionados con su entorno.			Plantea estrategias para la resolución del problema, vinculando datos e incógnitas según las condiciones del problema.			llevará a cabo los procedimientos y tareas planteados en el paso anterior y evaluar el resultado.			Resuelve problemas de adición, donde la cantidad inicial crecerá o disminuirá según corresponda, se realizará la pregunta por la cantidad final.			Verificamos el resultado													
		¿El estudiante comprende el problema planteado?	¿El estudiante participa desde sus conocimientos previos?	¿El estudiante identifica los datos del problema planteado?	¿De qué trata el problema?	¿Observaste alguna vez estos problemas en tu entorno?	¿Qué estrategia aplicarías para resolver?	¿Busca estrategias para realizar la ejecución del problema?	NIVEL						¿Resuelve problemas respetando la fase de resolución?	¿tiene en cuenta los procedimientos y estrategias en la ejecución del problema?	¿los pasos que aplicaste serán correctos?	¿El estudiante identifica por qué la cantidad inicial creció?	¿El estudiante identifica por qué la cantidad inicial disminuyó?	¿Resolvió los problemas planteados de su vida cotidiana?	¿Planteo nuevas estrategias para la resolución?	¿trato de resolver?	¿Por qué creció la cantidad inicial?	¿mostró dificultades?	¿Como resolvieron los problemas aditivos?	NIVEL							
1	CHAVEZ CUBA, Sharon Killari	1	2	1	1	1	1	2	3	3	3	2	3	1	2	3	2	4	3	2	4	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	
2	PAREDES GUEVARA, Sean Thiago Orlin	1	1	2	2	1	3	4	2	1	3	2	1	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	
3	ROJAS HUAMAN, María del Carmen	1	1	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	4	4	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	
4	ROJAS HUAMAN, Daiver	2	1	1	2	1	2	3	2	3	3	2	2	1	2	3	4	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	
5	CALDERON MENDOZA, Klismann	1	1	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	
6	GUTIERREZ ORDOÑEZ, Wilfredo José	1	1	1	1	1	2	4	3	2	2	2	3	1	3	2	3	2	2	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	
7	GUTIERREZ ROJAS, Joshua Ivanol Adriano	1	1	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3		
8	GUZMAN ÑAUPA, Alejandra	2	1	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	
9	PARIONA QUISPE, Yihino Alexander	1	1	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	3	3	1	3	3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2		
10	ROJAS QUISPE, Zaory Nicole	2	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	

SESIÓN APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES

- a. **GRADO** : Primero y segundo
 b. **FECHA** : 9 de noviembre del 2022
 c. **ÁREA** : Matemática
 d. **DOCENTE DE AULA** : Cuba Rojas Luz
 e. **DOCENTE PRACTICANTE** : Mucha Cuadros Miriam
 f. **ACTIVIDAD 1** : Encontramos equivalencia en los recursos de la comunidad
 g. **TÍTULO DE LA SESIÓN** : Jugamos al Taps para empelar sumas o restas para mantener una igualdad.



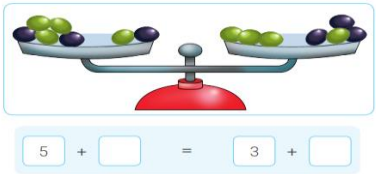
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ● “Resuelve problemas de cantidad” ● Traduce cantidades a expresiones numéricas. ● Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ● Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. ● Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Resolvemos problemas de igualdad del cuaderno de autoaprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	Respeto a toda forma de vida	<ul style="list-style-type: none"> - Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales. - Los docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.
INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	<ul style="list-style-type: none"> - Permanente interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia con respeto a la propia identidad y a las diferencias.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	
	Primer grado	Segundo grado
Inicio 10 min	<ul style="list-style-type: none"> Se saluda cordialmente a los niños y niñas dando la bienvenida. Se realizará el juego tradicional de los Taps Se da conocer las reglas del juego. El estudiante que gana recibe un Taps. El estudiante que pierde paga con un Taps. Se ejecutará el juego <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> Para recoger los saberes previos de los estudiantes se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué realizamos?, ¿Cuántos taps gana el compañero con mayor cantidad?, ¿Cuántos taps tiene el compañero que perdió?, ¿Cuántos taps deberá ganar para tener la misma cantidad que su compañero? <p>Se les comunica el propósito: “Hoy resolveremos problemas empleando la suma y resta para mantener una igualdad”</p> <ul style="list-style-type: none"> Se establecerá las normas de convivencia, con los estudiantes para ello se presenta las siguientes siluetas: ojo, boca, oído y mano. 	
	<p style="text-align: center;">Planteamiento del problema</p> <p>➤ Se presenta el siguiente problema a los estudiantes, para ello se les pide que acudan a su cuaderno de autoaprendizaje pág. 219</p> <p><small>Leemos. Aldo coloca uvas del mismo peso y tamaño en la balanza.</small></p> <p><small>• Dibujamos las uvas que faltan si fuera necesario y completamos.</small></p> 	<p style="text-align: center;">Planteamiento del problema</p> <p>➤ Se presenta el siguiente problema a los estudiantes, para ello se les pide que acudan a su cuaderno de autoaprendizaje pág. 212</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Aldo y sus amigos preparan una campaña para el cuidado de los recursos naturales; para la cual cada uno debe invertir 20 soles. Completamos pegando monedas y/o billetes para que todos tengan igual cantidad.</p> </div>
	<p style="text-align: center;">Familiarización del problema</p> <p>Se pide que los niños y niñas respondan y dialogue a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué quiere que aces el problema? ¿Qué aras para que tengan la misma cantidad?</p>	<p style="text-align: center;">Familiarización del problema</p> <p>Se pide que los niños y niñas respondan y dialogue a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué quiere que aces el problema? ¿Qué aras para que tengan la misma cantidad?</p>
Desarrollo	Búsqueda de estrategia	Búsqueda de estrategia

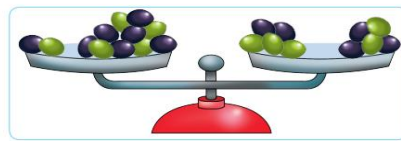
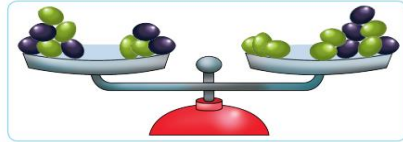
70 min

Se indica que los niños y niñas propongan con su propias palabras como pueden solucionar el problema.

Ejecución del problema

Se pide que acorde a los datos se inicie con la representación en su libro de auto aprendizaje de 1ro de la pág. 219.

Representan y resuelven



-Evaluacion y formalizacion

A partir de la solución del problema se les pregunta a todos los estudiantes: ¿Qué procesos hemos seguido para dar solución al problema planteado? ¿Cómo podemos haber de otra manera la igualdad?.

Presentacion de otros problemas

Para ello se presenta otros problemas de su libro de auto aprendizaje.

Se trabajara el libro autoaprendizaje pag. 206 y 220, 2021 y 2022.

Se indica que los niños y niñas propongan con su propias palabras de como pueden solucionar el problema.

Ejecución del problema

Se pide que acorde a los datos se inicie con la representación en su libro de auto aprendizaje de 2do de la pág. 218.

Representan



Aldo



Carmen



Juan



Dibujo o pego aquí.



Dibujo o pego aquí.



Dibujo o pego aquí.

$$10 + 10 = \square + \square = \square + \square$$

Comparan cantidades de los trabajos y explicamos con un comañero y le esplicamos el proceso que seguimos para slicionar la situacion.

Expresamos

Las equivalencias como equilibrio o igualdad representamos aumentando las monedas y los billetes necesarios.

Dibujo o pego aquí. Dibujo o pego aquí. Dibujo o pego aquí.

$$10 + 10 = \square + \square = \square + \square$$

Explicamos

El proceso que seguimos para obtener lo que nos piden.

Evaluacion y formalizacion.

A partir de la solución del problema se les pregunta a todos los estudiantes: ¿Qué procesos hemos seguido para dar solución al problema planteado? ¿Cómo podemos haber

		<p>la igualdad? ¿Ubicamos adecuadamente las cifra?, ¿tuvimos dificultad?</p> <p>Presentacion de otros problemas</p> <p>Para ello se presenta otros problemas de su libro de autoaprendizaje.</p> <p>Se trabajara el libro autoaprendizaje pag. 209 220 y 221.</p>
Cierre 10 min	<p>Se realiza la metacognicion a traves de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Les gusto la clase? - ¿Cuál les parecio dificil? - ¿Nos servira lo aprendido? 	

V.B. DIRECTORA

PROF. DE AULA

DOCENTE DE PRÁCTICA

SESIÓN APRENDIZAJE N° 06

I. RIQSICHIYNIY

- 1.1 UGEL : HUANTA
 1.2 YACHAY WASI : N° 38280/Mx-P
 1.3 ÑIQUI : HUK, ISKAY ÑIQUI
 1.4 QATUN HUMALLIQ: CUBA ROJAS, LUZ
 1.5 AMAWTA UMALLIQ : CUBA ROJAS, LUZ
 1.6 YACHAPAKUQ : MUCHA CUADROS MIRIAM
 1.7 PUNCHAW :17 de noviembre del 2022
 1.8 QAWA TUPU : MATEMÁTICA
 1.9. HATUN YACHAY : RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD
 1.10. IMAM RUANA : Jugamos a la tiendita para aprender a sumar hasta de dos

cifras


II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:


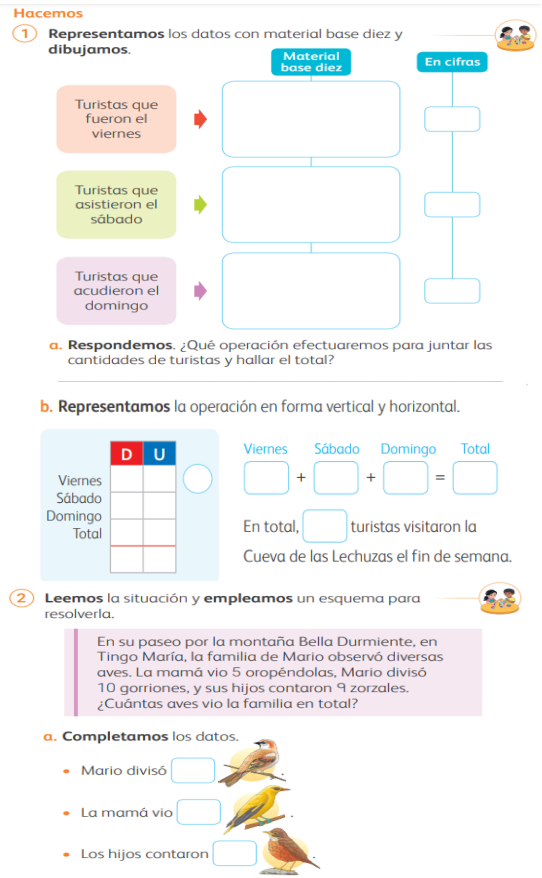
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ● “Resuelve problemas de cantidad” ● Traduce cantidades a expresiones numéricas. ● Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ● Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. ● Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Resuelven problemas del libro de autoaprendizaje.	Ficha de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	Respeto a toda forma de vida	<ul style="list-style-type: none"> - Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales. - Los docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.
INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	<ul style="list-style-type: none"> - Permanente interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia con respeto a la propia identidad y a las diferencias.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Ruranapaq	Secuencia didáctica	
<p>QALLARIYNIN</p> <p>10 min</p>	Primer grado	Segundo grado
	<ul style="list-style-type: none"> Warmakunata rimaykuspa tapuni, ¿Imaynallam kachlankichik? ¿Allinyachu kachkanki? ¿Yachaqchu qamuchkankichik? Warmakunawan pukyanchik. PAGAMOS NUESTROS GASTOS  <p>kay pukianapi warmakunaqa paganqaku llapan gastukunata, yakumanta, luzmanta..... chaymanta paykunaqa sumanqaku llampan ruasqanta.</p> <ul style="list-style-type: none"> Chaypaq qawaman yuksispa pukyana AYLLINTA PUKYANAPAQ: Ama tanqanakuspa, ama piñakuspa YACHAYNINTA QURQUNAPAQ TAPUNA: Tapuna: ¿Imapi pukyarqanchik? ¿Imatakunata ruraraqanchik? ¿Yuparqanchikchu? ¿Imaynata Yuparqanchikichik? IMATA YACHACHISUN: HOY APRENDEMOS A SUMAR NÚMEROS DE DOS CIFRAS. Warmakunawan churaniku kay acuerdos de convivencia nisqanchik. Chaypaq apasunchik kay ñawita, makita, simita, rinrita. Paykuna qawaspa chayta qurqunqakuchay acuerdos de convivencia nisqanta 	<p>ÑAWINCHAY KAY LLAMKAYTA</p> <p>Warmakunaman qawachisun huk sasachakuyta</p> <p>Leemos y observamos</p>  <p>Mario y su familia visitaron la Cueva de las Lechuzas, ubicada en el distrito de Mariano Damaso Beraún, Huánuco. ¿Cómo los ayudarías a calcular cuánto gastó la familia en las entradas?</p>

	<p style="text-align: center;">RIMASUNCHIK KAY LLAMKAYMANTA</p> <p>Warmakunata tapuptiy kutichimuwanaku: -Ñawpaq llachayninkunata qamutachisaq kay tapukuykunawan: ¿Imamanta riman?; ¿Ima yupaykunatataq qawanchik?; ¿Imaynatataq ruahswan kay llankayta?; ¿Imatataq ruasun niwamchik?; ¿Imaynatataq ruarusunchik?; ¿Ima operación nisqanta ruasun?</p> <p style="text-align: center;">Conversamos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿En qué lugar se encuentran Mario y su familia? ¿Cuánto dinero gastaron en las entradas? ¿Cuánto reciben de vuelto si pagan con un billete de 20 soles? 	<p style="text-align: center;">RIMASUNCHIK KAY LLAMKAYMANTA</p> <p>Warmakunata tapuptiy kutichimuwanaku: -Ñawpaq llachayninkunata qamutachisaq kay tapukuykunawan: ¿Imamanta riman?; ¿Ima yupaykunatataq qawanchik?; ¿Imaynatataq ruahswan kay llankayta?; ¿Imatataq ruasun niwamchik?; ¿Imaynatataq ruarusunchik?; ¿Ima operación nisqanta ruasun?</p> <p style="text-align: center;">Conversamos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuántos turistas visitaron la Cueva de las Lechuzas cada día? ¿Qué día hubo mayor cantidad de turistas? ¿Qué operación debemos efectuar para saber cuántos turistas fueron el fin de semana en total?
<p>Desarrollo 70 min</p>	<p style="text-align: center;">MASKASUN IMAYNATA RURANAPAQ</p> <p>-Llachapakuq warmakuna maskanku, kikinku ruranankupaq. -Llanapanapaq rurasun kay tapukunata: ¿Imata ruasun?; ¿Imata tarisun?; ¿Imaynatataq ruashwan huk ruraywan? -Yanapaniku maskayta hipaq yupanata -Yanapani llachaw warmakunata, mana atiqkunata.</p>  <p style="text-align: center;">Huk llamkaykunata yachapakuqkunaman. qunchik</p>	<p style="text-align: center;">MASKASUN IMAYNATA RURANAPAQ</p> <p>-Llachapakuq warmakuna maskanku, kikinku ruranankupaq. -Llanapanapaq rurasun kay tapukunata: ¿Imata ruasun?; ¿Imata tarisun?; ¿Imaynatataq ruashwan huk ruraywan? -Yanapaniku maskayta hipaq yupanata -Yanapani llachaw warmakunata, mana atiqkunata.</p>  <p style="text-align: center;">Huk llamkaykunata yachapakuqkunaman. qunchik</p>

	<p>Paykuna llamkanqaku maytunpi ruraykunata.</p> <p>Reflexión y socialización (rimaniku ruasqamanta) Examinar la solución obtenida (allinta ruarqaniku) Ñawinchaniku llapan warmakunawan, allintachu rurarqaniku icha manachu: Tapukuykunata ruasun: ¿Imaynata rurarqanki?;</p>	<p>Paykuna llamkanqaku maytunpi ruraykunata.</p> <p>Reflexión y socialización (rimaniku ruasqamanta) Examinar la solución obtenida (allinta ruarqaniku) Ñawinchaniku llapan warmakunawan, allintachu rurarqaniku icha manachu: Tapukuykunata ruasun: ¿Imaynata rurarqanki?;</p>
Cierre 10 min	<p>(HAMUTANCHIK RURARNINCHIMANTA)</p> <p>¿Llachapakuq waramakuna yacharunkuchu kay rurasqankuwan?</p> <p>¿Ima sasachaykuykunata qawarqani llachay warmakunapata?</p> <p>¿Imakunata yamkasaq warmakuna llachananpaq?</p>	

V.B. DIRECTORA

PROF. DE AULA

DOCENTE DE PRÁCTICA

SESIÓN APRENDIZAJE N° 07

I. RIQSICHIYNIY

- 1.1 UGEL : HUANTA
 1.2 YACHAY WASI : N° 38280/Mx-P
 1.3 ÑIQI : HUK, ISKAY ÑIQI
 1.4 QATUN HUMALLIQ: CUBA ROJAS, LUZ
 1.5 AMAWTA UMALLIQ : CUBA ROJAS, LUZ
 1.6 YACHAPAKUQ : MUCHA CUADROS MIRIAM
 1.7 PUNCHAW :15 de noviembre del 2022
 1.8 QAWA TUPU : MATEMÁTICA
 1.9. HATUN YACHAY : RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD
 1.10. IMAM RUANA : Jugamos al kiwi para aprender a restar números de hasta dos

cifras.


II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:



COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • “Resuelve problemas de cantidad” • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Resuelven problemas del cuaderno de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	Respeto a toda forma de vida	<ul style="list-style-type: none"> - Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales. - Los docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.
INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	<ul style="list-style-type: none"> - Permanente interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia con respeto a la propia identidad y a las diferencias.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Ruranapaq	Secuencia didáctica	
	Huk ñiqi	Iskay ñiqi
<p>Qallariynin</p> <p>10 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> Lliw yachapakuykunata rimaykullani. Warmakunawan pukiasun: LATA WICHICHIY  <ul style="list-style-type: none"> Allinta pukianapaq Ama tanqakuspa Ama chiptinakuspa Llachayninta qurqunapaq tapuna: ¿Imata ruraraqanchik?, ¿Imaynata pukiarqanchik?, ¿qichurqanchikchu?, ¿imaynata llachanki qichusqaykita?. <p>Kunan llamkasunchik.</p> <p>Hoy resolveremos problemas de resta de números de hasta dos cifras.</p> <p>Allinta llachanapaq, warmakunawan kuska ruasun acuerdos de convivencia nisqanta.</p>	
	<p>Ñawinchay kay llankayta</p> <p>Warmakunaqa ringaku, qawa tupunkunpi kay 244 yupayman.</p> <p>Leo. Los hijos de Mario contemplaron 19 loritos en un árbol, de los cuales 8 se fueron volando. ¿Cuántos loritos quedaron?</p>	<p>Planteamiento del problema</p> <p>Warmakunaqa ringaku, qawa tupunkunpi kay 244 yupayman.</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #e6f2ff;"> <p>Durante su visita por la Cueva de las Lechuzas en el Parque Nacional Tingo María, Mario vio primero una decena de murciélagos. Luego, observó 15 murciélagos más y finalmente vio 16 murciélagos colgados del techo de la cueva. ¿Cuántos murciélagos contó en total?</p> </div>
	<p>Rimasunchik kay llamkaymanta</p> <p>Kunanqa warmakunaqa kutichimunqachu kay tapukuykkunata.</p> <p>¿Qayka wiqrukuna kasqa?</p> <p>¿Qayka wiqrukuna pasakunku?</p> <p>¿puchuq wiqrukuna kachkan achka, nadayachu kay 19 llupaymanta?</p>	<p>Rimasunchik kay llamkaymanta</p> <p>Kunanqa warmakunaqa kutichimunqachu kay tapukuykkunata.</p> <p>Qaikata qawarqa.....</p> <p>Chaymanta qaykata qawasqa.....</p> <p>Tukunanapaq qaykata qawarqa.....</p>
<p>Llamkaykuna puririyin</p> <p>70 min</p>	<p>Maskasun imaynata ruranapaq</p>	<p>Maskasun imaynata ruranapaq</p>

	<p>Warmakunaqa qinanqaku ruruyman pawasqanta wiqrkunata</p>  <p>Ruasunchik Kunanaqa qillqanqaku pachakunata.</p>  <p>Kutichimunku.</p> <p>Quedaron <input type="text"/> loritos.</p> <p>Rimaniku</p> <p>ruasqanmanta Ruasqamanta tapusunchik warmakunata: ¿kunan imakunata ruarqanchik?, ¿Imaynata rurasun huk llamkaykunata?</p> <p>Ruasun huk llamkaykunata Warmakunaqa ruanqaku kay qawa tupuwanta “cuaderno de autoaprendizaje” kay 245 qinaspa 246 pachakunata.</p>	<p>Warmakunaqa qillqanqaku pachakunata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero vio <input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> • Luego observó <input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> • Al final apreció <input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> <p>Kutichimuy</p> <p>Mario divisó <input type="text"/> murciélagos en total.</p> <p>Kutichimuy qachasqaykita Imaynata ruarqanki kay sasachayta</p> <hr/> <hr/> <p>Rimaniku ruasqanmanta Ruasqamanta tapusunchik warmakunata: ¿kunan imakunata ruarqanchik?, ¿Imaynata rurasun huk llamkaykunata?</p> <p>Ruasun huk llamkaykunata Warmakunaqa ruanqaku kay qawa tupuwanta “cuaderno de autoaprendizaje” kay 245 pachata.</p>
<p>Tukupay</p> <p>10 min</p>	<p>Tukunanchipaq tapusun warmakunata</p> <ul style="list-style-type: none"> – ¿Imata llacharqanchik kunan punchaw? – Sasachu karqa? – ¿Imaynataq rurarqanki? – ¿sasachakurqankichu kay llamkaypi? 	

V.B. DIRECTORA

PROF. DE AULA

DOCENTE DE PRÁCTICA

SESIÓN APRENDIZAJE N° 08

I. RIQSICHIYNIY

- 1.1 UGEL : HUANTA
 1.2 YACHAY WASI : N° 38280/Mx-P
 1.3 ÑIQI : HUK, ISKAY ÑIQI
 1.4 QATUN HUMALLIQ: CUBA ROJAS, LUZ
 1.5 AMAWTA UMALLIQ : CUBA ROJAS, LUZ
 1.6 YACHAPAKUQ : MUCHA CUADROS MIRIAM
 1.7 PUNCHAW :17 de noviembre del 2022
 1.8 QAWA TUPU : MATEMÁTICA
 1.9. HATUN YACHAY : RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD
 1.10. IMAM RUANA : Jugamos a Yaces para aprender a restar




I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:


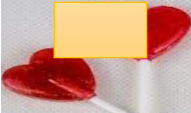


COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • “Resuelve problemas de cantidad” • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	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 sustracción con números hasta 20.	Resuelve problemas quitando una cantidad a una más grande	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

II. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	Respeto a toda forma de vida	- Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales. - Los docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.
INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	- Permanente interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia con respeto a la propia identidad y a las diferencias.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Ruranapaq	Secuencia didáctica	
	Huk ñiqi	Iskay ñiqi
<p>Qallariynin</p> <p>10 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> Liw yachapakuykunata rimaykullani. Warmakunawan pukiasun: Pispis Pispis  <p>Allinta pukianapaq Ama tanqakuspa Ama chiptinakuspa</p> <ul style="list-style-type: none"> Llachayninta qurqunapaq tapuna: ¿Imata ruraraqanchik?, ¿Imaynata pukiarqanchik?, ¿qichurqanchikchu?, ¿imaynata llachanki qichusqaykita?. <p>Kunan llamkasunchik.</p> <p>Hoy resolveremos problemas de resta una cantidad a una grande.</p> <p>Allinta llachanapaq, warmakunawan kuspa churasun qatinapaq.</p>	
	<p>Ñawinchay kay llamkayta</p> <p>Warmakunaqa ñawinchanqaku kay sasachayta.</p>  <p>Interpreta. ¿Cuántos chupetes quedan?</p> <p>Había 6 Carlos se lleva 2 Quedan <input type="text"/></p> <p>Warmakunaqa maskanqaku chay material concreto qisqanta ruanankupaq: chapitas, piedritas, botones.</p>	<p>Ñawinchay kay llamkayta</p> <p>Warmakunaqa ñawinchanqaku kay sasachayta</p> <p>1. Susy invitó a sus amigos y amigos a jugar. La mamá compró panes para invitarles lonche. ¿Cuántos panes le quedaron?</p> <p>a. Observen la imagen y completen los datos para resolver el problema.</p>  <p>• Panes que compró: <input type="text"/></p> <p>• Panes que invité: <input type="text"/></p> <p>Qayta tantata rantisqa.....</p> <p>Qayta tantata quykurqa.....</p>
	<p>Rimasunchik kay llamkaymanta</p> <p>Kunanqa warmakunaqa kutichimunqachu kay tapukuykunata.</p> <p>¿Imata ruarqanki?</p> <p>¿Imanasqataq ninki qichurqani?</p> <p>¿Imanasqa qam ninki chayta?</p> <p>¿Imata qamutanki qam chay qichuymanta?</p>	<p>Rimasunchik kay llamkaymanta</p> <p>Kunanqa warmakunaqa kutichimunqachu kay tapukuykunata.</p> <p>¿Pimanta riman?</p> <p>¿Qayta tantata rantisqa?</p> <p>¿Qayka tantata quykurqa?</p> <p>¿Qayta tanta puchusqa achkatu, nadallachu?</p>
Llamkaykuna puririynin	Maskasun imaynata ruranapaq	Maskasun imaynata ruranapaq
		Warmakunaqa rimanqaku imakunawan ruanqaku chay sasachayta.

<p>70 min</p>	<p>Warmakunaqa qamutanqaku imaynata ruanankupaq.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #fde9d9; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Cantidad</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #fde9d9; padding: 5px; width: 100px; text-align: center;">Se llevo</div> </div> <p>Kutichimunku.</p> <p>Qayka suquna puchurqa</p>  <p>Kutichimuy</p> <p>Qallariyppi kachakan suqta suquna, chaymanta huk Warma apakun iskayta. ¿Suqunakuna kachakan suqtara?, ¿Imanasqa?, ¿Qichurqa chay sukuna?</p> <p>Llupaykunapi qawasun</p> <p>Suquna: $6 - 2 = 4$ —————> Qichurqa</p> <p>Qallariynin kasqa pachata, qichurunku iskayta.</p> <p>Formalización</p> <p>Qawasunchik kunan allintachu ruarqanchik. Warmakuna rimañaku ruasqammanta Warmakunaqa kutichimunki kay tapukuykunata. ¿Imaynata ruarqanki?</p> <p>Ruasun huk llamkaykunata</p> <p>Warmakunaqa ruanqaku huk llachaykunata.</p>	<p>Chaymanta tapuni warmakunata. ¿Imata ruasun ruanapaq kay sasachayta?, ¿Imawan qam ruanki?, ¿imata ruasun tukunapaq</p> <div style="margin-top: 20px;"> <p>Represento tachando</p>  </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p>Represento simbolicamente</p> $\begin{array}{r} 18 - \\ \underline{8} \\ 10 \end{array}$ <p>quedaron 10 panes</p> </div> <p>Formalización</p> <p>Qawasunchik kunan allintachu ruarqanchik. Warmakuna rimañaku ruasqammanta Warmakunaqa kutichimunki kay tapukuykunata. ¿Imaynata ruarqanki?</p> <p>Rimaniku ruasqanmanta</p> <p>Ruasqamanta tapusunchik warmakunata: ¿kunan imakunata ruarqanchik?, ¿Imaynata rurasun huk llamkaykunata?</p> <p>Ruasun huk llamkaykunata</p> <p>Warmakunaqa ruanqaku huk llachaykunata</p>
<p>Tukupay</p> <p>10 min</p>	<p>Tukunanchipaq tapusun warmakunata</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Imata llacharqanchik kunan punchaw? - ¿Sasachu karqa? - ¿Imaynataq ruraraqnki? - ¿Sasachakurqankichu kay llamkaypi? 	

V.B. DIRECTORA

PROF. DE AULA

DOCENTE DE PRÁCTICA

SESIÓN APRENDIZAJE N° 09

I. RIQSICHIYNIY

- 1.1 UGEL : HUANTA
- 1.2 YACHAY WASI : N° 38280/Mx-P
- 1.3 ÑIQI : HUK, ISKAY ÑIQI
- 1.4 QATUN HUMALLIQ: CUBA ROJAS, LUZ
- 1.5 AMAWTA UMALLIQ : CUBA ROJAS, LUZ
- 1.6 YACHAPAKUQ : MUCHA CUADROS MIRIAM
- 1.7 PUNCHAW :16 de noviembre del 2022
- 1.8 QAWA TUPU : MATEMÁTICA
- 1.9. HATUN YACHAY : RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD
- 1.10. IMAM RUANA : Jugamos el juego del el zorro y el carnero para aprender a

sumar.

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:


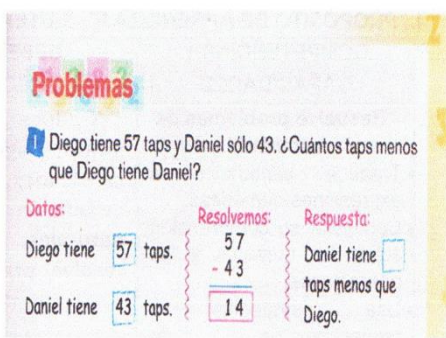
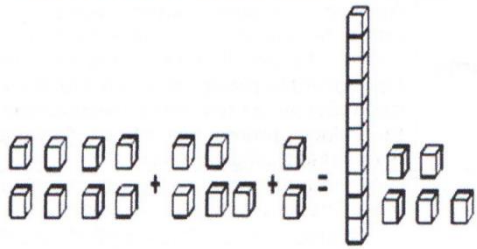
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ● “Resuelve problemas de cantidad” ● Traduce cantidades a expresiones numéricas. ● Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ● Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. ● Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	<p>Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición con números naturales; al plantear y resolver problemas.</p>	<p>Resuelve problemas de adición aplicando propiedades.</p>	<p>ficha de observación</p>

II. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	Respeto a toda forma de vida	<ul style="list-style-type: none"> - Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales. - Los docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.

INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	- Permanente interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia con respeto a la propia identidad y a las diferencias.
----------------------	--	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica	
	Primer grado	Segundo grado
QAYARIYNIN 10 min	<ul style="list-style-type: none"> Warmakunata rimaykuspa tapuni, ¿Imaynallam kachlankichik? ¿Allinyachu kachkanki? ¿Yachaqchu qamuchkankichik? Warmakunawan pukyanchik EL ZORRO Y EL CARNERO. Chaypaq qawaman yuksispa pukyana Ayllinta pukyanapaq: Ama tanqanakuspa, ama piñakuspa Yachayninta qurqunapaq tapuna: Tapuna: ¿Imapi pukyarqanchik? ¿Imatakunata ruraraqanchik? ¿Yuparaqanchikchu? ¿Imaynata yuparaqanchik? <p>IMATA LLAMKASUN:</p> <p style="text-align: center;">HOY APRENDEREMOS A SUMAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Warmakunawan churaniku kay acuerdos de convivencia nisqanchik. Chaypaq munanchik kay gawanaku ñawi, maki, simi, rinri. 	
	<p style="text-align: center;">ÑAWINCHAY KAY LLAMKAYTA</p> <p>Warmakunaman qawachisun huk sasachakuyta</p> <p>1. Paco ha recibido obsequios de su amiga y su amigo. ¿Cuántas canicas juntó Paco?</p> 	<p style="text-align: center;">ÑAWINCHAY KAY LLAMKAYTA</p> <p>Warmakunaman qawachisun huk sasachakuyta</p> 
	<p style="text-align: center;">RIMASUNCHIK KAY LLAMKAYMANTA</p> <p>Warmakunata tapuptiy kutichimuwanku: -Ñawpaq llachayninkunata qamutachisaq kay tapukuykunawan: ¿Imamanta riman?; ¿Ima yupaykunatataq qawanchik?; ¿Imaynatataq ruahswan kay llankayta?; ¿Imatataq ruasun niwamchik?; ¿Imaynatataq ruarusunchik?; ¿Ima operación nisqanta ruasun?</p> 	<p style="text-align: center;">RIMASUNCHIK KAY LLAMKAYMANTA</p> <p>Warmakunata tapuptiy kutichimuwanku: -Ñawpaq llachayninkunata qamutachisaq kay tapukuykunawan: ¿Imamanta riman?; ¿Ima yupaykunatataq qawanchik?; ¿Imaynatataq ruahswan kay llankayta?; ¿Imatataq ruasun niwamchik?; ¿Imaynatataq ruarusunchik?; ¿Ima operación nisqanta ruasun?</p> <p>ii José Antonio lleva 22 cuentos al salón y Ana Lucía 31. ¿Cuántos cuentos llevaron los dos juntos?</p> <p>Datos: José Antonio lleva 22 cuentos. Ana Lucía lleva 31 cuentos.</p> <p>Resolvemos: 22 + 31 = 53</p> <p>Respuesta: Entre los dos llevaron 53 cuentos.</p>

Yo sumé las canicas en el orden en que me las regalaron.

Canicas que tiene Paco: 8 + Canicas que le regaló Nico: 5 = 13 + Canicas que le regaló Rosa: 2 = 15

Ahora, utilizando los números, inventa un problema y coloca la respuesta.

Ejemplo:

Datos	Problema inventado	Solución
32 claveles 24 rosas	La profesora sembró 32 claveles y Maya 24 rosas. ¿Cuántas flores sembraron en total?	$\begin{array}{r} 32 \\ + 24 \\ \hline 56 \end{array}$
48 17		$\begin{array}{r} 48 \\ - 17 \\ \hline \end{array}$

Desarrollo
70 min

Huk llamkaykunata qunchik yachapakuqkunaman.
Paykuna llamkanqaku maytunpi ruraykunata.

Reflexión y socialización (rimaniku ruasqamanta)
Examinar la solución obtenida (allinta ruarqaniku)
Ñawinchaniku llapan warmakunawan, allintachu rurarqaniku icha manachu:
Tapukuykunata ruasun: ¿Imaynata rurarqanki?;

PROPIEDADES DE LA SUMA

Commutativa El orden de los sumandos no altera el resultado final de la suma

Asociativa Si asociamos los sumandos de distinta manera, el resultado de la suma no varía

$21 + 13 = 13 + 21$
 $34 = 34$

$(12 + 3) + 6 = 12 + (3 + 6)$
 $15 + 6 = 12 + 9$
 $21 = 21$

Huk llamkaykunata qunchik yachapakuqkunaman.
Paykuna llamkanqaku maytunpi ruraykunata.

Reflexión y socialización (rimaniku ruasqamanta)
Examinar la solución obtenida (allinta ruarqaniku)
Ñawinchaniku llapan warmakunawan, allintachu rurarqaniku icha manachu:
Tapukuykunata ruasun: ¿Imaynata rurarqanki?;

1. Paco se compró una hamburguesa que costaba \$ 35 y un refresco de \$ 18. ¿Cuánto dinero pagó en total?

DATOS	OPERACIÓN	RESULTADO
	$\begin{array}{r} D U \\ + \\ \hline \end{array}$	

2. Paloma hizo una fiesta por su cumpleaños e invitó a 17 niñas y a 15 niños. ¿Cuántas personas invitó en total?

DATOS	OPERACIÓN	RESULTADO
	$\begin{array}{r} D U \\ + \\ \hline \end{array}$	

LIVWORKSHEETS

TUKUNAPAQ 10 min	(HAMUTANCHIK RURARNINCHIMANTA) ¿Llachapakuq waramakuna yacharunkuchu kay rurasqankuwan? ¿Ima sasachaykuykunata qawarqani llachay waramakunapata? ¿Imakunata yamkasaq waramakuna llachananpaq?
---------------------	---

V.B. DIRECTORA

PROF. DE AULA

DOCENTE DE PRÁCTICA

SESIÓN APRENDIZAJE N° 10

I. RIQSICHIYNIY

- 1.1 UGEL : HUANTA
- 1.2 YACHAY WASI : N° 38280/Mx-P
- 1.3 ÑIQUI : HUK, ISKAY ÑIQUI
- 1.4 QATUN HUMALLIQ: CUBA ROJAS, LUZ
- 1.5 AMAWTA UMALLIQ : CUBA ROJAS, LUZ
- 1.6 YACHAPAKUQ : MUCHA CUADROS MIRIAM
- 1.7 PUNCHAW :16 de noviembre del 2022
- 1.8 QAWA TUPU : MATEMÁTICA
- 1.9. HATUN YACHAY : RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD
- 1.10. IMAM RUANA : Jugamos el salta sogá para comparar cantidades e igualar.


II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:

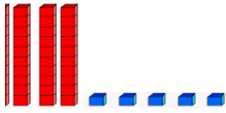
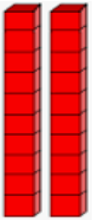
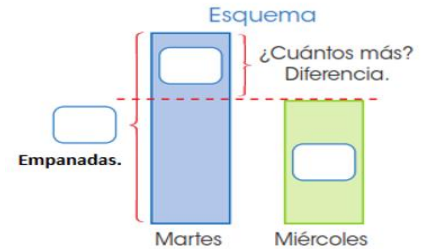
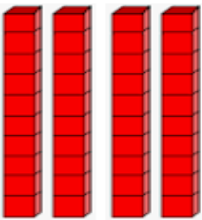
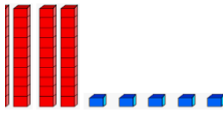
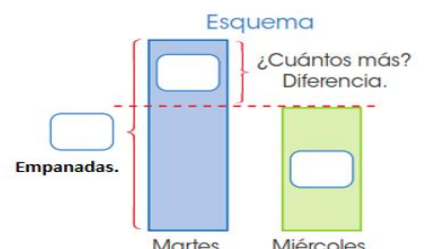
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ● “Resuelve problemas de cantidad” ● Traduce cantidades a expresiones numéricas. ● Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ● Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. ● Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. 	Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Resuelve problemas comparando e igualando cantidades	Ficha de observación

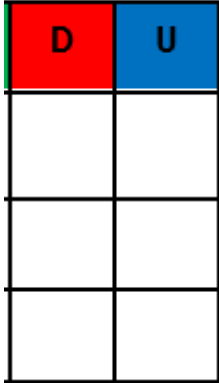
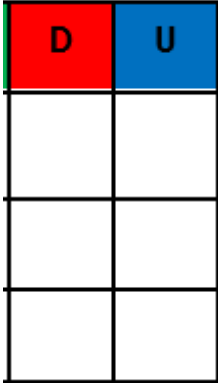
III. ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
AMBIENTAL	Respeto a toda forma de vida	<ul style="list-style-type: none"> - Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales. - Los docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.
INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	<ul style="list-style-type: none"> - Permanente interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia con respeto a la propia identidad y a las diferencias.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Ruranapaq	Secuencia didáctica	
<p>Qallariynin</p> <p>10 min</p>	Huk ñiqi	Iskay ñiqi
	<ul style="list-style-type: none"> Liw yachapakuykunata rimaykullani. Warmakunawan pukiasun: Salta sogá  <p>Warmakunawan rimasunchik imaynata pukuasunchik Allinta pukianapaq Ama tanqakuspa Ama chiptinakuspa</p> <ul style="list-style-type: none"> Llachayninta qurqunapaq tapuna: ¿Imata ruraraqanchik?, ¿Imaynata pukiarqanchik?, ¿Qaykata pawasqa?, ¿Qaykata paqarqanki?. <p>Kunan llamkasunchik.</p> <p style="text-align: center;">Hoy resolveremos problemas e igualamos cantidades</p> <p>Allinta llachanapaq, warmakunawan kuspa churasun qatinapaq chay acuerdos de convivencia nisqanta.</p>	<p>Ñawinchay kay llamkayta Warmakunaqa ñawinchanqaku kay sasachayta.</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Rosa preparó 35 empanadas el martes y 20 el miércoles. ¿Cuántas empanadas más preparó el martes que el miércoles?</p> </div> <p>Warmakunaqa maskanqaku imawwan yupanankupaq. Chapitas, piedritas, base diez.</p>
<p>Rimasunchik kay llamkaymanta Kunanqa warmakunaqa kutichimunqachu kay tapukuykkunata. ¿Imamanta riman chay sasachayqa? ¿Imata ruan Rosa? ¿Qaytata ruarqa antichay punchay chay empanada nisqanta? ¿Qaykata ruarqa qullurchay punchaw chay empanada nisqanta?</p>	<p>Rimasunchik kay llamkaymanta Kunanqa warmakunaqa kutichimunqachu kay tapukuykkunata. ¿Imamanta riman chay sasachayqa? ¿Imata ruan Rosa? ¿Qaytata ruarqa antichay punchay chay empanada nisqanta? ¿Qaykata ruarqa qullurchay punchaw chay empanada nisqanta?</p>	
<p>Llamkaykuna puririynin</p>	<p>Maskasun imaynata ruranapaq</p>	<p>Maskasun imaynata ruranapaq</p>

<p>70 min</p>	<p>Warmakunaqa qamutanqaku imaynata ruanankupaq. Kay tapukuykunawan. ¿Imata ruasun ruanapaq kay sasachayta? ¿Imawan ruasun kay sasachayta? ¿Imanasqa?</p> <p>Qusun warmakunaman chay base dies nisqanta, papelote, plumones, suanankupaq chay sasachayta. Purisaq llanapaspa warmakunata, sasachakuykunampi. Warmakuna ruanqaku chay representación nisqanta bese dieswam.</p> <p>Kutichimunku.</p> <p>Qayka empanadada ruasqa antichay punchaw.</p>  <p>Qaykata ruarqa</p> <p>qullurchay punchaw</p>  <p>Ruanqaku Quntay kay tapuyta.</p>  <p>Kunanqa quntachiy</p>	<p>Warmakunaqa qamutanqaku imaynata ruanankupaq. Kay tapukuykunawan. ¿Imata ruasun ruanapaq kay sasachayta? ¿Imawan ruasun kay sasachayta? ¿Imanasqa?</p> <p>Qusun warmakunaman chay base dies nisqanta, papelote, plumones, suanankupaq chay sasachayta. Purisaq llanapaspa warmakunata, sasachakuykunampi. Warmakuna ruanqaku chay representación nisqanta bese dieswam.</p> <p>Kutichimunku.</p> <p>Qayka empanadada ruasqa antichay punchaw.</p>  <p>Qaykata ruarqa</p> <p>qullurchay punchaw</p>  <p>Ruanqaku Quntay kay tapuyta.</p>  <p>Kunanqa quntachiy</p>
---------------	--	---

	 <p>Formalización Qawasunchik kunan allintachu ruarqanchik. Warmakuna rimañaku ruasqammanta Warmakunaqa.</p> <p>Ruasun huk llamkaykunata Warmakunaqa ruanqaku huk llachaykunata.</p>	 <p>Formalización Qawasunchik kunan allintachu ruarqanchik. Warmakuna rimañaku ruasqammanta Warmakunaqa.</p> <p>Ruasun huk llamkaykunata Warmakunaqa ruanqaku huk llachaykunata.</p>
Tukupay 10 min	Tukunanchipaq tapusun warmakunata <ul style="list-style-type: none"> - ¿Imata llacharqanchik kunan punchaw? - ¿Sasachu karqa? - ¿Imaynataq rurarqñki? - ¿Sasachakurqankichu kay llamkaypi? 	

V.B. DIRECTORA

PROF. DE AULA

DOCENTE DE PRÁCTICA

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS


FICHA DE OBSERVACIÓN

Variable dependiente: Resolución de problemas aditivos
 Apellidos y nombres de la investigadora: Mucha Cuadros Miriam
 Programa de estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	Comprender el plan						Concebir el plan						Ejecución del plan						Examinar la solución obtenida																				
		Comprender el problema mediante preguntas.			Conocen el problema aditivo mediante, problemas de su entorno			Los problemas serán relacionados con su entorno.		Plantea estrategias para la resolución del problema, vinculando datos incógnitas según las condiciones del problema.				Llevará a cabo los procedimientos y tareas planteados el paso anterior y salvar el resultado.		Resuelve problemas aditivos donde la cantidad inicial crecerá o disminuirá según corresponda, se realizará la pregunta por la cantidad final.				Verificamos el resultado																				
		¿El estudiante comprende el problema planteado?	¿El estudiante participa desde sus conocimientos previos?	¿El estudiante identifica los datos del problema planteado?	¿De qué trata el problema?	¿Observaste alguna vez estos problemas en tu entorno?	¿Qué estrategia aplicarías para resolver?	¿Busca estrategias para realizar la ejecución del problema?	NIVEL	¿El estudiante analiza el problema?	¿Relaciono problemas de su entorno con el problema que se planteó?	¿observaste un problema semejante en tu entorno?	¿identifico los datos del problema?	¿plantea problemas semejantes de tu vida diaria?	¿El estudiante plantea la estrategia a usar?	¿El estudiante identifica la incógnita para la resolución del problema?	¿planteo otras estrategias para resolver el problema?	NIVEL	¿Resuelve problemas respetando la fase de resolución?	¿tiene en cuenta los procedimientos y estrategias en la ejecución del problema?	¿los pasos que aplicaste serán correctos?	¿El estudiante identifico por qué la cantidad inicial creció?	¿El estudiante identifica por qué la cantidad inicial disminuyó?	¿Resolvió los problemas planteados de su vida cotidiana?	¿Planteo nuevas estrategias para la resolución?	¿trato de resolver?	¿Por qué creció la cantidad inicial?	¿mostró dificultades?	¿Cómo resolvieron los problemas aditivos?	NIVEL	¿El estudiante identifica si realizo bien el procedimiento?	¿El estudiante reflexiono?	¿Resolvió correctamente?	¿identifico sus debilidades?	¿El resultado obtenido fue correcto?	NIVEL				
1	CHAVEZ CUBA, Sharon Killari	3	3	3	4	2	3	4		2	3	4	3	2	3	3	4		2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	PAREDES GUEVARA, Sean Thiago Orlin	4	4	3	2	3	3	3		3	4	3	2	2	2	2	2		4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
3	ROJAS HUAMAN, María del Carmen	3	2	2	3	3	4	2		3	3	4	3	3	3	3	3		3	3	4	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	
4	ROJAS HUAMAN, Daiver	4	3	3	2	3	4	2		4	2	3	3	4	2	3	4		2	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	4	
5	CALDERON MENDOZA, Klismann	2	2	2	2	3	4	3		3	2	3	2	3	2	3	4		3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	1	4	3	4	4	1	4	3		
6	GUTIERREZ ORDÓÑEZ, Wilfredo José	3	4	2	2	3	3	3		3	2	3	2	3	3	4	3		3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	2	3	3		
7	GUTIERREZ ROJAS, Joshua Ivanol Adriano	2	3	2	2	3	3	3		2	3	3	3	3	3	3	3		3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	
8	GUZMAN ÑAUPA, Alejandra	4	4	2	2	3	3	3		3	4	3	3	3	3	4	3		3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3		
9	PARIONA QUISPE, Yihino Alexander	3	3	4	4	3	2	3		3	2	2	3	4	3	3	3		4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	
10	ROJAS QUISPE, Zaory Nicole	2	2	4	4	3	2	3		3	2	3	3	3	3	3	2		3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2		

Anexo 14

Carta de consentimiento de la autoridad de la I.E.

	ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE" Huanta – Ayacucho	Ley Creación N° 16737 Reapertura RM. N° 228-82-ED Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
---	--	--

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo LUZ CUBS ROJAS, directora de la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay, declaro que he sido informado e invitado para que participen los estudiantes del primer y segundo grado, a la vez que use los nombres de los estudiantes y de la Instituciones educativa en una investigación educativa aplicada denominada “Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay – Luricocha, 2022”, éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay.

Entiendo que este estudio Demostrar la influencia de juegos tradicionales en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos pre test y pos test que se aplicará alrededor de 90 minutos.

Me han explicado que la información registrada de los estudiantes y de la institución será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de los estudiantes y uso del nombre de la institución o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participen los estudiantes y que use nombre de la institución en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjSCO.edu.pe
comunicaciones@iesppjSCO.edu.pe



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Huanta, 3 noviembre de 2022.

Luz Cuba Rojas

28600786

Nombres y Apellidos de la Directora
(en letras de imprenta)

DNI

Firma

Mucha Cuadros Miriam

75945723

Nombres y Apellidos del investigador/a
(en letras de imprenta)

DNI

Firma

Yolanda Ochoa Espinoza

40597346

Nombres y Apellidos del testigo
(en letras de imprenta)

DNI

Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Luz Cuba Rojas profesora de aula, del primer y segundo grado, declaro que he sido informado e invitado para que participen mis estudiantes en una investigación educativa aplicada denominada "Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay – Luricocha, 2022", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay.

Entiendo que este estudio busca Demostrar la influencia de juegos tradicionales en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos pre test y pos test que se aplicará alrededor de 90 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mis estudiantes será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mis estudiantes o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mis estudiantes en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 167:
Reapertura RM. N° 228-82-E
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-E
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-E
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEC

Huanta, 7 noviembre de 2022.

LUZ CUBA ROSAS

Nombres y Apellidos de profesor/a de aula
(en letras de imprenta)

28600786

DNI

Firma

Mucha Cuadros Miriam

Nombres y Apellidos del investigador/a
(en letras de imprenta)

75945723

DNI

Firma

ESTHER AQUINO MOMEDIANO

Nombres y Apellidos del testigo
(en letras de imprenta)

28569212

DNI

Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Norma Naupa Tulla padre de familia de mi menor hija(o) Alejandra Guzman Naupa del primer grado declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay – Luricocha, 2022", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay.

Entiendo que este estudio busca demostrar la influencia de juegos tradicionales en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos pre test y pos test que se aplicará alrededor de 90 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija/a será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi hijo/a o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 1673
 Reapertura RM. N° 228-82-E
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-E
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-E
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINED

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Huanta, 01 noviembre de 2022.

Yo, Norma Naupa Tulla DNI 46865462 Firma

Nombres y Apellidos de padre de familia (en letras de imprenta) DNI Firma

Mucha Cuadros Miriam DNI 75945723 Firma

Nombres y Apellidos del investigador/a (en letras de imprenta) DNI Firma

Vilma Quispe Morales DNI 43979480 Firma

Nombres y Apellidos del testigo (en letras de imprenta) DNI Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Elizabeth Huaman Carbajal padre de familia de mi menor hija(o) Rojas Huaman, Daiver del primer grado declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay – Luricocha, 2022", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay.

Entiendo que este estudio busca demostrar la influencia de juegos tradicionales en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos pre test y pos test que se aplicará alrededor de 90 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija/a será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi hijo/a o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Huanta, noviembre de 2022.

Elizabeth Huaman Carbajal 42160841 [Firma]

Nombres y Apellidos de padre de familia (en letras de imprenta) DNI Firma

Miriam Mucha Cuadros 75945723 [Firma]

Nombres y Apellidos del investigador/a (en letras de imprenta) DNI Firma

Miriam Mucha Cuadros 75945723 [Firma]

Nombres y Apellidos del testigo (en letras de imprenta) DNI Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Elizabeth Huaman Carbajal padre de familia de mi menor hija(o) Rojas Huaman, Maria del Carme del primer grado declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay – Luricocha, 2022", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay.

Entiendo que este estudio busca demostrar la influencia de juegos tradicionales en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos pre test y pos test que se aplicará alrededor de 90 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija/a será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi hijo/a o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Huanta, noviembre de 2022.

Elizabeth Huaman Carbaya 242160841 [Firma]

Nombres y Apellidos de padre de familia (en letras de imprenta) DNI Firma

Mucha Cuadros Miriam 75945723 [Firma]

Nombres y Apellidos del investigador/a (en letras de imprenta) DNI Firma

Mucha Cuadros Miriam 75945723 [Firma]

Nombres y Apellidos del testigo (en letras de imprenta) DNI Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Vilma Quispe Morales padre de familia de mi menor hija(o) Sara Nicol Rojas Quispe del primer grado declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay – Luricocha, 2022", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay.

Entiendo que este estudio busca demostrar la influencia de juegos tradicionales en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos pre test y pos test que se aplicará alrededor de 90 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija/a será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi hijo/a o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

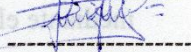
Huanta, 01 noviembre de 2022.

Wilma Quispe Morales 43979480 

Nombres y Apellidos de padre de familia (en letras de imprenta) DNI Firma

Mucha Cuadros Miriam 75945723 

Nombres y Apellidos del investigador/a (en letras de imprenta) DNI Firma

Norma Naupa Trella 46865462 

Nombres y Apellidos del testigo (en letras de imprenta) DNI Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Sarita Rojas Mallma padre de familia de mi menor hija(o) Gutierrez Rojas, Joshua Ivanol del primer grado declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay – Luricocha, 2022", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay.

Entiendo que este estudio busca demostrar la influencia de juegos tradicionales en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos pre test y pos test que se aplicará alrededor de 90 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija/a será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi hijo/a o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Huanta, 7 noviembre de 2022.

Yo Santa Rojas Mallma padre de familia de mi menor hijo(a) Santa Rojas Mallma del primer grado declaro que he sido invitado/a a participar en un estudio de investigación de la Institución Educativa N° 38280 de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación y registro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes de 1ro. grado de la Institución Educativa N° 38280 de Pampay, este es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigación que se desarrollará en la Institución Educativa N° 38280 de Pampay.

Nombres y Apellidos de padre de familia (en letras de imprenta) Santa Rojas Mallma DNI 45612681 Firma Santa Rojas

Nombres y Apellidos del investigador/a (en letras de imprenta) Mucha Cuadros Miriam DNI 75945723 Firma Mucha Cuadros

Nombres y Apellidos del testigo (en letras de imprenta) Mucha Cuadros Miriam DNI 75945723 Firma Mucha Cuadros

Me han explicado que la información registrada de mi menor hijo/a será confidencial, y los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código. Esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retroalimentación por la participación en este estudio, si que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi hijo/a o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Si acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Luz Cuba Rojas padre de familia de mi menor hija(o) Sharon Kellari Chavez Cuba del primer grado declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay – Luricocha, 2022", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay.

Entiendo que este estudio busca demostrar la influencia de juegos tradicionales en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos pre test y pos test que se aplicará alrededor de 90 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija/a será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi hijo/a o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Reapertura RM. N° 228-82-ET
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ET
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ET
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Huanta, 7 noviembre de 2022.

Luz Cuba Rojas

28600786

Nombres y Apellidos de padre de familia
(en letras de imprenta)

DNI

Firma

Mucha Cuadros Miriam

75945723

Nombres y Apellidos del investigador/a
(en letras de imprenta)

DNI

Firma

Yolanda Lechoa Espinoza

40397346

Nombres y Apellidos del testigo
(en letras de imprenta)

DNI

Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Aydelce Osdoñez cabezas padre de familia de mi menor hija(o) Wilfredo J. Gutiérrez Osdoñez del primer grado declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay – Luricocha, 2022", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay.

Entiendo que este estudio busca demostrar la influencia de juegos tradicionales en el nivel de logro de la resolución de problemas aditivos en el área de Matemática en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en la Institución Educativa N° 38280/Mx-p de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos pre test y pos test que se aplicará alrededor de 90 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija/a será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi hijo/a o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



Huanta, noviembre de 2022.

Aydee Acdoñez Cabezas 20407745 [Firma]

Nombres y Apellidos de padre de familia
(en letras de imprenta)

DNI

Firma

Hucha Cuadros, Miriam 75945723 [Firma]

Nombres y Apellidos del investigador/a
(en letras de imprenta)

DNI

Firma

Angel Camilla Acdoñez 71588638 [Firma]

Nombres y Apellidos del testigo
(en letras de imprenta)

DNI

Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Roberto Cuadros Berrocal padre de familia de mi menor hija(o) Pariona Quispe Yihino A del primer grado declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa N°38280/ Mx-P de Pampay, Luricocha 2022", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en la Institución Educativa N°38280/ Mx-P de Pampay.

Entiendo que este estudio busca demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el nivel del logro de la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en la Institución Educativa N° 38280/ Mx-P de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos pre test y pos test que se aplicará alrededor de 90 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija/a será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi hijo/a o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Huanta, 07 noviembre de 2022.

Roberto Cuadros Beiroca

Nombres y Apellidos de padre de familia
(en letras de imprenta)

DNI

R. Cuadros

Firma

Mucha Cuadros, Miriam

Nombres y Apellidos del investigador/a
(en letras de imprenta)

75945723

DNI

M. Cuadros

Firma

Tello Alfonso Rosa

Nombres y Apellidos del testigo
(en letras de imprenta)

43636919

DNI

T. Rosa

Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Jhon Gabriel Castillo Huicha padre de familia de mi menor hija(o) Parides Guevara, Sean Thiago Orlin del primer grado declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa N°38280/ Mx-P de Pampay, Luricocha 2022", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en la Institución Educativa N°38280/ Mx-P de Pampay.

Entiendo que este estudio busca demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el nivel del logro de la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en la Institución Educativa N° 38280/ Mx-P de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos pre test y pos test que se aplicará alrededor de 90 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija/a será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi hijo/a o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



Huanta, noviembre de 2022.

Jhon Gabriel Castilla Mucha

74028044

Nombres y Apellidos de padre de familia
(en letras de imprenta)

DNI

Firma

Mucha Cuadros Miriam

759245323

Nombres y Apellidos del investigador/a
(en letras de imprenta)

DNI

Firma

Zulki Quiroga Cruz Juarez

28251190

Nombres y Apellidos del testigo
(en letras de imprenta)

DNI

Firma



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Dilma Viky Cruz Juarez padre de familia de mi menor hija(o) Hendoza Calderon, Klismann del primer grado declaro que he sido informado e invitado para que participe en una investigación educativa aplicada denominada "Los juegos tradicionales en la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa N°38280/ Mx-P de Pampay, Luricocha 2022", éste es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y auto financiamiento de la investigador/a que se desarrollará en la Institución Educativa N°38280/ Mx-P de Pampay.

Entiendo que este estudio busca demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el nivel del logro de la resolución de problemas aditivos en el área de matemática en los estudiantes y sé que, con su participación se llevará a cabo en la Institución Educativa N° 38280/ Mx-P de Pampay, en el horario del día jueves y consistirá en emplear la técnica de observación mediante el instrumento de recolección de datos pre test y pos test que se aplicará alrededor de 90 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mi menor hija/a será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mi hijo/a o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente para que participe mi hijo/a en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



Huanta, noviembre de 2022.

Nilma Viky Cruz Suarez 71586118 [Firma]
Nombres y Apellidos de padre de familia DNI Firma
(en letras de imprenta)

Mucha Cuadros, Miriam 75945723 [Firma]
Nombres y Apellidos del investigador/a DNI Firma
(en letras de imprenta)

Julia Dilma Juarez Amillo 62094278 [Firma]
Nombres y Apellidos del testigo DNI Firma
(en letras de imprenta)

Anexo 15

Evidencias fotográficas

Figura 1

Los estudiantes desarrollan en su cuaderno de trabajo la resolución de problemas aditivos en aire libre.



Figura 2

Los estudiantes desarrollan comprender el plan, mediante preguntas para saber de qué trata el problema y que les pide hacer para saber la respuesta.



Figura

Los estudiantes desarrollan concebir el plan mediante preguntas para averiguar que materiales les ayudara en la ejecución del plan, así mismo también se hace preguntas si alguna vez trabajaron un problema similar para que tengan la noción de cómo resolverlo.



Figura 4

Los estudiantes desarrollan de ejecución del plan donde trabajan individualmente en problema que se les presento, así mismo también se brindó ayuda a los estudiantes que presentaban dificultades.



Figura 5

Los estudiantes individualmente examinan la solución obtenida dando a conocer a sus compañeros de qué forma trabajaron la ejecución del plan.



Figura 6

Los estudiantes son participes en la ejecución de los juegos tradicionales.



Figura 7

Los estudiantes participan en la ejecución del juego tradicional Kiwi que consiste en formar dos grupos y uno de ellos tumba las latas y tratar de armarlas mientras en el otro equipo va tratar de eliminarlos con el balón, si arman antes de ser eliminados ganan, no arman son eliminados.



Figura 8

Los estudiantes desarrollan en su cuaderno de trabajo los problemas aditivos que se presenta.



Figura 9

Los estudiantes después de realizar el juego de la tienda para que aprendan sumar números de dos cifras se llevó productos, los precios serán sumados para saber cuánto se gasta cuando vamos a la tienda.



