

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACION PRIMARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Los juegos tradicionales en la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Rio Tambo, Satipo, Junín 2023

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTOR

CALDERÓN ROCA, Rosmer

ASESOR

Dr. VERA SAMANIEGO, Efraín Teódulo

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA- AYACUCHO-PERÚ

2025



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000083-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado "LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL V CICLO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 31202/MX-P DE SOL NACIENTE, RIO TAMBO, SATIPO, JUNÍN 2023", presentado por el egresado Calderón Roca, Rosmer, del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe del Programa de Profesionalización Docente, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 7% 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/11encVVr61QDKb_zTnUw1ajyT68Um6ZOo?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, 23 de octubre de 2025


Prof. José Luis Peceros Plinco
Área de Verificación de Originalidad


Mg. María J. León Peralta
DIRECTORA GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validación Josaco

CALDERÓN ROCA, Rosmer B Rev

- 090 CALDERÓN ROCA, Rosmer B
- Validaciones JSCO 2025
- Enterprise-Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::1:3382508161

38 páginas

Fecha de entrega
22 oct 2025, 11:31 a.m. GMT-5

11.972 palabras

Fecha de descarga
22 oct 2025, 11:40 a.m. GMT-5

65.712 caracteres

Nombre del archivo
CALDER_N_ROCA_Rosmer_B_Rev.docx

Tamaño del archivo
102.3 KB




7% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 6%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 6% Fuentes de Internet
- 2% Publicaciones
- 5% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.eesppjSCO.edu.pe	1%
2	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%
3	Internet	es.slideshare.net	<1%
4	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%
5	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	<1%
6	Internet	www.icesi.edu.co	<1%
7	Internet	www.clubensayos.com	<1%
8	Publicación	Mayta Zapana, Yuguen Hector. "La estrategia nacional refuerzo escolar en el des..."	<1%
9	Trabajos del estudiante	Universidad Católica de Trujillo	<1%
10	Internet	pdfcoffee.com	<1%
11	Trabajos del estudiante	Universidad de Burgos UBUCEV	<1%

12	Internet	www.coursehero.com	<1%
13	Internet	prezi.com	<1%
14	Trabajos del estudiante Universidad Nacional del Centro del Peru		<1%
15	Internet	dspace.ueb.edu.ec	<1%
16	Internet	repositorio.ug.edu.ec	<1%
17	Internet	repositorio.upla.edu.pe	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACION PRIMARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Los juegos tradicionales en la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Rio Tambo, Satipo, Junín 2023

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTOR

CALDERÓN ROCA, Rosmer

ASESOR

Dr. VERA SAMANIEGO, Efraín Teódulo

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA- AYACUCHO-PERÚ

2025

Tabla de contenido

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL	11
GENERALIDADES	11
Título:	11
Autor.....	11
Asesor	11
Tipo de investigación	11
Línea de investigación.....	11
Localidad	11
Duración	11
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1 Descripción del Problema.....	12
1.2 Formulación del Problema.....	15
1.2.1 Problema General	15
1.2.2 Problemas Específicos.....	15
1.3 Justificación	15
1.4 Objetivos.....	17
1.4.1 Objetivo General	18
1.4.2 Objetivos Específicos	18
II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	19
2.1 Antecedentes del Problema.....	19
2.1.1 Internacional.....	19
2.1.2 Nacional.....	20
2.1.3 Local.....	21
2.2 Bases Teóricas	22
2.2.1 Enfoque Socio Constructivista	22
2.2.2 Enfoque del Área Centrado en Resolución de Problemas.....	24
2.2.3 Definición de Juegos	24
2.2.4 Juegos Tradicionales	25
2.2.5 Importancia de los Juegos Tradicionales.....	25
2.2.6 Rol de los Educadores para Fomentar los Juegos Tradicionales.....	26
2.2.7 El Juego	26
2.2.8 Características del Juego	27

2.2.9	Importancia del Juego.....	27
2.2.10	Aprendizaje a Través del Juego.....	28
2.2.11	Teorías del Juego.....	28
2.2.12	Juegos Tradicionales	29
2.2.13	Competencia Resuelve Problemas de Cantidad	33
2.2.14	Enfoque de la matemática en la Resolución de Problema.....	36
2.2.15	Teoría de Pólya en la Resolución de Problemas de Cantidad	37
2.2.16	Procesos didácticos de Matematica.	37
2.2.17	Dimensiones e Indicadores de Variable Dependiente	38
2.3	Definición de Términos Básicos.....	39
2.4	Hipótesis de la Investigación	40
2.4.1	Hipótesis General	40
2.4.2	Hipótesis Específicas.....	40
2.5	Variables, Dimensiones e Indicadores de Investigación	40
2.5.1	Juegos tradicionales.....	41
2.5.2	Resuelve Problemas de Cantidad	41
2.6	Operacionales de las Variables de Estudio	42
III.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	44
3.1	Tipo y Nivel de Investigación.....	44
3.2	Método de Estudio.....	44
3.2.1	Métodos Teóricos	44
3.2.2	Métodos Empíricos Fundamentales	45
3.2.3	Métodos Complementarios.....	45
3.3	Diseños de investigación	46
3.4	Población y Muestra	46
3.4.1	Población	46
3.4.2	Muestra	47
3.5	Técnicas de Muestreo	47
3.6	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	47
3.6.1	Técnica	48
3.6.2	Instrumento.....	48
3.6.3	Validez.....	48
3.6.4	Confiabilidad	48
3.7	Métodos de Procesamiento de los Datos.	48

IV.	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	50
4.1	Recursos.....	50
a)	Recursos Humanos	50
b)	Recurso Materiales	50
c)	Presupuesto	51
4.2	Financiamiento.....	52
4.3	Cronograma de ejecución (Use diagrama de Gantt).....	53
	Referencias	55
	ANEXOS	60

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL

GENERALIDADES

Título:

Los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Rio Tambo, Satipo, Junín 2023.

Autor

Calderón Roca, Rosmer.

Asesor

Dr. Vera Samaniego, Efraín Teódulo.

Tipo de investigación

Investigación Educativa Aplicada

Línea de investigación

Innovación pedagógica

Localidad

Centro Poblado de “Sol Naciente” distrito de Rio Tambo-Junín.

Duración

Inicio: 30 de Julio 2022:

Termino 30 de agosto 2023.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del Problema

Tradicionalmente, las matemáticas se han enseñado y aprendido mediante la construcción de ejercicios repetitivos, la memorización de ideas y fórmulas, y la resolución de problemas que no son relevantes para el contexto único de los alumnos, lo que hace que el aprendizaje carezca de sentido. Hoy en la actualidad, estas pueden ser reforzadas con diferentes estrategias como el juego tradicional, que antiguamente fueron practicados por los padres, tíos y abuelos. En todas partes del mundo, se tiene la misma preocupación en dar la mejor educación a los niños, donde se debe buscar de que el estudiante pueda desempeñar aún más sus capacidades y metas debido a que son fundamentales y puedan ampliarse en el pensamiento lógico matemático. Éste área ha tomado mayor énfasis dado que se considera de mucha importancia con la finalidad de apropiarse de estrategias metodológicas, que permitan desarrollar las capacidades cognitivas y la capacidad para abordar y solucionar desafíos intelectuales (Álvarez y Hernández, 2022).

Así mismo, en América latina esta problemática del contexto educativo que abarca a la mayoría abrumadora de los alumnos de educación primaria, esta situación se enfoca al bajo escaso del rendimiento académico en distintas áreas de estudio, pero más la que genera inconveniente en la matemática, en efecto el rendimiento académico es deficiente del área de matemática debido a la metodología del docente (Capera et al., 2022).

De igual modo a nivel nacional la causa que ocasionan estas dificultades de los alumnos no pueden desarrollar problemas de cantidad, la docente no está utilizando adecuadamente los materiales y estrategias adecuadas, la presión familiar por que el niño aprenda matemática, sin tener en cuenta las estrategias necesarias para lograr desarrollar problemas de cantidad, mala enseñanza en el conteo de objeto ya que es el puente para lograr el conocimiento numérico (Hu y Shiguay, 2022).

La capacidad para solucionar dilemas relacionados con cantidades, representa una evolución, además de ser una competencia dentro de las matemáticas, que, con ella, se intenta estructuralmente capacitar, instruir a los alumnos en la resolución de situaciones complicadas de la vida real para estructurar procesos de conocimientos matemáticos más fehacientes y vivenciales de los alumnos del nivel primario.

A continuación, la resolución de problemas de cantidad, parte del enfoque por competencias y esto significa que lo que se pretende, es que el alumno posea la capacidad de desarrollar autonomía en casos que implique solución de retos, dificultades u obstáculos, la que lamentablemente no refleja en los procedimientos educacionales a nivel nacional, si bien es cierto, que el Ministerio de educación ha diseñado programas curriculares acorde a bases y modelos de otros contextos internacionales con intenciones de mejorar el desarrollo de las matemáticas dentro de nuestro país, sin embargo hasta la actualidad los resultados no son satisfactorios en los estudiantes ni en el manejo adecuado por parte de los docentes de las aulas, en excepciones de la calidad dan lo mejor que pueden, pero sin mejores resultados y conocimientos reales de la implicancia de esta competencia.

Según PISA (2018), la evaluación de matemáticas en el Perú tiene los siguientes resultados:

Tabla 1

Nivel de logro del Perú en la prueba Pisa

Año	País	Media promedio	Nivel de logro (%)						
			Debajo del nivel 1a	Nivel 1a	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6
			%	%	%	%	%	%	%
2018	PERU	400	32.0	28.3	23.1	11.6	4.1	0.8	0.1

Nota. Fuente: MINEDU-UMC. Fuente: PISA 2018

Se observa detalladamente que un 32 % de estudiantes evaluados a nivel nacional se ubican por debajo del nivel 1^a, esto significa que hay una inmensa barrera de dificultad en cuanto al desarrollo de las matemáticas en las y los estudiantes.

En la región de Junín, la educación enfrenta desafíos significativos, ya que muchas instituciones aún siguen adoptando un enfoque educativo basado en la memorización, repetición, mecanización y una fuerte orientación hacia los contenidos, sin incorporar estrategias efectivas para abordar problemas matemáticos en los niños. Un indicio de esta situación se refleja en el desempeño académico de los estudiantes de la región de Junín, según los resultados de la última Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) 2019, que se aplicó a los estudiantes de sexto grado de educación primaria a nivel nacional. Este informe, emitido por el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) a

través de la Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (OMC), revela que solo el 34.0% de los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio, mientras que el 15.9% se encuentra en un nivel inicial. Asimismo, el 42.0% se encuentra en proceso, y un preocupante 8.1% está en un nivel previo al inicio. Estos resultados evidencian la falta de uso de un pensamiento crítico y la ausencia de estrategias efectivas para abordar la resolución de problemas por parte de los estudiantes, lo cual es motivo de gran preocupación (MINEDU, 2019).

En ambas evaluaciones efectuadas tanto por Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) y por la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) evidencian que existen un gran número de estudiantes que requieren mejorar, superar en el desarrollo de las matemáticas, cabe mencionar que, además, refleja la carencia de estrategias de métodos en las competencias por parte de los docentes de las aulas y el propio MINEDU.

Asimismo, se realizó la evaluación diagnóstica a nivel institucional en cuanto al desarrollo de la competencia Resuelve Problemas de Cantidad, muestran que de los 10 estudiantes se evidencia que en un 50 % que representa a 5 escolares lograron calificarse en el nivel de proceso, y un 30 % que representa a 3 estudiantes lograron calificarse en el nivel de inicio, y un 20% que representa 2 estudiantes en el nivel de logro destacado. Esto significa que los estudiantes lograron muy poco de las competencias de las matemáticas y las razones pueden ser muchas las que influyan, tal es el caso de la pandemia Covid-19, ausencia de una pertinente guía de un docente, falta de estrategias metodológicas y entre otros aspectos.

En tal sentido, esta problemática, es muy notorio en las comunidades andinas y amazónicas y, por ende, en casi todas las Instituciones Educativas, siendo así, que en los niños y niñas del V ciclo de la Institución Educativa N° 31202/Mx-P “Sol Naciente”, el nivel es bajo, incierta en cuanto al logro de la competencia resuelve problemas de cantidad. Se propone como un medio resolutivo los juegos tradicionales, porque las matemáticas, no es sólo un conjunto de conocimientos abstractos, sistemáticos y numéricos, sino, más bien una forma vivencial, social de aprender las matemáticas, por ello la respuesta recae en el uso de acciones vivenciales motivadoras de cada uno de los niños las cuales además desde tiempos remotos siempre fueron una manera significativa de transmitir conocimientos reales de las matemáticas.

Por lo tanto, esta investigación apoya la teoría constructivista de Jean Piaget, Vygotsky, Rousseau, Bruner y Ausubel y entre otros que buscan desarrollar la imaginación, el juego simbólico a través de acciones reales y significativas dicho de otro modo a través de acciones que son familiares al estudiante en este caso hablamos de los juegos tradicionales.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023?

1.2.2 Problemas Específicos

¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023?

¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023?

¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023?

¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023?

1.3 Justificación

El bajo rendimiento académico a nivel nacional, regional y local muestran que existe un nivel de aprendizaje de la matemática bajísima y esto lo dicen las evaluaciones censales aplicadas a los estudiantes a nivel nacional. No solo ello, sino también los resultados aplicados en la evaluación diagnostican en los inicios de las clases presenciales, reflejan que hay un pésimo nivel de aprendizaje de las competencias de las matemáticas, quizás las razones sean múltiples, sin embargo estos aspecto son preocupantes para un docente que constantemente quiere la mejora de sus estudiantes, es

por esto la necesidad que se busca fuentes y caminos en esta brecha para que los docentes de todos los niveles puedan cruzar sus debilidades hacia un logro significativo y que esta les permita desarrollarse como persona competente en este mundo de la competitividad, generando así mejores resultados para su familia y sociedad en general. En suma, todos estos aspectos direccionan a que esta indagación sea preponderante y necesaria e importante para todo docente, si bien es cierto que sólo se aplicara para un grupo específico, pueden ser también aplicadas en distintos contextos y edades acorde a los estándares de aprendizaje y los ciclos existentes en el nivel primario y por qué no decir en nivel secundario, porque la didáctica y el aprendizaje de la matemática no solo están dentro de contextos sistematizados sino en la vida cotidiana.

En tal sentido se justifica en los siguientes criterios: justificación teórica, práctica, metodológica, conveniencia y relevancia social.

Por lo tanto, la justificación teórica son los programas curriculares de los diferentes niveles demuestran un interés por lograr la calidad educativa en las aulas propuesta por el Ministerio de Educación MINEDU. Sin embargo, esta realidad no se ve reflejada, por lo que cabe preguntarse por qué no se está procediendo en los resultados de aula, así como en los niveles de aprendizaje de niños y niñas, a pesar de que se intenta seguir los procedimientos y apegarse a los estándares. Con el fin de ayudar a los niños de primaria a reforzar sus habilidades matemáticas, en particular su capacidad para responder a cuestiones de cantidad mediante juegos tradicionales, esta investigación incluyo nueva información, métodos, tácticas y enfoques.

Por justificación practica este trabajo de investigación va a responder a acciones de campo a través de prácticas del docente, dicho de otro modo, en las aulas donde se ejerce la formación de los alumnos, por tanto, la problemática identificada se mejorara en la misma practica a través de este trabajo de investigación que buscó fortalecer la baja calidad educativa de las competencias de matemáticas en especial de la competencia resuelve problemas de cantidad ya que acorde a los estándares de aprendizaje de los estudiantes del V ciclo que no se ha logrado con objetividad. Como resultado de la investigación, se van a proporcionan estrategias didácticas para ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades como convertir cantidades en expresiones numéricas, expresar su comprensión de los números y las operaciones, utilizar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, y refutar afirmaciones sobre relaciones y operaciones numéricas.

Esta investigación reforzó la cuestión planteada por los niños sobre su competencia para resolver problemas de cantidades.

Así mismo la justificación metodológica como medio instrumental este trabajo de investigación permitirá que se diseñen y elaboren instrumentos que permitirán evaluar el logro de los objetivos, en lo que respecta al grado de dominio de la capacidad de resolver problemas relacionados con cantidades, la que además podrá servir como medio indagatorio para otras muestra o población de estudio en la que se intente mejorar el problema generalizado en cuanto a la competencia mencionada a nivel nacional. Por ello es indispensable que pueda servir como medio para otras investigaciones que quieran proseguir.

Por otro lado, la justificación por conveniencia es como resultado de la investigación, proporcionan estrategias didácticas para ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades como convertir cantidades en expresiones numéricas, expresar su comprensión de los números y las operaciones, utilizar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, y refutar afirmaciones sobre relaciones y operaciones numéricas. Esta investigación reforzó la cuestión planteada por los niños sobre su competencia para resolver problemas de cantidades.

Finalmente, la justificación por relevancia social es la entidad científica y al profesorado del nivel educativo, para su uso en diversos ámbitos, se publicarán en el repositorio institucional los resultados de la investigación sobre los juegos tradicionales en el desarrollo de la capacidad de resolver cuestiones cuantitativas. Los profesores del sector educativo y los alumnos de todos los niveles académicos también serían los principales beneficiarios. Por lo tanto, los educadores y las autoridades del sector educativo utilizarán el uso de los diversos juegos tradicionales desarrollados en el material experimental, a través de sesiones experimentales, para plantear actividades culturales con los juegos para influir en la competencia en la resolución de problemas de cantidad en los niños de nuestra comunidad.

1.4 Objetivos

Los objetivos son las metas que se quiere alcanzar en una determinada planificación o proyección.

Asimismo, se hace mención que el objetivo es un enunciado que expresa lo que se desea indagar y conocer para responder a un problema planteado (Arias y Covinos ,2021)

1.4.1 Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.

1.4.2 Objetivos Específicos

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en traducción de cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.

II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del Problema

2.1.1 Internacional

Tenesaca et al. (2022), en su trabajo de investigación titulado *Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe* planteó como objetivo general ejecutar juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de 9 a 12 años en Educación Intercultural Bilingüe. El estudio fue descriptivo, la muestra lo constituyeron alumnos del 5to, 6to y 7mo año, la técnica empleada fue la encuesta, el cual estuvo constituido por 12 interrogantes en escala Likert. Los resultados evidenciaron que, los mismos que expresaron que disfrutaban aprender y jugar Matemáticas en un 92,2%; todos ellos creen que los profesores deben incorporar estos juegos en el aula. La propuesta plantea la combinación del juego tradicional y la enseñanza de las Matemáticas para promover el desarrollo del pensamiento lógico.

Pinos et al. (2018), en su trabajo de investigación *Desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través de juegos populares y tradicionales en niños de educación inicial* el objetivo de su investigación era ofrecer una imagen del método existente de enseñanza de materias lógico-matemáticas. Se utilizó un cuestionario como instrumento y 90 niños constituyeron la muestra de acuerdo con la técnica deductiva de la metodología y el enfoque cualitativo transversal. Los resultados revelaron una crítica del 48% a las estrategias y enfoques didácticos empleados por los profesores. Se descubrió mediante la observación que los profesores no ayudan a los alumnos a distinguir entre los requisitos partitivos, perceptivos, funcionales y analíticos para el crecimiento del pensamiento lógico matemático. Utilizando actividades antiguas y actuales que enganchen a los niños y fomenten la activación del conocimiento, estas habilidades pueden aprenderse con más éxito.

Correa (2019), en su trabajo titulado *Influencia de los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio Prado Chachapoyas 2018*, se realizó un estudio con el propósito de evaluar el efecto de los juegos tradicionales en la mejora del aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes, buscando fortalecer sus habilidades de razonamiento lógico matemático. Esta investigación se basó en un enfoque cuantitativo con un diseño experimental de nivel aplicado y explicativo.

La población estudiada comprendió a todos los alumnos de la institución, y la muestra se extrajo de los estudiantes de primer grado mediante un método de muestreo no probabilístico. Para evaluar los resultados, se administraron pruebas de pretest y post-test, y se emplearon técnicas estadísticas como la prueba T-Student tabular y la prueba exacta de Fisher en el análisis de los datos. Los hallazgos revelaron una significativa mejora en el desempeño en operaciones de adición, evidenciada por un aumento considerable en el promedio del post-test (15.87) en comparación con el pretest (6.87), y una disminución notable en las variabilidades de los resultados, lo que indica una mayor uniformidad en los niveles de aprendizaje tras la implementación de la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales. En resumen, este estudio concluye de manera contundente que los juegos tradicionales tuvieron un impacto altamente positivo en el aprendizaje de las operaciones de adición entre los niños y niñas participantes.

2.1.2 Nacional

Ramírez (2021), en su tesis titulada *El Impacto del Método Singapur en el Desarrollo de Habilidades de Resolución de Problemas Matemáticos en Estudiantes de Tercer Grado en la Institución Educativa N° 32011 Hermilio Valdizán, Huánuco, en el año 2018*, el objetivo principal es analizar en qué medida el método Singapur beneficia el desarrollo de las habilidades de resolución de problemas matemáticos en niños de tercer grado. La metodología aplicada es de naturaleza cuantitativa, de tipo aplicada y de nivel explicativo, empleando un diseño cuasi experimental. La población objeto de estudio comprende a 185 estudiantes de tercer grado, de los cuales se seleccionó una muestra de 65 niños y niñas. Para la recopilación de datos se utilizó la técnica de encuesta, y el instrumento consistió en un cuestionario de preguntas. En el procesamiento de los datos se aplicaron técnicas de estadística descriptiva e inferencial. Los resultados obtenidos revelaron el nivel de competencia inicial y la mejora en la capacidad de resolver problemas matemáticos tanto en el grupo de control como en el grupo experimental. En el grupo de control, el cuestionario pretest mostró un puntaje del 39%, que disminuyó al 12.5% en el post test. En contraste, en el grupo experimental, el pretest reveló un puntaje del 21%, que aumentó significativamente al 93% en el post test después de la aplicación del método Singapur.

Trujillo (2019), en su tesis titulada *Utilización de Juegos Matemáticos para Potenciar la Resolución de Problemas de Cantidad en Estudiantes de Segundo Grado de la Institución Educativa Virgen Del Carmen, Huánuco, en el año 2018*, el propósito

fundamental es mejorar las habilidades de resolución de problemas relacionados con cantidades mediante el uso de juegos matemáticos en niños de segundo grado. La metodología aplicada sigue un enfoque cuantitativo de nivel explicativo y se basa en un diseño cuasi experimental. La población de estudio comprende a 93 estudiantes de segundo grado, de los cuales se extrajo una muestra de 49 niños y niñas. Para recopilar datos, se utilizaron técnicas de encuesta y fichaje, y los instrumentos empleados consistieron en un cuestionario de prueba de entrada y salida, así como fichas de contenido textual, mixto y resumen. En el análisis de los datos, se aplicaron métodos de estadística descriptiva. Las conclusiones obtenidas tras el estudio revelan que la implementación de juegos matemáticos efectivamente mejora las habilidades de resolución de problemas de cantidad en los niños y niñas participantes. Durante el proceso, se aplicaron los juegos matemáticos en 20 sesiones de aprendizaje, siguiendo secuencias y haciendo uso de materiales concretos. Como resultado, se observó un notable aumento del 95.8% en la capacidad de los niños y niñas para resolver problemas relacionados con cantidades después de la implementación de estos juegos.

2.1.3 Local

Cabrera (2020), en su tesis titulada: *Juegos infantiles en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de tres años de la institución educativa Privada Universo de Colores, Ayacucho 2019*. Su objetivo principal es evaluar el impacto de los juegos infantiles en la habilidad de los niños para resolver problemas que involucran cantidades. Esta investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo con un nivel explicativo y utiliza un diseño pre-experimental. La población de estudio consiste en todos los estudiantes de tres años que asisten a la institución educativa Privada Universo de Colores, y la muestra se compone de 14 niños y niñas. Para recopilar datos, se emplea la técnica de observación de campo y se utiliza una guía de observación como instrumento. En cuanto al análisis de los datos, se recurre a la estadística descriptiva. Las conclusiones alcanzadas son las siguientes: En primer lugar, se observa que los juegos cognitivos resultaron eficaces en ayudar a los estudiantes a traducir cantidades en expresiones numéricas. En segundo lugar, se evidencia que el juego motriz tuvo un alto porcentaje de beneficios al comunicar la comprensión de números y operaciones por parte de los niños y niñas. Por último, se constata que el juego social influyó positivamente en el desarrollo de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo por parte de los estudiantes.

Rojas (2020), realizó el trabajo de investigación titulado: *Juegos de construcción en la resolución de problemas de cantidad en los niños y niñas de cuarto grado de primaria de la institución educativa N° 38030 San Martín De Porres Ayacucho, 2019*. El propósito de esta investigación fue evaluar cómo los juegos de construcción influyen en el desarrollo de la habilidad para resolver problemas relacionados con cantidades en niños de cuarto grado. Este estudio se enmarca en un enfoque cuantitativo, específicamente de nivel explicativo, y se basa en un diseño pre experimental. La población estudiada comprende a todos los niños y niñas, y la muestra seleccionada consiste en 18 estudiantes. Para la recopilación de datos, se utilizó la técnica de observación de campo no experimental, y el instrumento empleado fue una guía de observación. Las conclusiones derivadas de esta investigación son las siguientes: En primer lugar, los resultados obtenidos a través del análisis estadístico de la prueba t-student indican de manera concluyente que los juegos de construcción ejercen una influencia positiva en el desarrollo de la capacidad para resolver problemas relacionados con cantidades en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Inicial N° 38030 San Martín de Porres, Ayacucho, durante el año 2019. En segundo lugar, se observó que la participación en juegos de construcción con legos condujo a mejoras significativas en la resolución de problemas de seriación por parte de los estudiantes.

2.2 Bases Teóricas

Las bases teóricas representan una extensa exposición de los conceptos y afirmaciones que constituyen la perspectiva desde la cual se respalda o se proporciona una explicación al problema formulado.

2.2.1 Enfoque Socio Constructivista

Según el constructivismo, el aprendizaje es sobre todo activo. Cuando alguien aprende algo nuevo, lo integra en sus modelos mentales y experiencias previas. Puesto que el aprendizaje es un proceso subjetivo que cada individuo modifica continuamente a la luz de sus experiencias, podemos concluir que no es ni pasivo ni objetivo. Por tanto, el constructivismo pretende ayudar a los alumnos a organizar, reordenar o transformar los conocimientos que reciben. Este cambio se produce como resultado del desarrollo de nuevos aprendizajes y nuevas estructuras cognitivas, que permiten a los individuos enfrentarse a circunstancias iguales o comparables en la realidad. (Astaíza et al., 2022)

Enseñanza Socio Constructivista

Desde un punto de vista pedagógico, el socioconstructivismo puede caracterizarse por una serie de rasgos distintivos.

La persona es la protagonista de la construcción de su propio conocimiento, o de la producción de conocimiento, por ello la mente de cada persona crea ideas, imágenes, pensamientos o hipótesis, con ello se crean nuevos conocimientos como resultado de las interacciones de una persona con su entorno, pero el grado de éxito de esta construcción depende de la constitución neurológica y biológica única de cada persona. Por ello, la dimensión individual sugiere que el propio alumno participa en procesos cognitivos de orden superior como el razonamiento lógico o la memoria, asimismo, la dimensión social reconoce que la interacción social no puede divorciarse de la formación del conocimiento, aunque parte de ella se produzca en el interior de la persona (Bilbao et al., 2019).

Por otra parte, el componente contextual sugiere que, si bien el contacto entre iguales contribuye a la creación de conocimiento, el entorno en el que crece una persona también ejerce una influencia significativa, se trata de un proceso dinámico y bidireccional en el que el individuo aprende de su entorno, el impacto que este entorno tiene en una persona varía junto con el entorno en su conjunto. Por tanto, puede producir información nueva. En base a ello, se comprende al contacto entre el instructor y el alumno como un aspecto integral de la propia evaluación, y la evaluación como un proceso dinámico y social (Castellaro y Peralta, 2020).

Aprendizaje Socio Constructivista

El constructivismo es una teoría de aprendizaje que sostiene que el comportamiento de un individuo en los aspectos cognitivos, sociales y emocionales no es meramente una respuesta a su entorno ni una manifestación de sus inclinaciones internas, sino más bien una creación personal que se desarrolla de manera continua a través de la interacción de dos elementos: las experiencias actuales y los esquemas mentales individuales, que se han moldeado a lo largo del tiempo a partir de experiencias previas (Tigse, 2019).

Evaluación Socio Constructivista

La evaluación desde una perspectiva constructivista no se limita únicamente a los resultados observables del proceso de aprendizaje, ya que pone un énfasis significativo en los procesos de construcción que conducen a estos resultados, así como en la

naturaleza de la organización y estructuración de las construcciones desarrolladas. Según Pinto et al. (2019) las conductas que reflejan el desarrollo de algún tipo de aprendizaje desencadenan un proceso completo de actividad constructiva, que incluye operaciones y procesos cognitivos, culminando en la formación de representaciones específicas, como esquemas o significados, relacionados con los contenidos del currículo. En otras palabras, el enfoque de evaluación debe centrarse en cada fase del proceso de construcción en el que los estudiantes están involucrados, teniendo en cuenta tanto los aspectos iniciales como los que se emplean durante la construcción del conocimiento. De acuerdo con Pinto et al. (2019), la evaluación de los logros en cualquier área de conocimiento debería esforzarse por desvelar todo lo que los alumnos expresan y realizan mientras construyen significados relevantes a partir de los contenidos curriculares, lo cual requiere que la evaluación sea un proceso continuo.

2.2.2 Enfoque del Área Centrado en Resolución de Problemas.

La habilidad de resolver problemas se destaca por su carácter integrador, ya que implica la búsqueda de soluciones en situaciones donde el camino no es previamente conocido, lo que requiere la aplicación de conocimientos previos y habilidades. Según Díaz y Díaz (2020) la resolución de problemas se basa en procesos cognitivos que conducen a encontrar soluciones a situaciones difíciles o a encontrar una vía para superar obstáculos y lograr un objetivo que no es de acceso inmediato. En este contexto, la resolución de problemas se manifiesta cuando el estudiante utiliza sus conocimientos matemáticos de manera flexible para abordar una situación problemática, comprendiéndola, identificando estrategias para resolverla, tomando decisiones en su implementación y reflexionando sobre la relevancia de su respuesta.

2.2.3 Definición de Juegos

El juego representa un conjunto de actividades dinámicas en las cuales se reflejan las experiencias, vivencias y conocimientos individuales, dando lugar a la expresión de la creatividad, la recreación y la imaginación, lo que a su vez contribuye al desarrollo integral de la persona, es visto como una actividad que facilita el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y sociales. Además, el juego requiere la aplicación de experiencias previas, conocimientos y saberes adquiridos. Su objetivo principal es proporcionar entretenimiento y diversión, pero más allá de estas funciones, los juegos también desempeñan un papel importante en el fomento y el desarrollo de habilidades intelectuales, físicas y sociales. Este transporta a quienes participan a un

mundo de fantasía, donde el jugador vive una realidad que puede ser más o menos mágica y, por lo tanto, puede estar más o menos relacionada con la vida cotidiana (Caballero, 2021).

2.2.4 *Juegos Tradicionales*

Según Sailema et al. (2017) los juegos tradicionales son las manifestaciones lúdicas divertidas que fueron transmitidos de una generación a otra, de abuelos a padres y de padres a hijos, dentro de este juego no solo se transmitían tradiciones sino saberes y costumbres sobre todo estos juegos tradicionales formaron parte de la vida de la población.

Por otro lado, Carmona (2012) refiere de que los juegos tradicionales constituyeron parte importante del patrimonio cultural en la que se promovía la tolerancia, el respeto y la paz en la sociedad culturalmente diversa, entonces estos juegos fueron elemento integrador de cultura.

En referencia lo citado podemos mencionar que los juegos tradicionales han dejado de ser esos elementos integradores de la sociedad, ya que fueron y están siendo sustituidos por la tecnología, principalmente en las nuevas generaciones y estas como tal no promueven acciones de diálogo, ni acciones de respeto o de la tolerancia al contrario son una forma de individualizar. Por ende, es necesario considerar dentro del marco de la pedagogía esta problemática y tratar de revertir revalorando dentro de los saberes de los estudiantes los juegos tradicionales y como tal tomar en cuenta aspectos curriculares como la matemática para relacionar los juegos y el conocimiento.

2.2.5 *Importancia de los Juegos Tradicionales*

La relevancia de los juegos tradicionales reside en la actividad que ha sido transmitida de una generación a otra. Estos juegos y deportes arraigaron en contextos específicos, convirtiéndose en parte integral de nuestra historia y fundamentos de nuestra cultura. Los juegos tradicionales reflejan la sociedad y transmiten una diversidad de mensajes tan rica y auténtica como las sociedades que los crearon. Constituyen un patrimonio compartido que está bajo constante amenaza debido al avance de estilos de vida sedentarios y a la reducción de espacios disponibles para jugar, lo que resulta de los cambios urbanos y el progreso. En otras palabras, el desarrollo ha llevado a la desaparición de muchas expresiones sociales, costumbres y tradiciones, imponiendo en la sociedad un estilo de vida cada vez más sedentario (Ardila, 2022).

2.2.6 Rol de los Educadores para Fomentar los Juegos Tradicionales.

La función de los pedagogos o responsables es fortalecer la práctica de los juegos tradicionales mediante una planificación previa, permitiendo que el niño pueda vivir sus propias vivencias, esta guía y el apoyo desempeñan un papel esencial durante el juego, fomentando la interacción y el respeto mutuo entre el niño y el adulto, con el propósito de transmitir al niño un sentido de seguridad y confianza (García y Tarazona, 2022).

2.2.7 El Juego

El juego se erige como una actividad esencial y fundamental para el desarrollo integral de las personas, ya que impacta en aspectos físicos, cognitivos, emocionales, sociales y morales de los niños. En consecuencia, el juego se posiciona como un medio que potencia el desarrollo motor, despierta la motivación y las emociones, estimula la imaginación y la creatividad, favorece la fluidez del lenguaje, la comunicación y la interacción social. Facilita la colaboración en actividades compartidas entre pares, contribuye al desarrollo de la expresión de sentimientos sociales, cultiva la atención y fomenta la capacidad de memorización. Además, promueve la exploración y la alegría, fortalece el autoconcepto, la autoestima y el crecimiento personal, y fortifica la personalidad al permitir la expresión de sentimientos, emociones, vivencias y pensamientos. También brinda la oportunidad de ensayar roles que desempeñan los adultos en la sociedad y de representar situaciones tanto reales como imaginarias de la vida cotidiana.

De igual manera, se señala que, a través del juego, los niños desarrollan habilidades esenciales como la atención y la memoria activa, las cuales alcanzan niveles de intensidad particular durante la actividad lúdica. Durante el juego, los niños logran concentrarse de manera más efectiva y retienen mejor la información. Cuando manipulan objetos o realizan acciones con juguetes, se considera que están jugando, pero la verdadera actividad lúdica se produce cuando los niños realizan una acción que implica otra acción subyacente y manejan un objeto como si fuera otro. Este objeto "sustituido" se convierte en un medio para la mente, permitiendo al niño desarrollar su capacidad para reflexionar sobre los objetos y manipularlos mentalmente. En este proceso, los niños son introducidos en el mundo de las ideas.

El juego también brinda a los niños la oportunidad de explorar sus capacidades de acción y experimentar el movimiento como fuente de sensaciones y emociones. Además, fomenta sus habilidades expresivas y creativas en su interacción con el entorno,

por lo cual es importante destacar que el juego se presenta como un vehículo primordial mediante el cual los niños aprenden, adquieren nuevos conceptos, habilidades y experiencias (Gallardo y Gallardo, 2018). Por lo tanto, el juego se erige como una herramienta pedagógica esencial en el ámbito educativo.

2.2.8 Características del Juego

El juego es Divertido

Los niños o adultos durante el juego experimentan sonrisas o risas evidentes. Esto se debe a que el propósito fundamental del juego es generar placer y satisfacción, a pesar de que en ocasiones pueda involucrar desafíos y momentos de frustración (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2018).

El Juego es Provechoso

El juego y el proceso de aprendizaje requieren una interacción activa entre los participantes, lo que significa que no son estáticos en su naturaleza, pues durante el juego, los niños ponen en práctica habilidades, exploran diversas posibilidades, generan hipótesis y se enfrentan a nuevos desafíos, lo que se traduce en una adquisición de conocimiento más profunda y significativa (Unicef, 2018).

El Juego es Participativo

El juego permite promover la participación activa de los participantes al fomentar el desarrollo de sus capacidades físicas, mentales y verbales (Unicef, 2018).

El Juego es Sociable

El juego facilita que los niños se relacionen con los demás, expresen sus ideas y practiquen la tolerancia a través de la interacción social, sentando así las bases para el inicio de relaciones amistosas (Unicef, 2018).

2.2.9 Importancia del Juego

La relevancia del juego en la niñez se centra en su capacidad para moldear la personalidad y permitir un aprendizaje experimental sobre cómo interactuar en la sociedad, así como resolver problemas y conflictos. Tanto los juegos de niños como los de adultos representan modelos de situaciones que involucran conflictos y colaboración, a través de los cuales podemos identificar patrones y situaciones que a menudo se repiten en el mundo real. (Spinelli, 2019).

En el transcurso del siglo XX, pensadores destacados como Lev Vygotsky y Jerome Bruner, resaltaron la importancia del juego desde la perspectiva de la psicología cognitiva y destacaron las estrechas conexiones entre el juego y el proceso de aprendizaje. Asimismo, en la obra de Piaget, encontramos evidencia clara de la influencia del juego infantil en el desarrollo del conocimiento (Spinelli, 2019).

El juego involucra un grado significativo de acción, lo que permite que los niños asuman un rol activo y se conviertan en protagonistas de experiencias novedosas. Además, el juego les brinda la oportunidad de reconocer y ganar confianza en sus propias habilidades, fomentando su autonomía y reforzando su papel como agentes de su propio proceso de aprendizaje lúdico (Unicef, 2018).

2.2.10 Aprendizaje a Través del Juego

Según Unicef (2018), explica cómo el juego genera diversas oportunidades de aprendizaje en todas las áreas del desarrollo. A veces el aprendizaje puede parecer complicado, pero con las técnicas adecuadas, como el juego, puede simplificarse mucho sin dejar de desarrollar capacidades cruciales, como las motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

Los niños emplean realmente una gran variedad de talentos cuando juegan. Para obtener resultados sorprendentes, como niños competentes desde sus primeros años de vida, es vital organizar actividades lúdicas.

Los niños aprenden más rápida y eficazmente de esta manera, y a través de la interacción y el contacto con los objetos, obtienen información más profunda. En el transcurso del juego, aprenden a resolver conflictos utilizando sus propias experiencias. En un sentido más amplio, el juego y el aprendizaje van de la mano.

2.2.11 Teorías del Juego

La Teoría del Juego Según Piaget

El juego establece la formación de nuevas estructuras mentales en la medida en que las acciones de los bebés están determinadas por la autonomía. Los juegos de ejercicio, los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos de construcción son los cuatro tipos de juegos que distinguió Piaget (Gallardo y Gallardo, 2018).

La teoría del Juego Según Vygotsky

El juego permite al niño crear una situación improbable en la que están presentes el aspecto semántico, el significado de la palabra y el sentido de la frase, por lo cual es visto como el trabajo imaginativo y lleno de ilusiones de la amplia imaginación; es la primera representación de la conciencia humana y una señal de que la imaginación de un bebé se está formando como parte de una nueva conciencia durante sus primeros años de vida, en eso se enfoca la teoría de Vygotsky (Sánchez et al., 2020).

2.2.12 Juegos Tradicionales

Juego de las Canicas.

Número de Jugadores. El juego de canicas lo pueden jugar 2 o más jugadores.

Material. Las canicas de vidrio, espacio de suelo de tierra.

Desarrollo. En primer lugar, es necesario crear un espacio que se conoce comúnmente como "el hoyo", el cual debe estar ubicado a una distancia de aproximadamente un metro de la pared. Posteriormente, se procede a trazar una línea en el suelo, que se encuentra a una distancia de unos cinco metros del hoyo. Desde esta línea, los jugadores lanzarán sus canicas en dirección al hoyo. Para determinar el orden en el que cada jugador comenzará a lanzar sus canicas, todos los participantes se colocan cerca del hoyo y efectúan lanzamientos en dirección a la línea que se encuentra a una distancia de cinco metros. El jugador cuya canica quede más cerca de la línea será el primero en comenzar, y así sucesivamente. El objetivo del juego de las canicas es adquirir canicas de los oponentes.

Juego de Tumbas Latas

Número de Jugadores. En el juego de tuba latas pueden jugar de 2 o más jugadores.

Material. 20 tarros de latas pintadas y 2 pelotas.

Desarrollo. La dinámica implica arrojar el objeto hacia las latas dispuestas en forma de pirámide, sin exceder una línea de referencia previamente establecida. Cada equipo cuenta con solo tres oportunidades para lanzar hacia las latas con el objetivo de derribarlas. Una vez derribadas, las latas se reorganizan para permitir que el siguiente grupo de jugadores tenga su turno (Aprendo en casa, 2019).

Juegos acertijos matemáticos.

Número de jugadores. En el juego de acertijos pueden jugar de manera individual.

Material. 14 copias de los juegos acertijos.

Desarrollo. Los juegos de acertijos o de ingenio nos presentan un desafío intelectual que se fundamenta en la lógica y las matemáticas. Para resolverlos con éxito, debemos emplear nuestra intuición, percepción y capacidad analítica al máximo, poniendo a prueba nuestras destrezas mentales para superar el reto planteado.

El juego de Rayuela (Salta Cajón)

Número de Jugadores. En el juego de rayuela pueden jugar 2 o más jugadores.

Material. Suelo, tiza y una pequeña piedra.

Desarrollo. Este juego consiste en que el participante arroja una piedra en una casilla que está incorporada en un dibujo trazado en el suelo siguiendo un patrón específico. Luego, el jugador avanza saltando de una casilla a otra con una sola pierna hasta llegar al final, donde recoge nuevamente la piedra. Durante todo este proceso, es importante evitar pisar las líneas y seguir algunas reglas simples.

Según Sánchez (2019) indica que este juego promueve el crecimiento de la memoria, la concentración y el pensamiento lógico.

El juego de Escondida

Número de Jugadores. más de 1.

Material. Un lugar para contar que sirva de casa.

Desarrollo. El grupo de participantes elige a una persona designada, comúnmente conocida como "el policía", encargada de buscar a los demás. Esta persona seleccionada debe contar con los ojos cerrados hasta llegar a un número predefinido, que generalmente oscila entre 10 y 20. Una vez completado el conteo, el individuo debe anunciar su disposición para comenzar la búsqueda diciendo "ya voy", lo que indica que aquellos que aún no se han escondido han tenido suficiente tiempo para hacerlo. Luego, el buscador debe iniciar la búsqueda y, al encontrar a una persona oculta, debe tocarla con la mano y seguir buscando. Si un niño desea evitar ser encontrado y ganar el juego, debe correr hacia el lugar donde se realizó el conteo, denominado "casa", y tocarlo. Existe una

variante en la cual el buscador no toca a la persona encontrada, sino que regresa al punto de conteo, lo toca y menciona el nombre de la persona localizada.

El juego de lobo

Número de Jugadores: 6 jugadores o más.

Material: Personas.

Desarrollo. Se elige uno de ellos será lobo y todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar.

Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. Juguemos mientras el lobo no está. ¿El lobo está?

El jugador que hace el personaje del lobo contesta: ¡Estoy comiendo carne! Los otros jugadores siguen cantando juguemos en el bosque mientras el lobo no está.

El juego de Salta Soga

Número de Jugadores: según el participante juego en grupo de 3 jugadores o más.

Material: soga y espacio

Desarrollo. Se lleva a cabo al aire libre, en un espacio lo suficientemente amplio y bien ventilado, con una superficie plana y preferiblemente no muy dura para prevenir lesiones y evitar que la cuerda se rompa. El juego infantil implica saltar sobre una cuerda que se pasa debajo de los pies y por encima de la cabeza del jugador que salta. El salto de la cuerda se considera una actividad física beneficiosa para la salud, ya que es una forma de ejercicio aeróbico. A lo largo de los siglos, ha sido un juego popular, pero en la actualidad se considera un deporte que ofrece diversas modalidades para aquellos entusiastas de la cuerda. Las reglas varían según la modalidad del salto de la cuerda y se ajustan a las circunstancias específicas de los participantes, el equipo y el entorno en el que se realiza.

El juego de Gallinita Ciega

Número de Jugadores. 3 o más jugadores.

Material. un pañuelo o venda para cubrir ojos.

Desarrollo. En primer lugar, se elige a la persona que actuará como la "gallinita ciega" y será la que busque a los demás participantes con los ojos vendados. Esta persona debe colocarse un pañuelo en los ojos de manera que le impida ver. El resto de los niños se disponen en un círculo alrededor de la gallinita ciega, manteniéndose unidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres giros sobre sí misma antes de iniciar la búsqueda, de modo que no tenga conocimiento de la ubicación de los demás. El objetivo de la gallinita es atrapar a uno de los niños, quienes pueden moverse, pero deben permanecer sujetos de las manos. Cuando la gallinita toma a un niño, su tarea es identificar quién es mediante el tacto. Si adivina correctamente, los roles se intercambian.

El Juego de 7 Pecados

Número de Jugadores. 2 o más jugadores.

Material. pelota

Desarrollo. Cada niño representa un elemento, como un país, una fruta o un animal. Un niño toma la pelota y la arroja al aire mientras exclama aleatoriamente uno de estos elementos, mientras que los demás niños corren para alejarse. El niño cuyo elemento fue nombrado debe correr a atrapar la pelota, y si la atrapa antes de que toque el suelo, tiene la opción de volver a lanzarla mientras menciona otro elemento. Al mismo tiempo, grita *STOP*, lo que hace que todos los demás jugadores se detengan inmediatamente. Luego, el niño elige a un compañero y puede avanzar hasta tres pasos hacia él o ella antes de lanzar la pelota. Si logra hacer contacto con su compañero, se registra un "pecado" para el receptor. Si no logra hacer contacto, la pelota pasa al próximo jugador. El primer jugador que acumule siete pecados pierde el juego, y este concluye.

El juego de Mata Gente

Número de Jugadores: 6 personas o más jugadores.

Material: pelota, campo deportivo señalado.

Desarrollo. En este juego participan cuatro personas ubicadas en cada extremo de un área cuadrada. Una de ellas tiene un balón y su objetivo es lanzarlo para que impacte a las personas que se encuentran en el centro del cuadrilátero, mientras que estas últimas intentan esquivar el balón. El ganador será la persona que logre evitar ser impactada por el balón y quede ilesa al final del juego.

2.2.13 Competencia Resuelve Problemas de Cantidad

Historia de Matemática

El estudio de las matemáticas ha desempeñado un papel importante en el avance de la humanidad desde el principio de los tiempos. Incluso en nuestros días, esta cualidad sigue existiendo. Todos los grados de comprensión matemática confieren al hombre la capacidad de pensar, ilustrarse y crear conceptos abstractos. Los conceptos de forma y número pueden encontrarse incluso en las sociedades más antiguas que conocemos, lo que convierte a las matemáticas en una de las disciplinas más antiguas. Las matemáticas sirven de base a toda la información que procede del intelecto humano (Dorce, 2019).

Es decir, los orígenes de las matemáticas se remontan a los primeros homínidos, que descubrieron técnicas para contar y medir objetos. Como resultado, los niños empezaron a reconocer ciertos patrones y pautas en las ideas de números, tamaños y formas. Aprendieron los fundamentos de la suma y la resta, como el hecho de que dos cosas son siempre piedras y que sumando fruta a otras dos cosas se obtienen siempre cuatro elementos. Estos conceptos pueden parecerse sencillos ahora, pero en su momento representaron grandes avances en su campo, lo que demuestra que la historia de las matemáticas es sobre todo una historia de exploración y no una utopía.

Definición de la Matemática

La matemática, como manifestación del pensamiento humano, representa la voluntad de acción, el razonamiento reflexivo y la pretensión de alcanzar una perfección estética. Sus elementos esenciales incluyen la lógica y la intuición, el análisis y la construcción, la generalidad y la particularidad. A pesar de que diversas corrientes han resaltado aspectos distintos, es la interacción entre estas fuerzas contrapuestas y la búsqueda de su síntesis lo que confiere vida, utilidad y valor supremo a la ciencia matemática. La matemática se enfoca en estructurar una realidad estudiada, abarcando sus componentes, proporciones, relaciones y patrones de evolución en condiciones ideales dentro de un contexto específico.

Proceso de Aprendizaje Enseñanza en el Área de Matemática.

El proceso de aprendizaje de los niños en la escuela primaria, especialmente en lo que respecta a los conceptos matemáticos, se ve fuertemente influenciado por el entorno y las experiencias proporcionadas por el docente para fomentar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. El inicio de este proceso implica establecer vínculos

entre los niños y los objetos, y la orientación del docente desempeña un papel clave en ayudarlos a identificar características específicas de los objetos.

Se pueden identificar tres aspectos fundamentales para el desarrollo del pensamiento matemático. En primer lugar, se encuentra el conocimiento de naturaleza física, que se relaciona con las propiedades que se pueden observar en los objetos, como su color, olor, peso, textura, sabor y forma, entre otros ejemplos. Por ejemplo, los niños pueden llevar a cabo experimentos con los objetos para comprender sus propiedades, como observar cómo las pelotas ruedan o rebotan.

En segundo lugar, se encuentra el conocimiento de naturaleza social, que se adquiere mediante la interacción con adultos y la comprensión de las normas establecidas por la sociedad. La adquisición de este conocimiento está fuertemente influenciada por las normas y valores sociales que prevalecen en cada comunidad.

Por último, el conocimiento matemático no se transmite de manera directa, sino que los niños lo construyen a medida que establecen conexiones y relaciones entre los objetos. Una vez que estos vínculos se internalizan, es poco probable que los olviden. (Valecillos, 2019).

Nociones de Cantidad

La Clasificación

La habilidad de clasificar objetos se refiere a la capacidad de organizar elementos en grupos según compartan características similares, como el color, el tamaño o la forma (Minedu, 2016).

Desarrolla la habilidad de formar categorías y subcategorías; esta capacidad se desarrolla a través de la agrupación inicial de objetos con fines lúdicos y la creación de estructuras a partir de ellos. Posteriormente, comienza a agrupar objetos identificando criterios específicos, y finalmente, logra establecer clases lógicas (Bautista, 2015).

La acción de clasificar está relacionada con diversas acciones habituales, precisar un objeto es otra manera de clasificarlo, ya que nos ayuda a comprender su función y cómo debemos interactuar con él, este proceso implica identificar propiedades constantes que perduran en la memoria por más tiempo que los detalles específicos de la representación del objeto en cuestión (Espín, 2021).

La Seriación

La habilidad de secuenciar implica la capacidad de organizar objetos en una secuencia ascendente o descendente y de reconocer y deducir un patrón que se repite en un conjunto de objetos (Minedu, 2016).

De igual manera, se refiere a la habilidad que desarrolla el niño para disponer objetos en un orden específico. Este proceso de desarrollo comienza cuando el niño organiza objetos según su tamaño, ya sea de menor a mayor o de mayor a menor, y progresa gradualmente hasta que puede crear secuencias ascendentes y descendentes simultáneamente (Bautista, 2015).

Serie Numérica

La recitación de secuencias numéricas y la práctica de contar objetos son materiales sumamente útiles tanto para evaluar la cantidad de objetos como para abordar los iniciales problemas de suma. Se debe precisar que, esta actividad es en realidad compleja y valiosa en la adquisición de la comprensión de los números y sienta las bases para aprendizajes matemáticos futuros. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2005).

La Comparación

La habilidad de comparación en un niño se refiere a su capacidad para identificar similitudes y diferencias entre diferentes grupos de objetos y expresar estas relaciones utilizando términos como "más que," "menos que" o "igual que" (Minedu, 2016).

La Numeración

La habilidad de contar objetos se refiere a la capacidad de un niño para determinar la cantidad de objetos en un conjunto, los niños suelen utilizar términos aproximados como "uno," "ninguno," "muchos," o "pocos" para describir la cantidad de objetos en lugar de contarlos específicamente (Minedu, 2016).

La comprensión del concepto de número en los niños es un proceso que involucra su participación activa y evoluciona gradualmente. Es activo porque se desarrolla a través de las acciones que los niños realizan con los objetos que los rodean y progresivo porque estas acciones se vuelven cada vez más complejas (Bautista, 2015).

Noción de Número

Para los autores Paniora et al. (2022), discutir cómo, a lo largo de los años preescolares, los niños cuentan y discuten los números de una manera mecánica que está

muy alejada de la comprensión de los números. Los conceptos de seriación, orden, conservación de la cantidad y equivalencia son requisitos previos para poder comprender el concepto de número. Para llegar a estos conceptos es necesario dominar algunas fases anteriores, como las siguientes: Definiciones de los términos "conjunto", "elemento" y "pertenencia". Explicación de las ideas de orden y serie. Definición de la idea de categorización. Desarrollo de la idea de conservación de la cantidad.

Cuantificación

Los niños y niñas emplean en su vida diaria un vocabulario relacionado con la cantidad, como "todo", "nada", "algunos", así como términos que contrastan las cantidades, como "muchos", "poco", "más", y "menos". Por ejemplo, dicen frases como "dame muchos caramelos", "dame un poquito de agua", "esto pesa mucho" o "esta cuerda es más larga que la otra". Estos términos se utilizan para hacer comparaciones, y los números son herramientas que les permiten comparar cantidades cuantitativamente, ya sea estableciendo relaciones de igualdad, como "tantos como", o relaciones de desigualdad, como "más que", "menos que", "mayor que" y "menor que".(UNESCO, 2005).

Cardinalidad

Capacidad para establecer el número de elementos de una colección de objetos (Minedu, 2016).

Ordinalidad

Capacidad del niño para identificar el orden que ocupa un objeto dentro de un grupo (Minedu, 2016).

Resolución de Problemas

Se describe a la habilidad del niño para resolver de manera apropiada diversos desafíos que surgen en situaciones numéricas, tales como combinar, separar, sumar, restar y distribuir objetos (Minedu, 2016).

2.2.14 Enfoque de la matemática en la Resolución de Problema

Se trata de una situación novedosa para el niño, en la que no conoce previamente la manera de resolverla. Esta novedad se presenta en el contexto de una actividad cotidiana en el aula que estimula a los niños a pensar y explorar. Durante este proceso, establecen relaciones que les permiten encontrar una solución, validando así las

estrategias que utilizan. Además, es posible presentar desafíos relacionados con situaciones del entorno de los niños, lo que fomenta el intercambio de ideas entre los compañeros y la exploración de diferentes perspectivas y estrategias de solución.

La comunicación desempeña un papel fundamental en la resolución de situaciones problemáticas cotidianas, ya que los niños expresan su comprensión de diversas maneras, ya sea verbalmente, a través de gestos o mediante representaciones utilizando objetos, dibujos y símbolos no convencionales. (Minedu, 2016).

2.2.15 Teoría de Pólya en la Resolución de Problemas de Cantidad

May (2015) Se indica que, al abordar problemas relacionados con la cantidad, es esencial comenzar utilizando material concreto, lo que permite una manipulación y un conteo objetivos. Luego, se procede a representar esta información de manera gráfica y, finalmente, se simboliza. Antes de llegar a una solución, se sugiere seguir una estrategia basada en las aportaciones de Pólya, que consta de los siguientes pasos:

- a. Comprender el problema (lectura)
- b. Diseñar un plan (decidir cómo resolverlo, qué materiales utilizar, etc.)
- c. Ejecutar el plan (implementar la solución)
- d. Examinar el plan (evaluar el resultado)

2.2.16 Procesos didácticos de Matemática.

Familiarización con el Problema

La habituación se refiere a la familiarización gradual y repetitiva con el desafío o misterio presente en ejercicios que permiten una comprensión detallada de la parte central del problema que se va a enfrentar (Bautista et al., 2021).

Búsqueda y Ejecución de Estrategias

Durante este período, el enfoque está en la búsqueda, examen, formulación o selección de estrategias, evaluando cuáles de ellas son adecuadas para resolver el problema.

Socialización sus Representaciones

Según Gómez (2016) el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas proporciona un entorno propicio para investigar habilidades cognitivas fundamentales como la conceptualización, el razonamiento, la resolución de problemas y la

comprensión de textos. En este contexto, tanto la enseñanza como el aprendizaje de las matemáticas requieren la aplicación de diversas formas de representación y expresión, además del uso del lenguaje natural y las imágenes.

Reflexión y Formalización

Gómez (2016) la etapa de meditación se describe como el proceso de investigar el segundo método de pensamiento en la resolución del problema, involucrando una reflexión cuidadosa y estructurada.

Planteamiento de otros problemas

Gómez (2016) esta etapa se define como la investigación del proceso de pensamiento utilizado en la solución del problema.

2.2.17 Dimensiones e Indicadores de Variable Dependiente

Resuelve Problemas de Cantidad.

Este enfoque implica que el estudiante se dedique a resolver problemas o a crear nuevos desafíos que impliquen la construcción y comprensión de conceptos relacionados con números, sistemas numéricos, operaciones matemáticas y sus propiedades. Además, busca darles significado a estos conocimientos dentro del contexto específico y utilizarlos para representar o establecer relaciones entre los datos y las condiciones planteadas en la situación. También implica la capacidad de discernir si la solución requerida debe ser una estimación o un cálculo exacto (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2017).

La esencia de la resolución de problemas relacionados con la cantidad se encuentra en que el estudiante se dedique a resolver desafíos o a crear nuevos problemas que impliquen la construcción y comprensión de la noción de número, sus operaciones y sus propiedades.

Traduce Cantidades a Expresiones Numéricas

Significa convertir las relaciones presentes en los datos y condiciones de un problema en una expresión numérica (modelo) que represente dichas relaciones utilizando números, operaciones y sus propiedades. Esto involucra formular problemas a partir de una situación dada y una expresión numérica proporcionada. Además, implica verificar si el resultado obtenido o la expresión numérica modelo cumplen con las condiciones iniciales del problema.

Comunica su Comprensión Sobre los Números y las Operaciones

Significa mostrar la comprensión de los conceptos numéricos, las operaciones matemáticas y sus propiedades, las unidades de medida y las relaciones que existen entre ellos, utilizando tanto lenguaje numérico como diversas representaciones visuales. Además, implica la habilidad de interpretar representaciones numéricas y datos numéricos en diferentes contextos.

Usa estrategias y Procedimientos de Estimación y Cálculo.

Significa elegir, ajustar, mezclar o desarrollar diversas estrategias y métodos, como cálculos mentales y escritos, estimaciones, aproximaciones y mediciones, para abordar una variedad de situaciones y problemas matemáticos. También incluye la capacidad de comparar cantidades y hacer uso de una gama de recursos disponibles.

Argumenta Afirmaciones Sobre las Relaciones Numéricas y las Operaciones.

Se refiere a la acción de seleccionar, adaptar, combinar o crear diferentes estrategias y métodos, como cálculos realizados mentalmente o por escrito, estimaciones, aproximaciones y mediciones, con el fin de enfrentar distintas situaciones y desafíos matemáticos. Además, implica la habilidad de comparar cantidades y aprovechar una variedad de recursos disponibles en el proceso (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2017).

2.3 Definición de Términos Básicos

Juegos. Según Montero y Mahecha (2020) a diferencia del aprendizaje, que nos permite interiorizar el mundo exterior y convertirlo en parte de lo que somos, el juego nos permite proyectar nuestra vida interior en el mundo exterior y cambiarlo para adaptarlo a nuestros deseos.

Juegos Tradicionales. En esencia, los juegos tradicionales son actividades recreativas que surgen de la convivencia y se caracterizan por factores sociales, económicos, culturales, históricos y geográficos. En otras palabras, tienen un rico trasfondo histórico que refleja las costumbres de la población. Todos los juegos tradicionales son huellas de la realidad y la cultura de la época histórica en la que se originan (López et al., 2019).

Problemas Matemáticos. Es un problema matemático es una incógnita relativa a una determinada entidad matemática que hay que descifrar a partir de otra del mismo

tipo. Este tipo de problema requiere que se sigan procesos específicos para encontrar la solución y aportar pruebas a la argumentación.

Cantidad. Es una propiedad medible que admite grados de comparación y representa o bien un contaje del número de elementos de un conjunto, o bien el resultado de una medición física de una magnitud.

Competencia. Son los saberes requeridos para que la persona pueda lograr los resultados descritos en cada uno de los criterios de desempeño, los cuales se clasifican en saber ser, saber conocer y saber hacer (Arreola et al., 2019).

2.4 Hipótesis de la Investigación

“Es una suposición que expresa la posible relación entre dos o más variables, la cual se formula para responder tentativamente a un problema o preguntas de investigación” (Hernández y Mendoza, 2018).

2.4.1 Hipótesis General

Los juegos tradicionales influyen significativamente en la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.

2.4.2 Hipótesis Específicas

Los juegos tradicionales influyen significativamente en traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.

Los juegos tradicionales influyen en comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202 “Sol Naciente”, del distrito de Río Tambo, Satipo, Junín 2023.

Los juegos tradicionales determinan significativamente en usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.

Los juegos tradicionales determinan significativamente en argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los niños y niñas en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.

2.5 Variables, Dimensiones e Indicadores de Investigación

Variable es un característica o cualidad; magnitud o cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación (Hernández y Mendoza, 2018).

2.5.1 Juegos tradicionales

“Los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas divertidas antepasados” (Sailema et al., 2017).

Dimensiones de Variable Independiente

- Juegos individuales
- Juegos colectivos

2.5.2 Resuelve Problemas de Cantidad

Dimensiones de Variable Dependiente

- 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

2.6 Operacionales de las Variables de Estudio

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas divertidas antepasados (Sailema y Torres, 2017)	Se elaborará un material experimental que será aplicada 10 sesiones experimentales de los juegos tradicionales.	Juegos individuales	✓ Juego de las canicas ✓ Juego de mata gente ✓ Juego de salta soga ✓ Juego de salta cajón	Ordinal ✓ No aplica
			Juegos colectivos	✓ Juego de escondida ✓ Juego de acertijos matemáticos ✓ Juego de lobo ✓ Juego de tumba latas ✓ Juego de gallinita ciega. ✓ Juego de 7 pecados	
Variable dependiente Resuelve problemas de cantidad	Consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de cantidad, de numero de sistemas numéricos,	Se elaborará una prueba pedagógica en base a las dimensiones establecidas. Para determinar en la competencia resuelve	Traduce cantidades a expresiones numéricas: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	✓ Establece relaciones entre datos y una o más acciones. ✓ Establece relaciones entre datos y acciones de partir una unidad. ✓ Expresa con diversas representaciones. ✓ Emplea estrategias y procedimientos	Ordinal: En inicio =C (00-10) En proceso= B (11-13) Logro esperado= A (14- 17)

sus operaciones y problemas de propiedades. cantidad.

Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.

- ✓ Realiza afirmaciones sobre la conformación de la unidad millar y las explica con material concreto.
- ✓ Realiza afirmaciones sobre las equivalencias entre fracciones y las explica.

Logro destacado= AD (18-20)

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Escudero y Cortez (2018) precisan que la metodología es el estudio filosófico de la actividad científica, de su estructura de sus elementos y de sus métodos. Es decir, proporciona una estrategia a seguir en el proceso de la investigación y en función de ella se plantea, el problema, los objetivos y el método para la solución del problema de investigación.

3.1 Tipo y Nivel de Investigación

Según Hernández y Mendoza (2018) 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 reacciones que se producen (variable dependiente).

Por tal razón corresponde el presente trabajo de investigación que será de tipo experimental y de nivel aplicado.

3.2 Método de Estudio

En el proceso de investigación se empleará los métodos para la búsqueda de la información y métodos para la construcción del conocimiento, entre ellos tenemos:

El método científico cuantitativo es aquel que inicia con el nuevo problema hasta que la solución sea fundamentada (Arias y Covinos , 2021).

3.2.1 *Métodos Teóricos*

Permiten sistematizar, explicar, descubrir para arribar a las conclusiones que permite resolver el problema construyendo teorías científicas. Por lo tanto, explican hechos, interpretan los datos encontrados (Hernández y Mendoza, 2018).

Método Deductivo. El método deductivo que en términos de sus raíces lingüísticas significa conducir o extraer está basado en el razonamiento, al igual que el inductivo. Sin embargo, su aplicación es totalmente diferente, ya que en este caso la deducción intrínseca del ser humano permite pasar de principios generales a hechos particulares (Sánchez et al., 2018).Lo anterior se traduce esencialmente en el análisis de los principios generales de un tema específico: una vez comprobado y verificado que determinado principio es válido, se procede a aplicarlo a contextos particulares

Método Inductivo: se fundamenta en un esquema deductivo y lógico que busca formular preguntas de investigación e hipótesis para posteriormente probarlas (Hernández y Mendoza, 2018).

El método inductivo consiste en la generalización de hechos, prácticas, situaciones y costumbres observadas a partir de casos particulares (Sánchez et al., 2018).

3.2.2 Métodos Empíricos Fundamentales

Observación

La observación son procedimientos que utiliza la investigación para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él esto es, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular (Arias y Covinos, 2021).

Experimentación Pedagógica

Son procesos en los que los y las futuras docentes aprenden a aprender y, al tiempo, aprenden cómo enseñar a otros a aprender a aprender. El diseño de experiencias pedagógicas, algunas de carácter simulacro, en las que futuros docentes y docentes en ejercicio se descubren creativos, reflexivos y autónomos.

3.2.3 Métodos Complementarios

Prueba Pedagógica

Es un instrumento que permite medir los conocimientos y habilidades de los alumnos. Las pruebas pedagógicas son instrumentos auxiliares del maestro, mediante su aplicación se va a comprobar el aprendizaje de los estudiantes, además de ser un documento legal que justifica las calificaciones.

Método Experimental

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 reacciones que se producen (variable dependiente) método estadístico (Arias y Covinos, 2021).

Método Estadístico

Se emplea para el estudio cuantitativo de hechos, previa una recolección de datos, se procede a elaborarlos ordenadamente para analizar, clasificar, la seriación y la

simplificación de los datos. Para su posterior interpretación de los datos obtenidos, elaborados y representados de manera gráfica.

3.3 Diseños de investigación

Según Escudero y Cortez (2018), afirma el diseño de investigación es la estrategia general que adopta el investigador para responder el problema planteado. En atención al diseño, la investigación será de campo experimental.

De tal modo Hernández y Mendoza (2018), explica el diseño experimental situación de control, la cual se manipulan, de manera intencional, unas más variables independientes (causas), analizar las consecuencias de tal manipulación sobre una o más variables dependientes (efectos).

En el presente estudio se empleará el diseño de un solo grupo pre test y post test. Con solo grupo experimental de 10 estudiantes del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023. Este diseño se esquematiza de la siguiente manera.

Dónde:



GE: Grupo experimental (un solo grupo)

O₁: Pre test (Medición de inicio)

X: representa la variable experimental

O₂: Post test (Medición final o de salida)

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

La población es un conjunto finito o finito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación (Arias y Covinos, 2021).

La población de estudio será finita, estará constituida por 36 estudiantes de 1° al 6° grado en turno mañana, matriculados en el año académico 2023 en el nivel de educación primaria de la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.

3.4.2 Muestra

La muestra es vista como un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible (Arias y Covinos, 2021).

En este caso la muestra estará constituida por un total 10 estudiantes del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Rio Tambo, Satipo, Junín 2023

Tabla 2

Información de los niños y niñas del V ciclo

Grado y sección	Varones	Mujeres	N° estudiantes
5to	1	4	5
6to	1	4	5
Total	2	8	10

Fuente: elaboración propia

3.5 Técnicas de Muestreo

El muestreo es un proceso en el que se conoce la probabilidad que tiene cada elemento de integrar la muestra (Hernández y Mendoza, 2018)

El tipo de muestreo que se va a emplear es el muestreo no probabilístico en su modalidad intencionada, también recibe el nombre opinático. Los elementos son escogidos con base a criterios o juicios preestablecidos por el investigador. En tal sentido se tomará como muestra a un solo ciclo del nivel de educación primaria.

3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

Las técnicas de recolección de datos son distintas formas o maneras de obtener la información, el mismo. Son ejemplos de técnicas la observación directa, la encuesta y la entrevista, el análisis documental entre otros (Arias y Covinos, 2021).

En el proceso de la investigación para la recolección de datos se empleará la técnica de observación, cuyo instrumento es la evaluación de prueba pedagógica, que permitirá recoger datos sobre los logros alcanzados en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a nivel traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación de estimación y calculo y argumenta afirmaciones sobre

las relaciones numéricas y las operaciones en los estudiantes, por efecto de la aplicación de los juegos tradicionales.

Técnica Evaluación	Instrumento Prueba pedagógica (pre test-post test)
Es un instrumento que permite medir los conocimientos y habilidades de los alumnos. Las pruebas pedagógicas son instrumentos auxiliares del maestro, mediante su aplicación se va a comprobar el aprendizaje de los estudiantes, además de ser un documento legal que justifica las calificaciones.	Son propuestas de evaluación que se construyen a partir de un conjunto de preguntas claras y precisas, que demandan del estudiante una respuesta limitada a una elección entre una serie de alternativas o, en su caso, una respuesta breve. Las preguntas constituyen una muestra representativa de los contenidos a evaluar. Su finalidad es recoger información de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Fuente: elaboración propia

3.6.1 Técnica

Son el conjunto de herramientas, procedimientos e instrumentos utilizados para obtener información y conocimiento. Se utilizan de acuerdo a los protocolos establecidos en una metodología de investigación determinada.

3.6.2 Instrumento

Según (Hernández y Mendoza, 2018), afirma los instrumentos de investigación son los medios que utiliza el investigador para medir el comportamiento o atributos de las variables.

3.6.3 Validez

El instrumento diseñado para la recolección de datos será sometido a juicio de expertos; luego validará dicho instrumento, cuyos resultados se procesarán con el programa SPSS vs.26 para conocer los resultados.

3.6.4 Confiabilidad

El instrumento válido será sometido a pilotaje, aplicando a un grupo equivalente ajeno a la muestra, su resultado se procesó con el programa SPSS vs.26 para conocer la confiabilidad de los ítems.

3.7 Métodos de Procesamiento de los Datos.

En este informe de investigación se va a aplicar el instrumento de prueba pedagógica de pre test y post test (antes y después) de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Análisis de los datos se utilizará el procesador estadístico SPSS vs.27, organizando los datos en tablas de frecuencia y representando en gráficos con su análisis e interpretación de los datos cuantitativos. Se calculará las medidas de tendencia centrales y medidas de dispersión o medidas de variabilidad. Según las técnicas estadísticas no paramétricas los datos serán procesados teniendo en cuenta las escalas de medición ordinal para datos cuantitativos; esto se empleó para realizar la prueba de normalidad para conocer la distribución de los datos normales y no normales, luego se realizará el análisis y la comprobación de hipótesis. La intención del instrumento es recoger la información o datos a través de interrogantes sobre los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad.

IV. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1 Recursos

a) Recursos Humanos

Investigador

Rosmer Calderón Roca

rcalderoroca@gmail.com

Código orcid: 0000-0001-5369-5369

Participantes: 10 estudiantes

b) Recurso Materiales

Los recursos materiales posibilitaran la ejecución del proyecto de investigación educativa aplicada del nivel experimental:

- ✓ Materiales de escritorio
- ✓ Material bibliográfico digital e impresa.
- ✓ Equipos tecnológicos
- ✓ Servicios

*c) Presupuesto***Bienes**

Descripción	Cantidad	P. Unit (s/)	Total (s/)
Materiales de Escritorio			
Papel bond	2 millares	30.00	60.00
Lapiceros	1 cajas	15.00	15.00
Material bibliográfico	4 libros	20.00	80.00
Lápices	1 caja de	2.00	24.00
Plumones	12 unidades	30.00	30.00
Resaltadores	1 estuches	3.00	6.00
Equipo Tecnológico			
Cámara fotográfica	1 unidades	700.00	700.00
Tinta de impresora	1 unidad	120.00	480.00
USB de 64 MB	2 unidades	60.00	60.00
Equipo de cómputo	1 unidad	1.500	1.500
Celular	1 unidad	700.00	700.00
Impresora	1 unidad	1000.00	100.00
Otros	--	--	100.00
Total, parcial			S/ 4755.00

Servicios

Viáticos	12 salidas	70.00	840.00
Movilidad	12 salidas	80.00	960.00
Anillado del proyecto	2 unidades	7.00	14.00
Empastado del informe	4 unidades	20.00	80.00
Internet	6 meses	30.00	180.00
Impresión del proyecto	3 unidades	15.00	45.00
Validación y fiabilidad del instrumento	3 unidades	100.00	300.00
Procesamiento de datos	1 unidades	200.00	200.00
Impresión del informe de investigación	2 unidades	20.00	80.00
Material experimental	2 unidades	0.10	40.00
Fotocopiado	100 hojas	0.35	35.00
Quemado en CD del informe		4.0	8.00
Otros	2 unidades	-.-	100.00
Total, parcial			S/ 2882.00

Resumen total del Presupuesto

Presupuesto	Total (s/.)
Bienes	S/ 4755.00
Servicios	S/ 2882.00
Total	S/ 7637.00

4.2 Financiamiento

La investigación será autofinanciada por el investigador.

4.3 Cronograma de ejecución (Use diagrama de Gantt)

		TIEMPO EN MESES Y SEMANAS DE 2022-2023																																			
N°	ACTIVIDADES	Julio				Agosto				Setiembre				Octubre				Noviembre				Abril				Mayo				Junio				Julio			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elección del tema investigación.				x																																
2	Planteamiento del problema.					x			x																												
3	Elaboración del marco teórico								x																												
4	Metodología de la investigación.									x		x																									
5	Aspectos administrativos del proyecto.												x		x																						
6	Presentación y aprobación del proyecto															x		x																			
7	Elaboración de instrumento de recolección de datos.																			x		x															
8	Validación y prueba fiabilidad del instrumento.																					x	x	x	x												
9	Diseño del material experimental																					x	x	x	x												
10	Ejecución del proyecto de investigación																									x	x	x	x								
11	Recolección de datos																									x	x	x	x								
12	Procesamiento cuantitativo de datos																									x	x	x	x								

Referencias

- Álvarez, J., y Hernández, Á. (2022). Enseñanza de las matemáticas en Educación primaria desde el trabajo por rincones. *Universidad de Jaén*, 24(1), 124-147. <https://doi.org/10.17561/ae.v24n1.5800>
- Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: Aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arias, J., y Covinos, M. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación (1era Edición)*. Enfoques Consulting EIRL. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Arreola, A., Palmares, G., y Ávila, G. (2019). La práctica pedagógica desde la socioformación. 11(18), 74-87.
- Astaíza, A., Castillo, M., Rojas, G., Mazorco, J., y González, J. (2022). Co-creación de un ambiente de enseñanza constructivista para un curso de pensamiento sistémico: Un proceso de investigación-acción educativa. *Revista Educación de la Universidad de Málaga*, 3(1), 84-104. <http://dx.doi.org/10.24310/mgnmar.v3i1.12913>
- Bautista, J. (2015). El desarrollo de la noción de número en los niños. *Perspectivas en primera infancia*, 1(1), Article 1.
- Bautista, T., Santa María, H., y Córdova García, U. (2021). Logro de competencias en el proceso de aprendizaje durante tiempos del COVID-19. *Propósitos y Representaciones*, 9(1). <https://doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1175>
- Bilbao, N., Perea, F., y Pogré, P. (2019). Antecedentes pedagógicos del marco de enseñanza para la Comprensión. <https://www.doi.org/10.55778/ts409093151>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-879. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Cabrera, F. (2020). Juegos infantiles en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de tres años de la institución educativa privada universo de colores, Ayacucho 2019 [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17117>

- Capera, M., Menjura, M., y Sarmiento, D. (2022). Enseñanza de las matemáticas en básica primaria: Revisión sistemática. *Revista Espacios*, 43(7), 49-64. <https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n07p04>
- Carmona, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: Una revisión a través de la pintura. *Revista digital de educación física*, 15, 7-20.
- Castellaro, M., y Peralta, N. (2020). Pensar el conocimiento escolar desde el socioconstructivismo: Interacción, construcción y contexto. *Perfiles educativos*, 42(168), 140-156. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59439>
- Correa, M. (2019). Influencia de los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio Prado Chachapoyas 2018 [Tesis de Licenciatura]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2857307>
- Currículo Nacional de la Educación Básica. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica. Ministerio de Educación. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Díaz, J., y Díaz, J. (2020). La resolución de problemas desde un enfoque epistemológico. 18(2), 191-209. <http://dx.doi.org/10.14516/fde.694>
- Dorce, C. (2019). Evaluación del impacto que tiene la implementación de actividades relacionadas con la historia de las matemáticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. 31(3), 237-262. <https://doi.org/10.24844/EM3103.10>
- Escudero, C., y Cortez, L. (2018). Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica (1era Edición). Editorial UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y-MetodosCualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf>
- Espín, P. (2021). La participación de los padres de familia en el aprendizaje de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Comunitario Guagua Centro El Arbolito del Distrito Metropolitano de Quito [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7927>

- Gallardo, J., y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51.
- García, V., y Tarazona, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), Article 2. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- Gómez, L. (2016). En torno al conceptop de competencia: Un análisis de fuentes. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 20(1), 311-322.
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (1era Edición)*. Mc Graw Hill educación. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Hu, G., y Shiguay, G. (2022). Los juegos vivenciales, elemento fundamental en el desarrollo de competencias matemáticas en el nivel inicial. *Revista Peruana de Investigación e Innovación Educativa*, 2(2), 10. <https://doi.org/10.15381/rpiiedu.v2i2.22688>
- López, J., Pozo, S., Fuentes, A., y Vicente, M. (2019). Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital. 36, 266-272.
- May, I. (2015). George Polya (1965). *Cómo plantear y resolver problemas* [título original: *How To Solve It?*]. México: Trillas. 215 pp. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 3(8), 419-420.
- Minedu. (2016, agosto 24). Estudio de educación inicial: Un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad. Informe breve de resultados. Ministerio de Educación. <http://umc.minedu.gob.pe/estudio-de-educacion-inicial-un-acercamiento-a-los-aprendizajes-de-las-ninas-y-los-ninos-de-cinco-anos-de-edad-informe-breve-de-resultados-%EF%BB%BF/>
- Minedu. (2019). *Evaluación Censal de Estudiantes 2019*. Ministerio de Educación. <http://umc.minedu.gob.pe/ece2019/>

- Montero, L., y Mahecha, J. (2020). Comprensión y resolución de problemas matemáticos desde la macroestructura del texto. *Praxis y Saber*, 11(26).
<https://www.redalyc.org/journal/4772/477266189010/html/>
- Paniora, Y., Esteban, N., Paniora, F., y Escandón, A. (2022). Programa juego y aprendo en las nociones matemáticas básicas en niños del nivel inicial. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(22), 227-237.
- Pinos, G., Ayala, D., y Bonilla, D. (2018). Desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través de juegos populares y tradicionales en niños de educación inicial. *Revista Ciencia Y Tecnología*, 18(19), 133-141.
- Pinto, J., Castro, V., y Siachoque, O. (2019). Constructivismo social en la pedagogía. *Educación y Ciencia*, 22, 117-133.
- PISA. (2018). Resultados: Evaluación Internacional PISA. Ministerio de Educación.
<http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/>
- Ramírez, Y. (2021). Influencia del método singapur en el desarrollo de problemas de cantidad en los alumnos del 3° grado de la institución educativa N°32011 Hermilio Valdizán, Huánuco, 2018 [Tesis de Licenciatura, Universidad de Huánuco].
<http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2897;jsessionid=C1B13F9CF9850AAF39E831B1A96325E8>
- Rojas, A. (2020). Juegos de construcción en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial n° 38030 san martín de porres, Ayacucho 2019 [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17114>
- Sailema, Á., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Víctor, M., y Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11.
- Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística (1era Edición).
<https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/1480>


- Sánchez, J., Castillo, S., y Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: Un enfoque sociocultural. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Spinelli, H. (2019). Planes y juegos. *Salud Colectiva*, 15, 2149-2149. <https://doi.org/10.18294/sc.2019.2149>
- Tenesaca, M., Aucahuallpa, R., y Ávila, C. (2022). Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe. *Universidad Católica de Cuenca*, 7(1), 287-303.
- Tigse, C. (2019). El Constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.4>
- Trujillo, E. (2019). Juegos matemáticos para la resolución de problemas de cantidad en los niños de 2° grado de la I.E. Virgen del Carmen, Huánuco, 2018 [Tesis de Licenciatura, Universidad de Huánuco]. <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2006>
- UNESCO. (2005). Educación inicial procesos matemáticos. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000221334>
- Unicef. (2018). Aprendizaje a través del juego. Unicef. <https://www.unicef.org/peru/informes/aprendizaje-atraves-del-juego>
- Valecillos, B. (2019). Desde la Pedagogía de la Ternura: Inicio de lo Lógico-Matemático en Preescolar. *Revista Científica*, 4(12), 220-240. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.12.11.220-239>

ANEXOS

Anexo 1

Resolución Directoral de Aprobación de Proyecto de Investigación

“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”





**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
RM.N° 267-2020-MINEDU**

**APROBACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN
DEL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
AULA 4
EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL
BILINGÜE**

R.D. No. 0249-2023- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

**Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)**

HUANTA - 2023



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 de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Resolución Directoral N° 249023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 29 de setiembre del 2023

Visto, el **INFORME N°01-2023-ASESORDEINVESTIGACIÓN-PPD** con Expediente N° TM20232144-F de fecha 15/09/2023, presentado por el Dr. Efraín Vera Samaniego, Formador del curso de Investigación II del Programa de Profesionalización Docente y los proyectos de investigación adjuntos;



CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, 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, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

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, siendo 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 del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título



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

Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando 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 los Proyectos de Investigación Educativa, presentados por los/las estudiantes participantes del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe Aula 4 – PPD 2022, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Formador/Asesor de Investigación Dr. Efraín Vera Samaniego en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP “José Salvador Cavero Ovalle” y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - APROBAR, los *Proyectos de Investigación Educativa*, de acuerdo al siguiente detalle:

ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	ANDRADE SALINAS, JENINA CESIA	Los relatos andinos para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N.º 38254/Mx-P “Luis Cavero Bendezú” de Huanta 2023
2	ANTEZANA OREJON, MARCELINA	Las estrategias vivenciales en la producción de textos narrativos en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa N.º 38315/Mx-P “Inmaculada Concepción” de Huanta 2023.
3	ASPUR LOPEZ, FLORABEL	Los cuentos andinos en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Privada “Discovery” de Ayacucho, 2023.
4	BAUTISTA CARRASCO, NINO	El método del parafraseo en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa N.º 38825/Mx-U de Periavente Alta, Sivia 2023.
5	BENDEZU FARFAN, RONAL	El uso de las canciones para revalorar la identidad cultural en los niños y niñas de la Institución Educativa N.º 429-112/Mx-U de Rosario Santillana, Llochegua, Huanta 2023.
6	CABANA PACOTAYPE, VILMA	La ludotecnia en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa “Mariscal Guillermo Miller” de Acos Vinchos, Ayacucho 2023
7	CALDERON ROCA, ROSMER	Los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N.º 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.
8	CCOCHACHI ARIAS, CLEBER SERGIO	La dramatización en el fortalecimiento oral del quechua en estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa N.º 31124/Mx-P “Luis E. Valcárcel y Vizcarra” de Ccaccena, Churcampa 2023.



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

9	CORNEJO TICLLA, MARCELINA	Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N.º 38989/Mx-U de Matucana, Llochegua, Huanta 2023.
10	CURO CARDENAS, JUAN JAYO	La técnica del subrayado en la comprensión lectora en estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa N.º 38359/Mx-P de Yaruri, Llochegua, Huanta 2023.
11	CUYA VENTURA, LIZET	La secuencia de imágenes en la producción de textos escritos narrativos en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N.º 38454/Mx-P de Huancapi, Víctor Fajardo 2023.
12	ESPINOZA RICO, MARIA EVELIN	Los juegos ancestrales en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa N.º 38951/Mx-P de Carmen Pampa, Llochegua, Huanta 2023.
13	GASTELU JORGE, PAMELA	Las estrategias lúdicas en la resolución de problemas aditivos en niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N.º 38313/Mx-P “San Miguel Arcángel” de Chuvivana, Sivia, Huanta 2023.
14	HUAMAN CHAVEZ, ERNESTINA	Los juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa N.º 38269/Mx-P “José Carlos Mariátegui” de Pocacolpa, Huanta 2023.
15	LIMAKUISPE FIGUEROA, KAREM	Los cuentos ancestrales en el desarrollo de la comprensión de textos narrativos en los niños y niñas de segundo grado de la Institución Educativa N.º 38310/Mx-P “Manuel Jesús Urbina Cárdenas” de Ayacucho, 2023.
16	LLANTOY POMA, CRISTIAN	Los juegos sociales para mejorar relaciones interpersonales en niños y niñas de la Institución Educativa N.º 38285/Mx-P “Sagrado Corazón de Jesús” de Santillana, Huanta 2023.
17	MENDEZ POZO, WALTER	Las estrategias vivenciales en la resolución de problemas PAEV en los estudiantes de IV ciclo de la Institución Educativa N.º 38605/Mx-P de Huaychao, Uchuraccay, Huanta 2023.
18	PALOMINO PALOMINO, YOLANDA	El método global en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes del V ciclo en la Institución Educativa N.º 31404/Mx-P “Fidel Ramírez Prado” de Tullpacancha, Churcampa 2023.
19	PERALTA AVALOS, PILAR	Los cuentos tradicionales en la comprensión de textos en niños y niñas de cuarto grado de la Institución Educativa Pitirinkeni, Villa Virgen, Kimbiri 2023.
20	REYNOSO HILARIO, MARIBEL	La retroalimentación por descubrimiento en el desarrollo de la comprensión de textos en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “La Victoria” de Pichari, Cusco 2023.
21	SANCHEZ GIL, MARICELA	El juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N.º 38681/Mx-P “José María Arguedas” de Huanta 2023.
22	VENTURA GARAMENDI, SONIA	Las actividades vivenciales para desarrollar la producción de textos en niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa N.º 38454/Mx-P “Mártires de la Educación” de Huancapi, Víctor Fajardo 2023.



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

SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR, a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la ejecución del Proyecto de Investigación Educativa; bajo la orientación del Formador del curso como Asesor, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados y en concordancia con los documentos normativos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a las/los interesadas (os), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



Dr. Walter Mariano Arce Villar
Dr. Walter Mariano Arce Villar
 DIRECTOR GENERAL

Anexo 2

Resolución Directoral de Expedito de Trabajo de Investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución RM N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS N° 010-86-ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"



Resolución Directoral N° 549-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 18 de diciembre del 2023

Visto, el **INFORME N° 170,184y186-2023-JUFC/EESPP"JSCO"-HTA** con Expediente TM20233019-F, TM2023066-F y TM20233059-F y de fecha 18/12/2023, presentado por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua;



CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, 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, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

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, siendo 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 del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación



Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando 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 los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2022, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – **DECLARAR EXPEDITO** los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2022 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	QUILLCA CARRANZA, JESÚS HAYDEÉ	Taller de cuenta cuentos en el desarrollo de la oralidad en castellano como segunda lengua en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 399/Mx-U de Carhuahurán, Uchuraccay, Huanta 2023.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	CALDERON ROCA, ROSMER	Los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N.º 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
03	VENTURA GARAMENDI, SONIA	Las actividades vivenciales para desarrollar la producción de textos en niños y niñas del segundo grado de la Institución Educativa N.º 38454/Mx-P "Mártires de la Educación" de Huancapi, Víctor Fajardo 2023.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe

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



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° 287-2020-MINEDU

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a 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

La Dirección General del I.E.S.P. Púb.
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

CERTIFICA:

El presente documento es copia Fiel del original y conforme consta en los archivos de la Institución. De la que doy fe.

Huanta,

DISTRIBUCIÓN:

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

Anexo 3

Resolución Directoral de Autorización 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 de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral No. 0121-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 24 de febrero de 2025

Visto, el Expediente *TM20250613-F* de fecha *17 de febrero del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 549-2023-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *18 de diciembre de 2023*;



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 del Programa de Profesionalización 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 **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación 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 Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, 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 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL V CICLO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°31202/Mx-P DE SOL NACIENTE, RIO TAMBO, SATIPO, JUNIN 2023	
AUTOR(A)	CALDERON ROCA, ROSMER
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	1 DE MARZO DE 2025
HORA	9.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

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 Maritago Arce Vitorino
DIRECTOR GENERAL

Anexo 4

Resolución Directoral de Nominación 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 de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Resolución Directoral No. 0122-2025-EESP.Púb.”JSCO”/DG.-HTA

Huanta, 24 de febrero de 2025

Visto, el Expediente *TM20250613-F* de fecha *17 de febrero del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 549-2023-EESP Pub. “JSCO”/D.G.-HTA* de fecha *18 de diciembre de 2023*;



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 del Programa de Profesionalización 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 **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



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

Ley Creación N° 15737
 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

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 Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, 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 y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH;**

SE RESUELVE:

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

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Mg. MARÍA JUSTINA LEON PERALTA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL V CICLO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°31202/Mx-P DE SOL NACIENTE, RIO TAMBO, SATIPO, JUNIN 2023	
AUTOR (A)	CALDERON ROCA, ROSMER
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	1 DE MARZO DE 2025
HORA	9.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

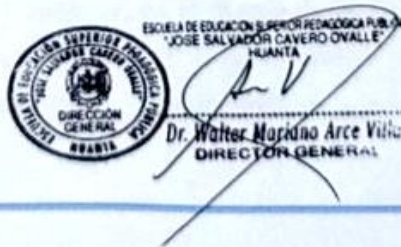
SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2025.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

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



Anexo 5

Matriz de consistencia de trabajo de investigación

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES, DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>-¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente,Rio Tambo,Satipo, Junin 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>-¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en traduce cantidades a</p>	<p>Objetivo general</p> <p>- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente,RioTambo,Satipo, Junin 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>-Determinar la influencia de los juegos tradicionales en traducción de cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas.</p> <p>-Determinar la influencia de los juegos tradicionales en comunica su comprensión sobre los números y las</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>-Los juegos tradicionales influyen significativamente en la competencia resuelven problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente,Rio Tambo,Satipo, Junin 2023.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>-Los juegos tradicionales influyen significativamente en traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños y niñas.</p>	<p>Juegos tradicionales</p> <p>-Juegos individuales</p> <p>-Juegos colectivos</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p> <p>-Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>-Comunica su comprensión sobre los</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Paradigma: Positivista • Enfoque: Cuantitativo • Tipo de estudio. Experimental • Nivel: Explicativo • Método de estudio: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Métodos teóricos. ✓ Método empíricos fundamentales ✓ Métodos complementarios ✓ Método experimental ✓ Método estadístico • Diseño de investigación: Pre-experimental. Dónde: GE: O1 x O2 <p>GE : Grupo experimental (un solo grupo)</p> <p>O1 : Pre test (Medición de inicio)</p> <p>X : Representa la variable experimental</p>

expresiones numéricas en los niños y niñas?	operaciones en los niños y niñas.	-Los juegos tradicionales influyen en su comunicación sobre los números y las operaciones en los niños y niñas.	números y las operaciones.	O2: Post test (Medición final o de salida)
-¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en su comunicación sobre los números y las operaciones en los niños y niñas?	-Determinar la influencia de los juegos tradicionales en uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas.	-Los juegos tradicionales determinan significativamente en su uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas.	-Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	<ul style="list-style-type: none"> • Población: La población de estudio es infinita, está constituido por 35 estudiantes de 1° al 6° grado en turno mañana, matriculados en el año académico 2023 en el nivel de educación primaria de la Institución Educativa N°31202 “Sol Naciente” .
-¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en su uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas?	-Determinar la influencia de los juegos tradicionales en argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los niños y niñas.	-Los juegos tradicionales determinan significativamente en su uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños y niñas.	-Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra: La muestra está constituido por un total 10 estudiantes del V ciclo de primaria en la Institución Educativa N° 31202 “Sol Naciente” 2023 • Técnicas de muestreo: No probabilístico. • Técnicas e instrumentos de recolección de datos. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Evaluación (prueba pedagógica pret test y post test) ✓ Prueba pedagógica pre test y post test)
-¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y		-Los juegos tradicionales determinan significativamente en argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones en los niños y niñas.		<ul style="list-style-type: none"> • Validez y confiabilidad: Se utilizará la para prueba de confiabilidad el alfa de Cronbach. • Técnicas de procesamiento: En los análisis de los datos se utilizará el procesador estadístico SPSS, organizando los datos en tablas de frecuencia y representando en gráficos con su análisis e interpretación de los datos cuantitativos. Se calculará las medidas de tendencia centrales y medidas de dispersión o medidas de variabilidad. Según las técnicas estadísticas no paramétricas los datos serán procesados teniendo en cuenta las escalas de medición ordinal para datos cuantitativos; estos se

las operaciones en los niños y niñas?

emplearán para realizar la prueba de normalidad para conocer la distribución de los datos normales y no normales luego se hará el análisis y la comprobación de hipótesis.

Anexo 6

Matriz operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas divertidas antepasados (Saillema y Torres, 2017)	Se elaborará un material experimental que será aplicada 10 sesiones experimentales de los juegos tradicionales.	Juegos individuales	✓ Juego de las canicas.	Ordinal No aplica
				✓ Juego de mata gente.	
				✓ Juego de salta sogá.	
				✓ Juego de salta cajón.	
				✓ Juego de escondida	
			Juegos colectivos	✓ Juego de acertijos matemáticos	
				✓ Juego de lobo	
				✓ Juego de tumba latas	
				✓ Juego de gallinita ciega.	
				✓ Juego de 7 pecados	
Variable dependiente Resuelve problemas de cantidad	Consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de	Se elaborará una ficha de observación en base a las dimensiones establecidas. Para determinar en la competencia resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	✓ Establece relaciones entre datos y una o más acciones.	Ordinal: -En inicio =C (00-10) -En proceso= B (11-13)
				✓ Establece relaciones entre datos y acciones de partir una unidad.	
				✓ Expresa con diversas representaciones.	

cantidad, numero sistemas numéricos, operaciones propiedades.	de de sus y	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	✓ Emplea estrategias y procedimientos	-Logro esperado= A (14- 17)
		Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	✓ Realiza afirmaciones sobre la conformación de la unidad millar y las explica con material concreto. ✓ Realiza afirmaciones sobre las equivalencias entre fracciones y las explica.	-Logro destacado= AD (18-20)

Anexo 7*Matriz Instrumental*

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
V.I Juegos tradicionales	Juegos individuales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego de las canicas. ✓ Juego de mata gente. ✓ Juego de salta soga. ✓ Juego de salta cajón. ✓ Juego de escondida ✓ Juego de acertijos matemáticos ✓ Juego de lobo 	Ordinal (No se aplica) Material experimental
	Juegos colectivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego de tumba latas ✓ Juego de gallinita ciega. ✓ Juego de 7 pecados 	
V.D Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Establece relaciones entre datos y una o más acciones. ✓ Establece relaciones entre datos y acciones de partir una unidad. 	Ordinal: -En inicio =C (00-10) -En proceso= B (11-13) -Logro esperado= A (14-17) -Logro destacado= AD (18-20)
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa con diversas representaciones. 	
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Emplea estrategias y procedimientos 	
	Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza afirmaciones sobre la conformación de la unidad millar y las explica con material concreto. Realiza afirmaciones sobre las equivalencias entre fracciones y las explica. 	

Anexo 8

Instrumentos de Recolección de Datos.

Matriz de elaboración de ítems, preguntas, reactivos o proposiciones

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			
				1 (C) En inicio	2 (B) En proceso	3 (A) Logro previsto	4 (AD) Logro destacado
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Establece relaciones entre datos y una o más acciones. ✓ Establece relaciones entre datos y acciones de partir una unidad. 	1. Realiza problema 1 de adición relacionado al juego tradicional de canicas.				
			2. Ejecuta problema 2 de sustracción relacionado al juego tradicional mata gente.				
			3. Desarrolla problema 3 de adición relacionado al juego tradicional salta soga.				
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa con diversas representaciones. 	4. Realiza problema 4 de adición relacionado al juego tradicional de salta cajón.				
			5. Ejecuta problema 5 de sustracción relacionado al juego tradicional la escondida.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Emplea estrategias y procedimientos. 	6. Resuelve problema 6 de adición relacionado al juego tradicional de juego de acertijos.				
			7. Realiza problema 7 de sustracción relacionado al juego tradicional del lobo.				

- Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.
- ✓ Realiza afirmaciones sobre la conformación de la unidad millar y las explica con material concreto.
 - ✓ Realiza afirmaciones sobre las equivalencias entre fracciones y las explica.
8. Desarrolla problema 8 de adición relacionado al juego tradicional de tumba latas.
 9. Resuelve problema 9 de resta relacionado al juego tradicional de gallinita ciega.
 10. Ejecuta problema 10 de fracciones equivalentes relacionado al juego tradicional de 7 pecados.
-

PRUEBA PEDAGÓGICA DE MATEMÁTICA

(5° y 6°)



Datos de la Institución Educativa

Nombre de la escuela:.....

Provincia:.....Región:.....

Aplicador:.....



Datos del estudiante

Nombres y apellidos:.....

Grado:.....Sección:.....

Fecha de aplicación:.....

Instrumentos de recolección de datos (pre test y post test)

PRE TEST/ POST TES DE RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

Buen día querido estudiante.

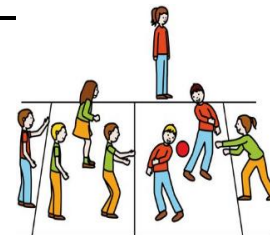
Te pido por favor que resuelves los siguientes problemas ya que es para mi investigación de carácter académico donde me interesa conocer tu avance en la resolución de problemas.

1. Pedro y Manuel juegan con sus canicas en la hora de recreo. Pedro tiene 118 canicas y Manuel tiene 224 canicas. **¿Cuántas canicas tienen en total los dos?**



Datos	Grafico	Simbólica
❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
a) 189 canicas	b) 342 canicas	c) 320 canicas.

2. Los 897 estudiantes de quinto grado de la institucion educativa, de Sol Naciente participan en el juego llamado mata gente en cual mata a 112 escolares. **¿Cuántas escolares quedaron en total sin matar?**



Datos	Grafico	Simbólica
❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
a) 720 escolares	b) 869 escolares	c) 785 escolares

3. Las niñas del quinto grado participan en una competencia del juego de salta soga. María realiza 8785 saltos y Rosa realiza 6432 saltos. Después de haberlo realizado ellas quieren saber la cantidad de saltos **¿Cuántos saltos en total realizaron en María y Rosa?**

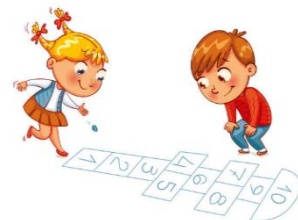


Datos	Grafico	Simbólica

4. Los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa de ~~“Sol Naciente”~~ participan en la competencia del juego de salta ~~cajón~~. En el primer juego Pedro salta 2135 saltos y María salta ~~1242 saltos~~. **¿Cuántos saltos realizaron en total Pedro y María?**

❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta

a) 1835 saltos b) 15200 saltos c) 1242 saltos



Datos	Grafico	Simbólica




❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
a) 3377 saltos	b) 3320 saltos	c) 2360 saltos

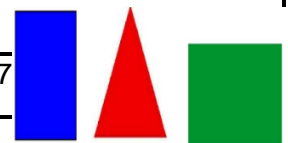
5. Los niños y niñas de quinto grado de la institución educativa de “Sol Naciente” participan en el juego de las escondidas. En total son 8978 estudiantes, María comienza a buscar y les encuentra a 2142 alumnos. **¿Cuántos estudiantes aún le falta encontrar?**






Datos	Grafico	Simbólica

6. Los niños y niñas de quinto y sexto grado participan en los

❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta
 juegos de los acertijos con las siguientes figuras planas. No
 a) 6836 estudiantes soy triangular , no soy rectangular  no soy el cuadrado 



. Mi lado es una línea curva. **¿Quién soy?**

Datos	Grafico	Simbólica
❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
a) Cuadrado 	b) Triangulo 	c) Circulo 

7. Los 9897 estudiantes de quinto grado participan en el juego juguemos en el bosque. Cuando comenzaron a jugar, el lobo se comió a 3525 estudiantes. **¿A cuántos estudiantes no comió el lobo?**



Datos	Grafico	Simbólica
❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
a) 1520 estudiantes	b) 6372 estudiantes	c) 5287 estudiantes

8. Los estudiantes de quinto y sexto grado participan en el juego de tumba latas. Luego deciden los equipos para derribar las latas. El primer equipo derribó 8372 latas y el segundo equipo derribó 6348 latas. Los estudiantes quieren saber la cantidad total de latas derribadas. **¿Cuántas latas se derribaron en total los dos equipos?**



Datos	Grafico	Simbólica
❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		

a) 13520 latas	b) 14720latas	c) 14362 latas
----------------	---------------	----------------

Datos	Grafico	Simbólica
❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
a) 2556 estudiantes	b) 2516 estudiantes	c) 1240 estudiantes

9. Los 9872 estudiantes de quinto grado de la institución educativa de Sol Naciente participan en el juego tradicional de gallinita ciega. Luego la niña María reconoce por su nombre a 7316 estudiantes. **¿A cuántos estudiantes aún le falta reconocer la niña María?**



10. Juan es estudiante de sexto grado realiza el juego de 7 pecados. Luego de jugar colorea del cuadrado $\frac{6}{8}$ y la niña Susana ha coloreado $\frac{9}{12}$ de cuadrado. **¿Quién a coloreado más parte del cuadrado?,**



Datos	Grafico	Simbólica
-------	---------	-----------



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: JUEGOS TRADICIONALES EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL V CICLO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SOL NACIENTE", 2023.

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación:

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
21. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				✓	
22. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				✓	
23. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				✓	
24. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				✓	
25. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				✓	
26. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				✓	
27. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																				✓	
28. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				✓	
29. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				✓	
30. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				✓	

PROMEDIO DE VALORACION

95

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular

d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Dr. Bibiano Alcaraz Carbajal	DNI	31460970
Título Profesional	Lic. Educación Secundaria		
Especialidad	Biología - Química		
Grado Académico	Doctor		
Mención	En Educación		

Lugar y Fecha: Huanta, 14 de abril 2023

.....

Anexo 10*Prueba de Confiabilidad.***Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,653	10

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
Items1	13,70	4,011	,000	,661
Itms2	13,80	4,178	-,206	,706
Itms4	13,90	2,767	,760	,524
Itms3	14,00	2,667	,704	,525
Itms5	14,40	3,378	,225	,651
Itms6	13,90	3,211	,412	,607
Itms7	14,40	3,156	,363	,618
Itms8	14,40	3,600	,097	,681
Itms9	14,70	4,011	,000	,661
Itms10	14,10	2,767	,569	,560

Anexo 11*Material Experimental.*

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA
INTERCULTURAL BILINGÜE**

**PLAN DE APLICACIÓN**

Los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N° 31202/Mx-P de Sol Naciente, Río Tambo, Satipo, Junín 2023

Proyecto para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTOR

CALDERÓN ROCA, Rosmer

ASESOR

Dr. VERA SAMANIEGO, Efraín Teódulo

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2023

PLAN DE APLICACIÓN

I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa : N°31202/Mx “Sol Naciente”
2. Grado y Sección : V ciclo.
3. Curso : Matemática
4. Duración : Mayo -junio
5. Investigador : Rosmer Calderón Roca.

II. Título del proyecto

Los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N°31202/Mx-P de Sol Naciente, Rio Tambo, Satipo, Junin 2023.

III. Presentación

El presente plan de aplicación es una herramienta a seguir los procesos de las actividades propuestas que van indicar el cumplimiento del proyecto de investigación titulada los juegos tradicionales en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas del V ciclo en la Institución Educativa N°31202/Mx-P de Sol Naciente, Rio Tambo, Satipo, Junin 2023. Mediante los juegos tradicionales se fortalecerá la competencia resuelve problemas de cantidad.

IV. OBJETIVOS

- Desarrollar y recoger datos sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas del v ciclo en la Institución Educativa N°31202/Mx-P de Sol Naciente, Rio Tambo, Satipo, Junin 2023 para el desarrollo del proyecto de investigación.
- Aplicar las sesiones experimentales con los juegos tradicionales para fortalecer en la competencia resuelve problemas de cantidad.

VIII. ACTIVIDADES Y RESPONSABLES

N°	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	FECHA	RECURSOS Y MATERIALES
01	Aplicación de instrumento de pre test de la evaluación de la prueba pedagógica (evaluación de entrada)	Investigador	04/05/2023	✓ Evaluación. ✓ Copias
02	Sesión 1: Resolvemos problemas de adición a través del juego tradicional de las canicas.	Investigador	09/05/2023	✓ Copias, papelotes, plumones, colores, espacio, lista de cotejo canicas y tizas.
03	Sesión 2: Resolvemos situaciones problemáticas de la sustracción a través de juego tradicional de mata gente.	Investigador	12/05/2023	✓ Copias, lista de cotejo, plumones, papelotes, colores, pelota y espacio.
04	Sesión 3: Solucionamos problemas de adición mediante el juego tradicional de salta sogas.	Investigador	16/05/2023	✓ Copias, lista de cotejo, bond, papelotes, colores, sogas y espacio.
05	Sesión 4: Resolvemos situaciones problemáticas de la sustracción mediante el juego tradicional salta cajón.	Investigador	19/05/2023	✓ Copias, papelotes, lista de cotejo, bond, tizas, lápiz, pequeña piedra y espacio.
06	Sesión 5: Solucionamos situaciones problemáticas de la sustracción mediante el juego tradicional la escondida.	Investigador	23/05/2023	✓ Copias, lista de cotejo, papelotes, bond, espacio, plumones y lápiz.
07	Sesión 6: Resolvemos problemas de adición mediante el juego tradicional de acertijos.	Investigador	26/05/2023	✓ Copias, papelotes, lista de cotejo, bond, juegos, plumones y lápiz.
08	Sesión 7: Resolvemos problemas de sustracción mediante el juego tradicional del lobo.	Investigador	30/05/2023	✓ Copias, lista de cotejo, papelotes, bond, espacio, colores y plumones.
09	Sesión 8: Resolvemos problemas de adición mediante el juego tradicional de tumba latas.	Investigador	06/06/2023	✓ Copias, lista de cotejo, papelotes, plumones, bond, lápiz, latas y espacio.

10	Sesión 9: Resolvemos situaciones problemáticas de resta mediante el juego tradicional la gallinita ciega.	Investigador	09/06/2023	✓ Copias, lista de cotejo, papelotes, plumones, colores, lápiz y trapo.
11	Sesión 10: Resolvemos problemas de fracciones equivalentes mediante el juego tradicional de los 7 pecados.	Investigador	12/06/2023	✓ Copias, lista de cotejo, papelotes, plumones, pelotas, lápiz y espacio.
12	Aplicación de instrumento de post test de la evaluación de la prueba pedagógica (evaluación de entrada)	Investigador	15/06/2023	✓ Evaluación. ✓ Copias

Sesiones experimentales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

1. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ Institución Educativa : SOL NACIENTE
- ❖ Docente responsable : ROSMER CALDERON ROCA
- ❖ Ciclo : IV-V
- ❖ Fecha de aplicación : 16-05-2023
- ❖ Duración : 90 MINUTOS

2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Resolvemos problemas de adición a través del juego tradicional de las canicas.

3. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

MATEMÁTICA			
Competencias/ Capacidades	Desempeños		Evidencias de aprendizaje
	5to Grado	6to Grado	
Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ❖ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ❖ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras (modelo) de adición, con números naturales de hasta cinco y seis cifras.	Resuelve problemas según los criterios de adición a través del juego tradicional de las canicas.
			Criterios de evaluación
			<ul style="list-style-type: none"> ❖ Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de adición del juego tradicional de canicas. ❖ Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de canicas. ❖ Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de canicas ❖ Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de canicas
			Instrumento de evaluación
			Lista de cotejo






ENFOQUE TRANSVERSAL:	Búsqueda de la excelencia
Valores	Actitudes y/o acciones observables
Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Leer la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las imágenes de las canicas. <input checked="" type="checkbox"/> Copiar el problema. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Papelotes <input checked="" type="checkbox"/> Plumones <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos

Imprimir las fichas de aplicación

 Canicas.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN					
	<p>☞ Inicio la actividad con un saludo cordial y de bienvenida.</p> <p>Motivación</p> <p>☞ El maestro cuenta la historia de los juegos tradiciones.</p> <p>☞ Luego realizo las siguientes interrogantes: ¿De que trata la historia?, ¿Cuáles fueron los juegos tradiciones?, ¿En los juegos utilizaban la matemática?</p> <p>☞ El maestro invita a los niños y niñas a experimentar el juego tradicional de las canicas.</p> <p>☞ El profesor forma mediante una estrategia 3 equipos de 5 integrantes, luego reparte los materiales necesarios para el juego.</p> <p>☞ Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué juego hemos realizado?;¿cómo se sintieron durante el juego?;¿Cuántos participaron durante el juego?; ¿Cuántos grupos participaron durante el juego?</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>➤ ¿En juego de canicas como podemos utilizar la matemática?; ¿Qué es agregar?; ¿Qué es aumentar?; ¿Qué es agrupar?; ¿Qué signo representa la adición? ¿Qué es la adición?</p> <p>☞ Comunico el propósito de la sesión: hoy vamos aprender a resolver problemas de adición usando el juego de canicas.</p> <p>☞ Pido planteen dos normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Participar activamente en el desarrollo de la actividad. ♦ Levantar la mano para opinar. ♦ Evitar molestar al compañero sin motivo alguno. 				
	<table border="1" style="width: 100%; background-color: #00FF00;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">QUINTO GRADO</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">SEXTO GRADO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2"> <p>☞ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 2px solid blue; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Pedro y Manuel juegan con sus canicas en la hora de recreo. Pedro tiene 118 canicas y Manuel tiene 224 canicas. ¿Cuántas canicas tienen en</p> </div> <div style="text-align: right; margin-right: 20px;">  </div> <p>Familiarización del problema</p> <p>☞ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?,¿Quiénes juegan con las canicas?,¿En que momento juegan Pedro y Manuel?,¿Pedro cuantas canicas tiene?,¿Manuel cuanto tiene?, ¿Quién tiene mayor cantidad de canicas?,¿Quién tiene menor cantidad de canicas?,¿Qué nos pide resolver el problema?,¿Qué necesitamos hallar él problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>☞ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas: ¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?, ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema?</p> </td> </tr> </tbody> </table>	QUINTO GRADO	SEXTO GRADO	<p>☞ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 2px solid blue; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Pedro y Manuel juegan con sus canicas en la hora de recreo. Pedro tiene 118 canicas y Manuel tiene 224 canicas. ¿Cuántas canicas tienen en</p> </div> <div style="text-align: right; margin-right: 20px;">  </div> <p>Familiarización del problema</p> <p>☞ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?,¿Quiénes juegan con las canicas?,¿En que momento juegan Pedro y Manuel?,¿Pedro cuantas canicas tiene?,¿Manuel cuanto tiene?, ¿Quién tiene mayor cantidad de canicas?,¿Quién tiene menor cantidad de canicas?,¿Qué nos pide resolver el problema?,¿Qué necesitamos hallar él problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>☞ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas: ¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?, ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema?</p>	
QUINTO GRADO	SEXTO GRADO				
<p>☞ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 2px solid blue; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Pedro y Manuel juegan con sus canicas en la hora de recreo. Pedro tiene 118 canicas y Manuel tiene 224 canicas. ¿Cuántas canicas tienen en</p> </div> <div style="text-align: right; margin-right: 20px;">  </div> <p>Familiarización del problema</p> <p>☞ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?,¿Quiénes juegan con las canicas?,¿En que momento juegan Pedro y Manuel?,¿Pedro cuantas canicas tiene?,¿Manuel cuanto tiene?, ¿Quién tiene mayor cantidad de canicas?,¿Quién tiene menor cantidad de canicas?,¿Qué nos pide resolver el problema?,¿Qué necesitamos hallar él problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>☞ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas: ¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?, ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema?</p>					

- ✍ El profesor forma grupos 3 grupos de 5 integrantes a través de la una dinámica de las frutas.
- ✍ El maestro reparte los materiales necesarios a cada grupo.
- ✍ A continuación, representan la cantidad de canicas que tienen Pedro y Manuel de manera gráfica, simbólica en el tablero valor posicional.
- ✍ El profesor indica el tiempo de trabajo (15 Min)

Socializa sus representaciones

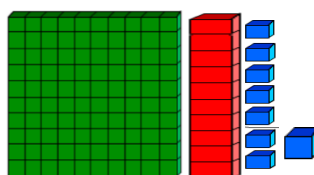
- ✍ Invito a los grupos pegar sus papelotes en la pizarra sus respectivos trabajos.
- ✍ El docente explica los procedimientos de una buena exposición.
- ✍ Invito a todos los integrantes del grupo para que pueda compartir la estrategia que utilizó en la solución de la situación planteada, luego pregunto: ¿Qué pasos siguieron para resolver el problema?; ¿Qué te motivó representar el problema de manera gráfica y simbólica?, ¿Qué se debe tener en cuenta para este problema?

Datos:

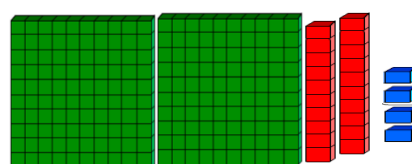
Representación grafica

- ✓ Pedro tiene 118 canicas.
- ✓ Manuel tiene 224 canicas.

1		
C	D	U
1	1	8
2	2	4
3	4	2



118 canicas



224 canicas.

Respuesta: Pedro y Manuel tienen 342 canicas en total.

Reflexión y Formalización

- ✍ En grupo clase realizo la reflexión respecto a los procesos y estrategias que han desarrollado: ¿Las estrategias que utilizaron les fueron útiles?, ¿Cuál les pareció mejor y por qué?, ¿Qué concepto hemos construido?, ¿en qué otros casos la podemos utilizar lo que desarrollaron?
- ✍ A partir de lo trabajado los estudiantes arriban a conclusiones tales como:

La Adición

La **adición** de números naturales es una operación que permite reunir, agregar o agrupar cantidades. Los términos de la adición son **sumandos y suma**.

Términos de la adición

- **Sumandos:** son los números a sumar o adicionar.
- **Total o suma:** es el resultado obtenido.
- **Signo:** Representado por una cruz (+) y se designa como más.

TÉRMINOS DE LA SUMA

$$\begin{array}{r}
 125 \longrightarrow \text{Sumando} \\
 + 64 \longrightarrow \text{Sumando} \\
 \hline
 189 \longrightarrow \text{Suma o total}
 \end{array}$$

- ✍ El profesor explica a los estudiantes los conceptos.

PROPIEDADES DE LA ADICIÓN

¿Qué son las propiedades?

Las propiedades son características que siempre se cumplen y nos ayudan a resolver de mejor manera las operaciones.

La adición o suma cumple las siguientes propiedades:


✦ Clausurativa

✦ Conmutativa

✦ Asociativa

✦ Elemento Neutro

✦ Elemento opuesto

	<p>Planteamiento de otros problemas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍ Finalmente pido desarrollar una ficha de afianzamiento que se encuentra en el anexo 1. ✍ El profesor felicita a los niños y niñas por su participación.
	<ul style="list-style-type: none"> ✍ Genero la metacognición a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendí?, ¿Para qué aprendí?, ¿Qué dificultades tuve?, ¿En nuestra vida diaria nos servirá lo aprendido?, ¿Cómo lo superé?

5. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

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

.....

Rosmer Calderón Roca

Prof. de Aula 4°, 5° y 6°

.....

V.B. DIRECTOR

LISTA DE COTEJO					
Resuelve problemas de cantidad.	Criterios de evaluación				
<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. 	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="938 1608 1227 1759"> Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de adición del juego tradicional de canicas. </td> <td data-bbox="1227 1608 1503 1759"> Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de canicas </td> </tr> <tr> <td data-bbox="938 1759 1227 1871"> Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de canicas. </td> <td data-bbox="1227 1759 1503 1871"> Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de canicas </td> </tr> </table>	Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de adición del juego tradicional de canicas.	Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de canicas	Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de canicas.	Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de canicas
Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de adición del juego tradicional de canicas.	Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de canicas				
Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de canicas.	Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de canicas				

N°	Nombres y apellidos de los(as) estudiantes	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
01	BADAJOS HUAMAN, Luz Clarita				
02	CURE QUISPE, Josep Carin				
03	RAMIREZ CAMPERIO, Reyna				
04	VARGAS BAUTISTA, Jhon David				
05	CURO LUNASCO, Misti Quinyu				
06	GONZALES MENDOZA, Neftaly Sara				
07	MEDINA QUISPE, Ariana Nicol				
08	MENDEZ TORRES, Sheylin Milet				
09	PALOMINO BADAJOS, Anyeli				
10	ESTRADA CARPIO, Jhuniur Yafet				
11	GONZALES MENDOZA, Ruth Vanessa				
12	MORALES QUISPE, Creisi				
13	OCUMBE SANTOS, Ruth Valentina				
14	OROYA ESPINOZA, Aracely Xiomara				

Leyenda:

- ✓ =Lo hace.
- =No lo hace

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

1. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ Institución Educativa : SOL NACIENTE
- ❖ Docente responsable : ROSMER CALDERON ROCA
- ❖ Ciclo : IV-V
- ❖ Fecha de aplicación : 22-05-2023
- ❖ Duración : 90 MINUTOS

2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Resolvemos situaciones problemáticas de la sustracción a través de juego tradicional de mata gente.


3. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:


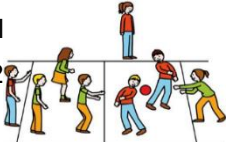
MATEMÁTICA			
Competencias/Capacidades	Desempeños		Evidencias de aprendizaje
	5to Grado	6to Grado	
Resuelve problemas de cantidad. ❖ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ❖ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ❖ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. ❖ Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras (modelo) de adición, con números naturales de hasta cinco y seis cifras.	Resuelve problemas según los criterios de la sustracción a través del juego tradicional mata gente.
			Criterios de evaluación
			❖ Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de la sustracción del juego tradicional de mata gente. ❖ Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de mata gente. ❖ Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de mata gente. ❖ Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de mata gente.
			Instrumento de evaluación
			Lista de cotejo

ENFOQUE TRANSVERSAL:	Búsqueda de la excelencia
Valores	Actitudes y/o acciones observables
Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<input checked="" type="checkbox"/> Leer la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las imágenes de mata gente. <input checked="" type="checkbox"/> Copiar el problema. <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las fichas de aplicación	<input checked="" type="checkbox"/> Papelotes <input checked="" type="checkbox"/> Plumones <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos <input checked="" type="checkbox"/> Pelota.

6. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
	<p>✍ Inicio la actividad con un saludo cordial y de bienvenida.</p> <p>Motivación</p> <p>✍ El maestro cuenta la historia de los juegos tradiciones.</p> <p>✍ Luego realizo las siguientes interrogantes: ¿De que trata la historia?, ¿Cuáles fueron los juegos tradiciones?, ¿En los juegos tradicionales utilizaban la matemática?</p>

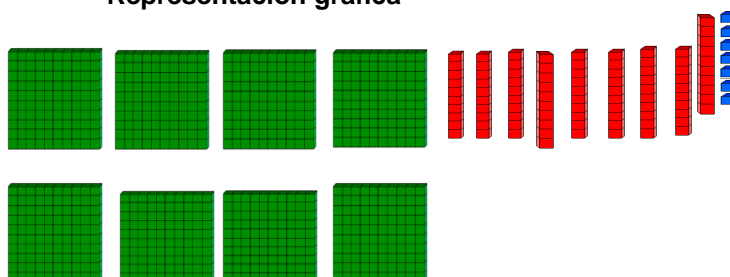
	<ul style="list-style-type: none"> ✍ El maestro invita a los niños y niñas a experimentar el juego tradicional de mata gente. ✍ El profesor explica en que consiste el juego, luego salen al campo y se forma un cuadrado con los conos y después reparto los materiales necesarios para el juego. ✍ Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué juego hemos realizado?; ¿cómo se sintieron durante el juego?; ¿Cuántos participaron durante el juego?; ¿Cuántos grupos participaron durante el juego?; ¿A cuantos estudiantes le mataron con la pelota en primer juego? <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿En juego de mata gente como podemos utilizar la matemática?; ¿Qué es disminuir?; ¿Qué es quitar?; ¿Qué es separar?; ¿Qué es reducir?; ¿Qué es sacar?; ¿Qué es repartir?; ¿Qué signo representa la sustracción? ¿Qué es la sustracción? <ul style="list-style-type: none"> ✍ Comunico el propósito de la sesión: hoy vamos aprender a resolver problemas de sustracción usando el juego de mata. ✍ Pido planteen dos normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> ♦ Participar activamente en el desarrollo de la actividad. ♦ Levantar la mano para opinar. ♦ Evitar molestar al compañero sin motivo alguno. 	
	<p style="text-align: center;">QUINTO GRADO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍ Luego pido leer el siguiente problema: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Los 897 estudiantes de quinto grado de la institución educativa, de Sol Naciente participan en el juego llamado mata gente en cual mata a 112 escolares. ¿Cuántas escolares quedaron en total sin matar?</p> </div> <p style="text-align: right;"></p> <p>Familiarización del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?; ¿Quiénes juegan en el juego de mata gente?; ¿Cuántos estudiantes participan en el juego de mata gente?; ¿A cuántos estudiantes lo mataron en el juego?; ¿Qué datos tenemos en el problema?; ¿Qué nos pide resolver el problema?; ¿Qué necesitamos hallar el problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas: ¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?; ¿Qué materiales nos ayudaría a resolver el problema?; ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema? ✍ El profesor forma grupos 3 grupos de 5 integrantes a través de la una dinámica de las frutas. ✍ El maestro reparte los materiales necesarios a cada grupo. ✍ A continuación, representan la cantidad de participantes de manera gráfica, simbólica en el tablero valor posicional. ✍ El profesor indica el tiempo de trabajo (15 Min) <p>Socializa sus representaciones</p>	<p style="text-align: center;">SEXTO GRADO</p>

- ✍ Invito a los grupos pegar sus papelotes en la pizarra sus respectivos trabajos.
- ✍ El docente explica los procedimientos de una buena exposición.
- ✍ Invito a todos los integrantes del grupo para que pueda compartir la estrategia que utilizó en la solución de la situación planteada, luego pregunto: ¿Qué pasos siguieron para resolver el problema?; ¿Qué te motivó representar el problema de manera gráfica y simbólica?, ¿Qué se debe tener en cuenta para este problema?

Datos:

- ✓ Participan 897 estudiantes.
- ✓ Matan a 112 escolares.

C	D	U
8	9	7
1	1	2
7	8	5

Representación grafica

Total, de participantes 897

Respuesta: Quedaron en el juego sin matar 785 estudiantes

Reflexión y Formalización


- ✍ En grupo clase realizó la reflexión respecto a los procesos y estrategias que han desarrollado: ¿Las estrategias que utilizaron les fueron útiles?, ¿Cuál les pareció mejor y por qué?, ¿Qué concepto hemos construido?, ¿en qué otros casos la podemos utilizar lo que desarrollaron?
- ✍ **A partir de lo trabajado los estudiantes arriban a conclusiones tales como:**

La resta o sustracción es una operación matemática que consiste en sacar, quitar, reducir o separar algo de un todo. Restar es una de las operaciones básicas de las matemáticas junto a la suma, que es su proceso inverso.

- ✍ El profesor explica a los estudiantes los conceptos.

Minuendo es el número que se va restar (que va a disminuir)
Sustraendo es el número que va a quitar (sustraer).
Diferencia es el resultado de la operación.

$$\begin{array}{r}
 \text{Minuendo} \rightarrow 27 - \\
 \text{Sustraendo} \rightarrow 24 \\
 \hline
 \text{Diferencia} \rightarrow 3
 \end{array}$$

	<p>Planteamiento de otros problemas</p> <p>✍ Finalmente pido desarrollar una ficha de afianzamiento que se encuentra en el anexo 1.</p> <p>✍ El profesor felicita a los niños y niñas por su participación.</p>
	<p>✍ Genero la metacognición a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendí?, ¿Para qué aprendí?, ¿Qué dificultades tuve?, ¿En nuestra vida diaria nos servirá lo aprendido?, ¿Cómo lo superé?

7. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

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

.....

Rosmer Calderón Roca

Prof. de Aula 4°,5°y 6°

.....

V.B. DIRECTOR

LISTA DE COTEJO					
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.		Criterios de evaluación			
		Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de la sustracción del juego tradicional de mata gente. Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de mata gente.		Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de mata gente. Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de mata gente.	
N°	Nombres y apellidos de los(as) estudiantes	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
01	BADAJOS HUAMAN, Luz Clarita				
02	CURE QUISPE, Josep Carin				
03	RAMIREZ CAMPERIO, Reyna				
04	VARGAS BAUTISTA, Jhon David				
05	CURO LUNASCO, Misti Quinyu				
06	GONZALES MENDOZA, Neftaly Sara				
07	MEDINA QUISPE, Ariana Nicol				
08	MENDEZ TORRES, Sheylin Milet				
09	PALOMINO BADAJOS, Anyeli				
10	ESTRADA CARPIO, Jhuniór Yafet				
11	GONZALES MENDOZA, Ruth Vanessa				
12	MORALES QUISPE, Creisi				
13	OCUMBE SANTOS, Ruth Valentina				
14	OROYA ESPINOZA, Aracely Xiomara				

Leyenda:

- ✓ =Lo hace.
 =No lo hace

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ Institución Educativa : SOL NACIENTE
- ❖ Docente responsable : ROSMER CALDERON ROCA
- ❖ Ciclo : IV-V
- ❖ Fecha de aplicación : 30-05-2023
- ❖ Duración : 90 MINUTOS

2. TÍTULO DE LA SESIÓN:


Solucionamos problemas de adición mediante el juego tradicional de salta sogá.





3. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

MATEMÁTICA			
Competencias/ Capacidades	Desempeños		Evidencias de aprendizaje
	5to Grado	6to Grado	
Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ❖ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ❖ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras (modelo) de adición, con números naturales de hasta cinco y seis cifras.	Resuelve problemas según los criterios de adición a través del juego tradicional de la salta sogá.
			Criterios de evaluación
			<ul style="list-style-type: none"> ❖ Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de adición del juego tradicional de salta sogá. ❖ Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de salta sogá. ❖ Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de salta sogá. ❖ Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de salta sogá.
			Instrumento de evaluación
			Lista de cotejo

ENFOQUE TRANSVERSAL:	Búsqueda de la excelencia
Valores	Actitudes y/o acciones observables
Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
	<p>✍ Inicio la actividad con un saludo cordial y de bienvenida.</p> <p>Motivación</p> <p>✍ El maestro cuenta la historia de los juegos tradiciones.</p> <p>✍ Luego realizo las siguientes interrogantes: ¿De que trata la historia?, ¿Cuáles fueron los juegos tradiciones?, ¿En los juegos utilizaban la matemática?</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✍ El maestro invita a los niños y niñas a experimentar el juego tradicional de salta sogas. ✍ El profesor forma mediante una estrategia forma 3 equipos de 5 integrantes, luego reparte los materiales necesarios para el juego. ✍ El profesor invita a los estudiantes realizar la competencia en el juego. ✍ Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué juego hemos realizado?; ¿cómo se sintieron durante el juego?; ¿Cuántos participaron durante el juego?; ¿Cuántos grupos participaron durante el juego? <p>Recojo de saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿En juego de salta sogas como podemos utilizar la matemática?; ¿Qué es agregar?; ¿Qué es aumentar?; ¿Qué es agrupar?; ¿Qué signo representa la adición? ¿Qué es la adición? ✍ Comunico el propósito de la sesión: hoy vamos aprender a resolver problemas de adición usando el juego de salta sogas. ✍ Pido planteen dos normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> ♦ Participar activamente en el desarrollo de la actividad. ♦ Levantar la mano para opinar. ♦ Evitar molestar al compañero sin motivo alguno. 						
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #00FF99;"> <th style="width: 50%; text-align: center; padding: 5px;">QUINTO GRADO</th> <th style="width: 50%; text-align: center; padding: 5px;">SEXTO GRADO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ✍ Luego pido leer el siguiente problema: <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>3. Las niñas del quinto grado participan en una competencia del juego de salta sogas. María realiza 8785 saltos y Rosa realiza 6432 saltos. Después de haberlo realizado ellas quieren saber la cantidad de saltos. ¿Cuántos saltos realizaron en total María y Rosa?</p> </div> <div style="text-align: right; margin-right: 20px;">  </div> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 10px;"> <p>Familiarización del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?; ¿Quiénes juegan en salta sogas?; ¿En que participan las niñas?; ¿María cuantos saltos realizó?; ¿Rosa cuantos saltos hizo?; ¿después de realizar la competencia que querían saber?; ¿Quién tiene mayor cantidad de saltos?; ¿Quién tiene menor cantidad de saltos?; ¿Qué nos pide resolver el problema?; ¿Qué necesitamos hallar el problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas: ¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?; ¿Qué materiales nos ayudaría resolverte este problema?; ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema? ✍ El profesor forma grupos 3 grupos de 5 integrantes a través de la una dinámica de las frutas. ✍ El maestro reparte los materiales necesarios a cada grupo. ✍ A continuación, representan la cantidad de saltaos que tienen María y Rosa de manera gráfica, simbólica en el tablero valor posicional. ✍ El profesor indica el tiempo de trabajo (15 Min) </td> </tr> </tbody> </table>	QUINTO GRADO	SEXTO GRADO	<ul style="list-style-type: none"> ✍ Luego pido leer el siguiente problema: <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>3. Las niñas del quinto grado participan en una competencia del juego de salta sogas. María realiza 8785 saltos y Rosa realiza 6432 saltos. Después de haberlo realizado ellas quieren saber la cantidad de saltos. ¿Cuántos saltos realizaron en total María y Rosa?</p> </div> <div style="text-align: right; margin-right: 20px;">  </div>		<p>Familiarización del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?; ¿Quiénes juegan en salta sogas?; ¿En que participan las niñas?; ¿María cuantos saltos realizó?; ¿Rosa cuantos saltos hizo?; ¿después de realizar la competencia que querían saber?; ¿Quién tiene mayor cantidad de saltos?; ¿Quién tiene menor cantidad de saltos?; ¿Qué nos pide resolver el problema?; ¿Qué necesitamos hallar el problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas: ¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?; ¿Qué materiales nos ayudaría resolverte este problema?; ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema? ✍ El profesor forma grupos 3 grupos de 5 integrantes a través de la una dinámica de las frutas. ✍ El maestro reparte los materiales necesarios a cada grupo. ✍ A continuación, representan la cantidad de saltaos que tienen María y Rosa de manera gráfica, simbólica en el tablero valor posicional. ✍ El profesor indica el tiempo de trabajo (15 Min) 	
QUINTO GRADO	SEXTO GRADO						
<ul style="list-style-type: none"> ✍ Luego pido leer el siguiente problema: <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>3. Las niñas del quinto grado participan en una competencia del juego de salta sogas. María realiza 8785 saltos y Rosa realiza 6432 saltos. Después de haberlo realizado ellas quieren saber la cantidad de saltos. ¿Cuántos saltos realizaron en total María y Rosa?</p> </div> <div style="text-align: right; margin-right: 20px;">  </div>							
<p>Familiarización del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?; ¿Quiénes juegan en salta sogas?; ¿En que participan las niñas?; ¿María cuantos saltos realizó?; ¿Rosa cuantos saltos hizo?; ¿después de realizar la competencia que querían saber?; ¿Quién tiene mayor cantidad de saltos?; ¿Quién tiene menor cantidad de saltos?; ¿Qué nos pide resolver el problema?; ¿Qué necesitamos hallar el problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas: ¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?; ¿Qué materiales nos ayudaría resolverte este problema?; ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema? ✍ El profesor forma grupos 3 grupos de 5 integrantes a través de la una dinámica de las frutas. ✍ El maestro reparte los materiales necesarios a cada grupo. ✍ A continuación, representan la cantidad de saltaos que tienen María y Rosa de manera gráfica, simbólica en el tablero valor posicional. ✍ El profesor indica el tiempo de trabajo (15 Min) 							

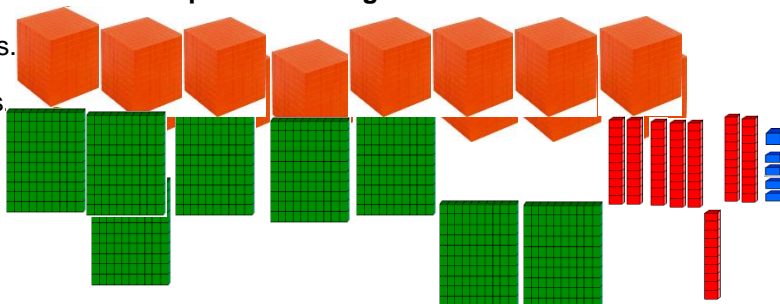
Socializa sus representaciones

- ✍ Invito a los grupos pegar sus papelotes en la pizarra sus respectivos trabajos.
- ✍ El docente explica los procedimientos de una buena exposición.
- ✍ Invito a todos los integrantes del grupo para que pueda compartir la estrategia que utilizó en la solución de la situación planteada, luego pregunto: ¿Qué pasos siguieron para resolver el problema?; ¿Qué te motivó representar el problema de manera gráfica y simbólica?, ¿Qué se debe tener en cuenta para este problema?

Datos:

- ✓ María realiza 8785 saltos.
- ✓ Rosa realiza 6432 saltos.

Representación grafica



8785 saltos de María.



6432 saltos de Rosa

	1		1	
	DM	UM	C	D
	8	7	8	5
	6	4	3	2
	1	5	2	1
				7


Respuesta: María y Rosa en total realizaron 15217 saltos.

Reflexión y Formalización

- ✍ En grupo clase realizo la reflexión respecto a los procesos y estrategias que han desarrollado: ¿Las estrategias que utilizaron les fueron útiles?, ¿Cuál les pareció mejor y por qué?, ¿Qué concepto hemos construido?, ¿En qué otros casos la podemos utilizar lo que desarrollaron?
- ✍ A partir de lo trabajado los estudiantes arriban a conclusiones tales como:

La Adición

La **adición** de números naturales es una operación que permite reunir, agregar o agrupar cantidades. Los términos de la adición son **sumandos y suma**.

	<p>✍ El profesor explica a los estudiantes sobre la adición.</p> <p>Planteamiento de otros problemas</p> <p>✍ Finalmente pido desarrollar una ficha de afianzamiento que se encuentra en el anexo 1.</p> <p>✍ El profesor felicita a los niños y niñas por su participación.</p>
	<p>✍ Genero la metacognición a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendí?, ¿Para qué aprendí?, ¿Qué dificultades tuve?, ¿En nuestra vida diaria nos servirá lo aprendido?, ¿Cómo lo superé?

5. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

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

.....

Rosmer Calderón Roca

Prof. de Aula 4°, 5° y 6°

.....

V.B. DIRECTOR

LISTA DE COTEJO				
		Criterios 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. 		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de adición del juego tradicional de salta soga. ❖ Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de salta soga. 		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de salta soga. ❖ Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de salta soga.
N°	Nombres y apellidos de los(as) estudiantes	Lo hace	No lo hace	Lo hace
				No lo hace

01	BADAJOS HUAMAN, Luz Clarita				
02	CURE QUISPE, Josep Carin				
03	RAMIREZ CAMPERIO, Reyna				
04	VARGAS BAUTISTA, Jhon David				
05	CURO LUNASCO, Misti Quinyu				
06	GONZALES MENDOZA, Neftaly Sara				
07	MEDINA QUISPE, Ariana Nicol				
08	MENDEZ TORRES, Sheylin Milet				
09	PALOMINO BADAJOS, Anyeli				
10	ESTRADA CARPIO, Jhuniar Yafet				
11	GONZALES MENDOZA, Ruth Vanessa				
12	MORALES QUISPE, Creisi				
13	OCUMBE SANTOS, Ruth Valentina				
14	OROYA ESPINOZA, Aracely Xiomara				

Leyenda:

- ✓ =Lo hace.
- =No lo hace

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

1. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ Institución Educativa : SOL NACIENTE
- ❖ Docente responsable : ROSMER CALDERON ROCA
- ❖ Ciclo : IV-V
- ❖ Fecha de aplicación : 06-06-2023
- ❖ Duración : 90 MINUTOS

2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Resolvemos situaciones problemáticas de la adición mediante el juego tradicional salta cajón



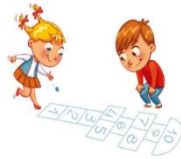
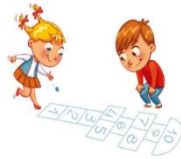
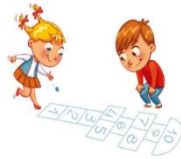
3. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

MATEMÁTICA				
Competencias/ Capacidades	Desempeños		Evidencias de aprendizaje	
	5to Grado	6to Grado		
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.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras (modelo) de adición, con números naturales de hasta cinco y seis cifras.	Resuelve problemas según los criterios de adición a través del juego tradicional de la salta cajón	
			Criterios de evaluación	
			❖ Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de adición del juego tradicional de salta cajón. ❖ Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de salta cajón. ❖ Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de salta cajón. ❖ Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de salta cajón.	
			Instrumento de evaluación	
			Lista de cotejo	

ENFOQUE TRANSVERSAL:	Búsqueda de la excelencia
Valores	Actitudes y/o acciones observables
Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<input checked="" type="checkbox"/> Leer la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las imágenes de la salta cajón <input checked="" type="checkbox"/> Copiar el problema. <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las fichas de aplicación	<input checked="" type="checkbox"/> Papelotes <input checked="" type="checkbox"/> Plumones <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos <input checked="" type="checkbox"/> Dibujar salta cajón en el piso.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN					
	<p>✍ Inicio la actividad con un saludo cordial y de bienvenida.</p> <p>Motivación</p> <p>✍ El maestro cuenta la historia de los juegos tradiciones.</p> <p>✍ Luego realizo las siguientes interrogantes: ¿De que trata la historia?, ¿Cuáles fueron los juegos tradiciones?, ¿En los juegos utilizaban la matemática?</p> <p>✍ El maestro invita a los niños y niñas a experimentar el juego tradicional de salta cajón.</p> <p>✍ El profesor forma mediante una estrategia forma 3 equipos de 5 integrantes, luego reparte los materiales necesarios para el juego.</p> <p>✍ El profesor invita a los estudiantes realizar la competencia en el juego.</p> <p>✍ Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué juego hemos realizado?;¿cómo se sintieron durante el juego?;¿Cuántos participaron durante el juego?; ¿Cuántos grupos participaron durante el juego?;¿Cómo se llama el juego?; ¿Qué números observaron?</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>➤ ¿En juego de salta cajón como podemos utilizar la matemática?; ¿Qué es agregar?; ¿Qué es aumentar?; ¿Qué es agrupar?; ¿Qué signo representa la adición? ¿Qué es la adición?</p> <p>✍ Comunico el propósito de la sesión: hoy vamos aprender a resolver problemas de adición usando el juego de salta cajón.</p> <p>✍ Pido planteen dos normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Participar activamente en el desarrollo de la actividad. ♦ Levantar la mano para opinar. ♦ Evitar molestar al compañero sin motivo alguno. 				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #00FF00; color: #0000FF;">QUINTO GRADO</th> <th style="background-color: #00FF00; color: #0000FF;">SEXTO GRADO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2"> <p>✍ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 2px solid #0000FF; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa de “Sol Naciente” participan en la competencia del juego de salta cajón. En el primer juego Pedro salta 2135 saltos y María salta 1242 saltos. ¿Cuántos saltos realizan en total Pedro y María?</p> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 5px;">  </div> <p>Familiarización del problema</p> <p>✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?,¿Quiénes juegan en salta cajón?,¿En que participan los estudiantes?,¿Pedro cuantos saltos realizó?,¿Rosa cuantos saltos hizo?,¿Después de realizar la competencia que querían saber?, ¿Quién tiene mayor cantidad de saltos?,¿Quién tiene menor cantidad de saltos?,¿Qué nos pide resolver el problema?,¿Qué necesitamos hallar él problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> </td> </tr> </tbody> </table>	QUINTO GRADO	SEXTO GRADO	<p>✍ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 2px solid #0000FF; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa de “Sol Naciente” participan en la competencia del juego de salta cajón. En el primer juego Pedro salta 2135 saltos y María salta 1242 saltos. ¿Cuántos saltos realizan en total Pedro y María?</p> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 5px;">  </div> <p>Familiarización del problema</p> <p>✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?,¿Quiénes juegan en salta cajón?,¿En que participan los estudiantes?,¿Pedro cuantos saltos realizó?,¿Rosa cuantos saltos hizo?,¿Después de realizar la competencia que querían saber?, ¿Quién tiene mayor cantidad de saltos?,¿Quién tiene menor cantidad de saltos?,¿Qué nos pide resolver el problema?,¿Qué necesitamos hallar él problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p>	
QUINTO GRADO	SEXTO GRADO				
<p>✍ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 2px solid #0000FF; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa de “Sol Naciente” participan en la competencia del juego de salta cajón. En el primer juego Pedro salta 2135 saltos y María salta 1242 saltos. ¿Cuántos saltos realizan en total Pedro y María?</p> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 5px;">  </div> <p>Familiarización del problema</p> <p>✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?,¿Quiénes juegan en salta cajón?,¿En que participan los estudiantes?,¿Pedro cuantos saltos realizó?,¿Rosa cuantos saltos hizo?,¿Después de realizar la competencia que querían saber?, ¿Quién tiene mayor cantidad de saltos?,¿Quién tiene menor cantidad de saltos?,¿Qué nos pide resolver el problema?,¿Qué necesitamos hallar él problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p>					

- ✍ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas:
¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?, ¿Qué materiales nos ayudaría resolverte este problema?, ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema?
- ✍ El profesor forma grupos 3 grupos de 5 integrantes a través de la una dinámica de los números.
- ✍ El maestro reparte los materiales necesarios a cada grupo.
- ✍ A continuación, representan la cantidad de saltos que tienen Pedro y María de manera gráfica, simbólica en el tablero valor posicional.
- ✍ El profesor indica el tiempo de trabajo (15 Min)

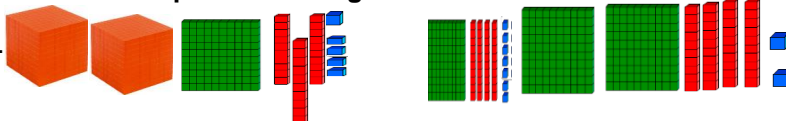
Socializa sus representaciones

- ✍ Invito a los grupos pegar sus papelotes en la pizarra sus respectivos trabajos.
- ✍ El docente explica los procedimientos de una buena exposición.
- ✍ Los grupos realizan su exposición durante 4 minutos.
- ✍ Invito a todos los integrantes del grupo para que pueda compartir la estrategia que utilizó en la solución de la situación planteada, luego pregunto: ¿Qué pasos siguieron para resolver el problema?, ¿Qué te motivó representar el problema de manera gráfica y simbólica?, ¿Qué se debe tener en cuenta para este problema?

Datos:

- ✓ Pedro realiza 2135 saltos.
- ✓ Rosa realiza 1242 saltos.

Representación grafica



Pedro realiza 2135 saltos

María realiza 1242 saltos

DM	UM	C	D	U
2	1	3	5	
1	2	4	2	
3	3	7	7	

Respuesta: Pedro y María realizaron en total 3377 saltos.

Reflexión y Formalización

- ✍ En grupo clase realizo la reflexión respecto a los procesos y estrategias que han desarrollado:
¿Las estrategias que utilizaron les fueron útiles?, ¿Cuál les pareció mejor y por qué?, ¿Qué concepto hemos construido?, ¿En qué otros casos la podemos utilizar lo que desarrollaron?
- ✍ El profesor explica a los estudiantes la resolución de problemas.

Planteamiento de otros problemas

- ✍ Finalmente pido desarrollar una ficha de afianzamiento que se encuentra en el anexo 1.
- ✍ El profesor felicita a los niños y niñas por su participación.



✍ Genero la metacognición a través de preguntas:

- ¿Qué aprendí?, ¿Para qué aprendí?, ¿Qué dificultades tuve?, ¿En nuestra vida diaria nos servirá lo aprendido?, ¿Cómo lo superé?

5. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

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

.....
Rosmer Calderón Roca

Prof. de Aula 4°,5°y 6°

.....
V.B. DIRECTOR

LISTA DE COTEJO

		Criterios de evaluación			
Resuelve problemas de cantidad. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ❖ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ❖ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de adición del juego tradicional de salta cajón. ❖ Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de salta cajón. 		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de salta cajón. ❖ Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de salta cajón 	
		Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
N°	Nombres y apellidos de los(as) estudiantes				
01	BADAJOS HUAMAN, Luz Clarita				

02	CURE QUISPE, Josep Carin				
03	RAMIREZ CAMPERIO, Reyna				
04	VARGAS BAUTISTA, Jhon David				
05	CURO LUNASCO, Misti Quinyu				
06	GONZALES MENDOZA, Neftaly Sara				
07	MEDINA QUISPE, Ariana Nicol				
08	MENDEZ TORRES, Sheylin Milett				
09	PALOMINO BADAJOS, Anyeli				
10	ESTRADA CARPIO, Jhuniar Yafet				
11	GONZALES MENDOZA, Ruth Vanessa				
12	MORALES QUISPE, Creisi				
13	OCUMBE SANTOS, Ruth Valentina				
14	OROYA ESPINOZA, Aracely Xiomara				

Leyenda:

- ✓ =Lo hace.
 ✗ =No lo hace

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- ❖ Institución Educativa : SOL NACIENTE
- ❖ Docente responsable : ROSMER CALDERON ROCA
- ❖ Ciclo : IV-V
- ❖ Fecha de aplicación : 13-05-2023
- ❖ Duración : 90 MINUTOS

2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Solucionamos situaciones problemáticas de la sustracción mediante el juego tradicional la escondida.

3. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:


MATEMÁTICA		
Competencias/	Desempeños	Evidencias de aprendizaje



Capacidades	5to Grado	6to Grado	
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, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras (modelo) de adición, con números naturales de hasta cinco y seis cifras.	Resuelve problemas según los criterios de la sustracción a través del juego tradicional de la escondida
			Criterios de evaluación
			❖ Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de la sustracción del juego tradicional de la escondida. ❖ Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de la escondida. ❖ Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de mata gente. ❖ Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de la escondida.
			Instrumento de evaluación
			Lista de cotejo

ENFOQUE TRANSVERSAL:	Búsqueda de la excelencia
Valores	Actitudes y/o acciones observables
Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<input checked="" type="checkbox"/> Leer la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las imágenes de mata gente. <input checked="" type="checkbox"/> Copiar el problema. <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las fichas de aplicación	<input checked="" type="checkbox"/> Papelotes <input checked="" type="checkbox"/> Plumones <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos <input checked="" type="checkbox"/> Pelota.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
	<p>✍ Inicio la actividad con un saludo cordial y de bienvenida.</p> <p>Motivación</p> <p>✍ El maestro cuenta la historia de los juegos tradiciones.</p> <p>✍ Luego realizo las siguientes interrogantes: ¿De que trata la historia?, ¿Cuáles fueron los juegos tradiciones?, ¿En los juegos tradicionales utilizaban la matemática?</p> <p>✍ El maestro invita a los niños y niñas a experimentar el juego tradicional de mata gente.</p> <p>✍ El profesor explica en que consiste el juego, luego salen al campo y se forma un cuadrado con los conos y después reparto los materiales necesarios para el juego.</p>

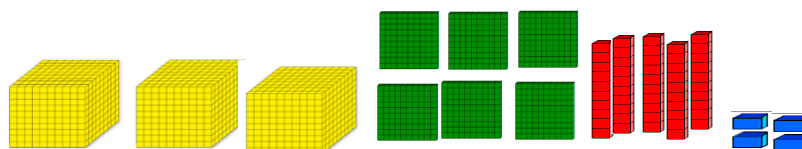
	<p>Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué juego hemos realizado?;¿cómo se sintieron durante el juego?;¿Cuántos participaron durante el juego?; ¿Cuántos grupos participaron durante el juego?, ¿A cuantos estudiantes le mataron con la pelota en primer juego?</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>¿En juego de mata gente como podemos utilizar la matemática?; ¿Qué es disminuir?; ¿Qué es quitar?; ¿Qué es separar?;¿Qué es reducir?;¿Qué es sacar?, ¿Qué es repartir?; ¿Qué signo representa la sustracción? ¿Qué es la sustracción?</p> <p>Comunico el propósito de la sesión: hoy vamos aprender a resolver problemas de sustracción usando el juego de la escondida</p> <p>Pido planteen dos normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Participar activamente en el desarrollo de la actividad. ♦ Levantar la mano para opinar. ♦ Evitar molestar al compañero sin motivo alguno. 	
	CUARTO GRADO	QUINTO Y SEXTO GRADO
	<p>Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>5. Los niños de quinto grado de la institución educativa de “Sol Naciente” participan en el juego las escondidas. En total son 3654 estudiantes, María comienza a buscar y les encuentra a 2142 alumnos. ¿Cuántos estudiantes aún le falta encontrar?</p> </div>  <p>Familiarización del problema</p> <p>Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?;¿Quiénes juegan en el juego de las escondidas?;¿Cuántos estudiantes participan en el juego de gallinita ciega?;¿A cuántos estudiantes encontró María?;¿Qué datos tenemos en el problema?;¿Qué nos pide resolver el problema?;¿Qué necesitamos hallar el problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas: ¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?;¿Qué materiales nos ayudaría a resolver el problema?;¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema?</p> <p>El profesor forma grupos 3 grupos de 5 integrantes a través de la una dinámica de las frutas.</p> <p>El maestro reparte los materiales necesarios a cada grupo.</p> <p>A continuación, representan la cantidad de participantes de manera gráfica, simbólica en el tablero valor posicional.</p> <p>El profesor indica el tiempo de trabajo (15 Min)</p> <p>Socializa sus representaciones</p> <p>Invito a los grupos pegar sus papelotes en la pizarra sus respectivos trabajos.</p>	

- El docente explica los procedimientos de una buena exposición.
- Invito a todos los integrantes del grupo para que pueda compartir la estrategia que utilizó en la solución de la situación planteada, luego pregunto: ¿Qué pasos siguieron para resolver el problema?; ¿Qué te motivó representar el problema de manera gráfica y simbólica?, ¿Qué se debe tener en cuenta para este problema?

Datos:

- ✓ 3622 total de estudiantes
- ✓ Matan a 112 escolares.

UM	C	D	U
3	6	5	4
2	1	4	2
1	5	1	2

Representación grafica

Total, de participantes 3654

Respuesta: Aun le falta encontrar 1512 estudiantes.

- Reflexión y Formalización**
- En grupo clase realizo la reflexión respecto a los procesos y estrategias que han desarrollado: ¿Las estrategias que utilizaron les fueron útiles?, ¿Cuál les pareció mejor y por qué?, ¿Qué concepto hemos construido?, ¿en qué otros casos la podemos utilizar lo que desarrollaron?
- A partir de lo trabajado los estudiantes arriban a conclusiones tales como:**
- La resta o sustracción es una operación matemática que consiste en sacar, quitar, reducir o separar algo de un todo. Restar es una de las operaciones básicas de las matemáticas junto a la suma, que es su proceso inverso.
- Planteamiento de otros problemas**
- Finalmente pido desarrollar una ficha de afianzamiento que se encuentra en el anexo 1.
- El profesor felicita a los niños y niñas por su participación.



- Genero la metacognición a través de preguntas:
 - ¿Qué aprendí?, ¿Para qué aprendí?, ¿Qué dificultades tuve?, ¿En nuestra vida diaria nos servirá lo aprendido?, ¿Cómo lo superé?

6. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

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

02	CURE QUISPE, Josep Carin								
03	RAMIREZ CAMPERIO, Reyna								
04	VARGAS BAUTISTA, Jhon David								
05	CURO LUNASCO, Misti Quinyu								
06	GONZALES MENDOZA, Neftaly Sara								
07	MEDINA QUISPE, Ariana Nicol								
08	MENDEZ TORRES, Sheylin Milett								
09	PALOMINO BADAJOS, Anyeli								
10	ESTRADA CARPIO, Jhuniar Yafet								
11	GONZALES MENDOZA, Ruth Vanessa								
12	MORALES QUISPE, Creisi								
13	OCUMBE SANTOS, Ruth Valentina								
14	OROYA ESPINOZA, Aracely Xiomara								

Leyenda:

- ✓ =Lo hace.
 ✗ =No lo hace

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

1. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ Institución Educativa : SOL NACIENTE
- ❖ Docente responsable : ROSMER CALDERON ROCA
- ❖ Ciclo : IV-V
- ❖ Fecha de aplicación : 08-06-2023
- ❖ Duración : 90 MINUTOS

2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Resolvemos problemas de adición mediante el juego tradicional de acertijos.


3. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:





MATEMÁTICA				
Competencias/ Capacidades	Desempeños		Evidencias de aprendizaje	
	5to Grado	6to Grado		
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.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras (modelo) de adición, con números naturales de hasta cinco y seis cifras.	Resuelve problemas según los criterios de adición a través del juego tradicional de los acertijos	
			Criterios de evaluación	
			❖ Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de adición del juego tradicional de canicas. ❖ Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de acertijos. ❖ Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de acertijos. ❖ Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de acertijos.	
			Instrumento de evaluación	
Lista de cotejo				

ENFOQUE TRANSVERSAL:	Búsqueda de la excelencia
Valores	Actitudes y/o acciones observables
Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<input checked="" type="checkbox"/> Leer la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las imágenes de las canicas. <input checked="" type="checkbox"/> Copiar el problema. <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las fichas de aplicación	<input checked="" type="checkbox"/> Papelotes <input checked="" type="checkbox"/> Plumones <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos <input checked="" type="checkbox"/> Canicas.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
	<p>☞ Inicio la actividad con un saludo cordial y de bienvenida.</p> <p>Motivación</p> <p>☞ El maestro cuenta la historia de los juegos tradiciones.</p> <p>☞ Luego realizo las siguientes interrogantes: ¿De qué trata la historia?, ¿Cuáles fueron los juegos tradiciones?, ¿En los juegos utilizaban la matemática?</p> <p>☞ El maestro invita a los niños y niñas a experimentar el juego tradicional de acertijos.</p> <p>☞ El profesor entrega una copia de los juegos acertijos a cada estudiante.</p>

	<p>✍ Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué juego han desarrollado?;¿cómo se sintieron durante el juego de los acertijos?;¿Cuántos participaron durante el juego?</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>➤ ¿El juego de los acertijos como podemos utilizar la matemática?; ¿Qué es agregar?; ¿Qué es aumentar?; ¿Qué es agrupar?; ¿Qué signo representa la adición? ¿Qué es la adición?</p> <p>✍ Comunico el propósito de la sesión: hoy vamos aprender a resolver problemas de adición usando el juego de los acertijos.</p> <p>✍ Pido planteen dos normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Participar activamente en el desarrollo de la actividad. ♦ Levantar la mano para opinar. ♦ Evitar molestar al compañero sin motivo alguno. 	
	<p>CUARTO GRADO QUINTO Y SEXTO GRADO</p>	
	<p>✍ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>6. Los niños de quinto y sexto grado participan en los juegos de los acertijos con las siguientes figuras planas. No soy triangular , no soy rectangular , no soy el cuadrado . Mi lado es una línea curva. ¿Quién soy?</p> </div> <p>✍ Familiarización del problema</p> <p>✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?,¿Quiénes juegan con los juegos de acertijos?,¿De qué grados participan los estudiantes?,¿Con que juegan los estudiantes?,¿Qué nos pide resolver el problema?,¿Qué necesitamos hallar él problema? <p>✍ Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>✍ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas: ¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?, ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema?</p> <p>✍ El maestro reparte los materiales necesarios a cada estudiante.</p> <p>✍ A continuación, representan los estudiantes</p> <p>✍ El profesor indica el tiempo de trabajo (15 Min)</p> <p>✍ Socializa sus representaciones</p> <p>✍ Invito a cada estudiante socializar sus respectivos trabajos.</p> <p>✍ El docente explica los procedimientos de una buena exposición.</p> <p>✍ Invito a todos los integrantes del grupo para que pueda compartir la estrategia que utilizó en la solución de la situación planteada, luego pregunto: ¿Qué pasos siguieron para resolver el problema?;¿Qué te motivó representar el problema de manera gráfica y simbólica?, ¿Qué se debe tener en cuenta para este problema?</p>	

El docente y estudiantes resuelven conjuntamente.

Datos:

- ✓ No es triangular
- ✓ No es rectangular
- ✓ No es cuadrado

Representación grafica



¿Quién soy?

Respuesta: soy la figura circular

Reflexión y Formalización

- En grupo clase realizo la reflexión respecto a los procesos y estrategias que han desarrollado: ¿Las estrategias que utilizaron les fueron útiles?, ¿Cuál les pareció mejor y por qué?, ¿Qué concepto hemos construido?, ¿en qué otros casos la podemos utilizar lo que desarrollaron?
- A partir de lo trabajado los estudiantes arriban a conclusiones tales como:

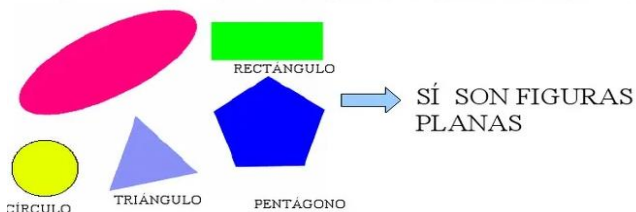
El profesor explica a los estudiantes los conceptos.

FIGURAS PLANAS

Las figuras planas son aquellas que están limitadas por líneas cerradas, rectas o curvas.

1-¿QUÉ ES UNA FIGURA PLANA?

Es una superficie llana que está limitada, que tiene anchura y longitud pero no tiene grosor. Son figuras planas los polígonos y las figuras circulares(círculo).



Cuadrado



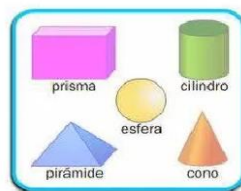
Triángulo



Rectángulo



Círculo



Planteamiento de otros problemas

- Finalmente pido desarrollar una ficha de afianzamiento que se encuentra en el anexo 1.
- El profesor felicita a los niños y niñas por su participación.

Genero la metacognición a través de preguntas:



05	CURO LUNASCO, Misti Quinyu								
06	GONZALES MENDOZA, Neftaly Sara								
07	MEDINA QUISPE, Ariana Nicol								
08	MENDEZ TORRES, Sheylin Milet								
09	PALOMINO BADAJOS, Anyeli								
10	ESTRADA CARPIO, Jhuniar Yafet								
11	GONZALES MENDOZA, Ruth Vanessa								
12	MORALES QUISPE, Creisi								
13	OCUMBE SANTOS, Ruth Valentina								
14	OROYA ESPINOZA, Aracely Xiomara								

Leyenda:

- ✓ =Lo hace.
 ✗ =No lo hace

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

1. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ Institución Educativa : SOL NACIENTE
- ❖ Docente responsable : ROSMER CALDERON ROCA
- ❖ Ciclo : IV-V
- ❖ Fecha de aplicación : 22-05-2023
- ❖ Duración : 90 MINUTOS

2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Resolvemos problemas de sustracción mediante el juego tradicional del lobo

3. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:


MATEMÁTICA



Competencias/ Capacidades	Desempeños		Evidencias de aprendizaje
	5to Grado	6to Grado	
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, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras (modelo) de adición, con números naturales de hasta cinco y seis cifras.	Resuelve problemas según los criterios de la sustracción a través del juego tradicional del lobo.
			Criterios de evaluación
			❖ Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de la sustracción del juego tradicional del lobo. ❖ Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del lobo. ❖ Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego del lobo. ❖ Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego del lobo.
			Instrumento de evaluación
			Lista de cotejo

ENFOQUE TRANSVERSAL:	Búsqueda de la excelencia
Valores	Actitudes y/o acciones observables
Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<input checked="" type="checkbox"/> Leer la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las imágenes de mata gente. <input checked="" type="checkbox"/> Copiar el problema. <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las fichas de aplicación	<input checked="" type="checkbox"/> Papelotes <input checked="" type="checkbox"/> Plumones <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos <input checked="" type="checkbox"/> Pelota.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
 INICIO	<p>☞ Inicio la actividad con un saludo cordial y de bienvenida.</p> <p>Motivación</p> <p>☞ El maestro cuenta la historia de los juegos tradiciones.</p> <p>☞ Luego realizo las siguientes interrogantes: ¿De qué trata la historia?, ¿Cuáles fueron los juegos tradiciones?, ¿En los juegos tradicionales utilizaban la matemática?</p> <p>☞ El maestro invita a los niños y niñas a experimentar el juego tradicional del lobo.</p> <p>☞ El profesor explica en que consiste el juego, luego salen al campo y se forma un circulo.</p> <p>☞ Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué juego hemos realizado?;¿cómo se sintieron durante el juego?;¿Cuántos participaron durante el juego?; ¿Cuántos grupos participaron durante el juego?, ¿A cuántos estudiantes le mataron con la pelota en primer juego?</p>

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>➤ ¿En juego de mata gente como podemos utilizar la matemática?; ¿Qué es disminuir?; ¿Qué es quitar ?; ¿Qué es separar?; ¿Qué es reducir?; ¿Qué es sacar?; ¿Qué es repartir?; ¿Qué signo representa la sustracción? ¿Qué es la sustracción?</p> <p>✍ Comunico el propósito de la sesión: hoy vamos aprender a resolver problemas de sustracción usando el juego del lobo.</p> <p>✍ Pido planteen dos normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Participar activamente en el desarrollo de la actividad. ♦ Levantar la mano para opinar. ♦ Evitar molestar al compañero sin motivo alguno. 	
	CUARTO GRADO	QUINTO Y SEXTO GRADO
	<p>✍ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>7. Los 9879 estudiantes de quinto grado participan en el juego juguemos en el bosque. Cuando comenzaron a jugar, el lobo se comió a 3525 estudiantes. ¿Cuántos estudiantes no comió el lobo?</p> </div>  <p>Familiarización del problema</p> <p>✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?; ¿Quiénes juegan en el juego del lobo?; ¿Cuántos estudiantes participan en el juego del lobo?; ¿Qué datos tenemos en el problema?; ¿Qué nos pide resolver el problema?; ¿Qué necesitamos hallar él problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>✍ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas: ¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?; ¿Qué materiales nos ayudaría a resolver el problema?; ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema?</p> <p>✍ El profesor forma grupos 3 grupos de 5 integrantes a través de la una dinámica de las frutas.</p> <p>✍ El maestro reparte los materiales necesarios a cada grupo.</p> <p>✍ A continuación, representan la cantidad de participantes de manera gráfica, simbólica en el tablero valor posicional.</p> <p>✍ El profesor indica el tiempo de trabajo (15 Min)</p> <p>Socializa sus representaciones</p> <p>✍ Invito a los grupos pegar sus papelotes en la pizarra sus respectivos trabajos.</p> <p>✍ El docente explica los procedimientos de una buena exposición.</p> <p>✍ Invito a todos los integrantes del grupo para que pueda compartir la estrategia que utilizó en la solución de la situación planteada, luego pregunto: ¿Qué pasos siguieron para resolver el</p>	

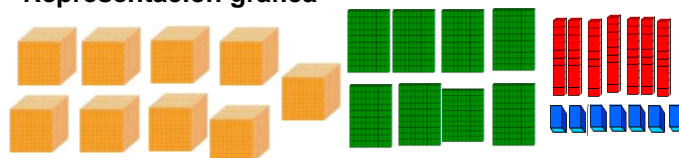
problema?;¿Qué te motivó representar el problema de manera gráfica y simbólica?, ¿Qué se debe tener en cuenta para este problema?

Datos:

- ✓ Participan 897 estudiantes.
- ✓ Matan a 112 escolares.

UM	C	D	U
9	8	7	9
3	5	2	5
6	3	5	4

Representación grafica



Total, de participantes 9879

Respuesta: El lobo, no comió 6354 estudiantes

Reflexión y Formalización

- ✍ En grupo clase realizo la reflexión respecto a los procesos y estrategias que han desarrollado: ¿Las estrategias que utilizaron les fueron útiles?, ¿Cuál les pareció mejor y por qué?, ¿Qué concepto hemos construido?, ¿en qué otros casos la podemos utilizar lo que desarrollaron?
- ✍ **A partir de lo trabajado los estudiantes arriban a conclusiones tales como:**
- ✍ La resta o sustracción es una operación matemática que consiste en sacar, quitar, reducir o separar algo de un todo. Restar es una de las operaciones básicas de las matemáticas junto a la suma, que es su proceso inverso.

Planteamiento de otros problemas

- ✍ Finalmente pido desarrollar una ficha de afianzamiento que se encuentra en el anexo 1.
- ✍ El profesor felicita a los niños y niñas por su participación.



- ✍ Genero la metacognición a través de preguntas:
 - ¿Qué aprendí?,¿Para qué aprendí?, ¿Qué dificultades tuve?,¿En nuestra vida diaria nos servirá lo aprendido?,¿Cómo lo superé?

5. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

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

10	ESTRADA CARPIO, Jhuniar Yafet								
11	GONZALES MENDOZA, Ruth Vanessa								
12	MORALES QUISPE, Creisi								
13	OCUMBE SANTOS, Ruth Valentina								
14	OROYA ESPINOZA, Aracely Xiomara								

Leyenda:

- ✓ =Lo hace.
- ✗ =No lo hace

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

1. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ Institución Educativa : SOL NACIENTE
- ❖ Docente responsable : ROSMER CALDERON ROCA
- ❖ Ciclo : IV-V
- ❖ Fecha de aplicación : 27-06-2023
- ❖ Duración : 60 MINUTOS

2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Resolvemos problemas de adición a través del juego tradicional tumba latas






3. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

MATEMÁTICA			
Competencias/ Capacidades	Desempeños		Evidencias de aprendizaje
	5to Grado	6to Grado	
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.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras (modelo) de adición, con números naturales de hasta cinco y seis cifras.	Resuelve problemas según los criterios de adición a través del juego tradicional de las canicas.
			Criterios de evaluación
			❖ Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de adición del juego de tumba latas. ❖ Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de tumba latas. ❖ Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de tumba latas. ❖ Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de tumba latas.
			Instrumento de evaluación
			Lista de cotejo

ENFOQUE TRANSVERSAL:	Búsqueda de la excelencia
Valores	Actitudes y/o acciones observables
Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<input checked="" type="checkbox"/> Leer la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las imágenes de las canicas. <input checked="" type="checkbox"/> Copiar el problema. <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las fichas de aplicación	<input checked="" type="checkbox"/> Papelotes <input checked="" type="checkbox"/> Plumones <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos <input checked="" type="checkbox"/> Canicas.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN					
	<p>✍ Inicio la actividad con un saludo cordial y de bienvenida.</p> <p>Motivación</p> <p>✍ El maestro cuenta la historia de los juegos tradiciones.</p> <p>✍ Luego realizo las siguientes interrogantes: ¿De que trata la historia?, ¿Cuáles fueron los juegos tradicionales?, ¿En los juegos como utilizaban la matemática?</p> <p>✍ El maestro invita a los niños y niñas a experimentar el juego tradicional de tumba latas.</p> <p>✍ El profesor forma mediante una estrategia 3 equipos de 5 integrantes, luego reparte los materiales necesarios para el juego.</p> <p>✍ Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué juego hemos realizado?;¿cómo se sintieron durante el juego?;¿Cuántos participaron durante el juego?; ¿Cuántos grupos participaron durante el juego?</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>➤ ¿En juego de canicas como podemos utilizar la matemática?; ¿Qué es agregar?; ¿Qué es aumentar?; ¿Qué es agrupar?; ¿Qué signo representa la adición? ¿Qué es la adición?</p> <p>✍ Comunico el propósito de la sesión: hoy vamos aprender a resolver problemas de adición usando el juego de tumba latas.</p> <p>✍ Pido planteen dos normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Participar activamente en el desarrollo de la actividad. ♦ Levantar la mano para opinar. ♦ Evitar molestar al compañero sin motivo alguno. 				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">CUARTO GRADO</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">QUINTO Y SEXTO GRADO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2"> <p>✍ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 2px solid #0000FF; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>En la celebración del día del niño, participaron los niños de tercer grado en el juego de tumba latas. Participaron dos equipos y luego acordaron dos rondas para cada equipo. El primer equipo derribó 8372 latas y el segundo equipo derribó 6348 latas. Los estudiantes quieren saber la cantidad total de latas derribadas. ¿Cuántas latas se derribaron en total los dos equipos?</p> <div style="text-align: right;">  </div> </div> <p>Familiarización del problema</p> <p>✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?;¿Quiénes juegan en el juego de tumba latas?;¿De qué grado participaron los estudiantes?;¿Cuántos equipos participaron?;¿El primer equipo cuantas latas derribó?; ¿el segundo equipo cuantas latas derribó?;¿Qué quieren saber los estudiantes?; ¿Qué datos tenemos? ;¿Qué nos pide resolver el problema?;¿Qué necesitamos hallar él problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>✍ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas:</p> </td> </tr> </tbody> </table>	CUARTO GRADO	QUINTO Y SEXTO GRADO	<p>✍ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 2px solid #0000FF; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>En la celebración del día del niño, participaron los niños de tercer grado en el juego de tumba latas. Participaron dos equipos y luego acordaron dos rondas para cada equipo. El primer equipo derribó 8372 latas y el segundo equipo derribó 6348 latas. Los estudiantes quieren saber la cantidad total de latas derribadas. ¿Cuántas latas se derribaron en total los dos equipos?</p> <div style="text-align: right;">  </div> </div> <p>Familiarización del problema</p> <p>✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?;¿Quiénes juegan en el juego de tumba latas?;¿De qué grado participaron los estudiantes?;¿Cuántos equipos participaron?;¿El primer equipo cuantas latas derribó?; ¿el segundo equipo cuantas latas derribó?;¿Qué quieren saber los estudiantes?; ¿Qué datos tenemos? ;¿Qué nos pide resolver el problema?;¿Qué necesitamos hallar él problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>✍ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas:</p>	
CUARTO GRADO	QUINTO Y SEXTO GRADO				
<p>✍ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 2px solid #0000FF; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>En la celebración del día del niño, participaron los niños de tercer grado en el juego de tumba latas. Participaron dos equipos y luego acordaron dos rondas para cada equipo. El primer equipo derribó 8372 latas y el segundo equipo derribó 6348 latas. Los estudiantes quieren saber la cantidad total de latas derribadas. ¿Cuántas latas se derribaron en total los dos equipos?</p> <div style="text-align: right;">  </div> </div> <p>Familiarización del problema</p> <p>✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?;¿Quiénes juegan en el juego de tumba latas?;¿De qué grado participaron los estudiantes?;¿Cuántos equipos participaron?;¿El primer equipo cuantas latas derribó?; ¿el segundo equipo cuantas latas derribó?;¿Qué quieren saber los estudiantes?; ¿Qué datos tenemos? ;¿Qué nos pide resolver el problema?;¿Qué necesitamos hallar él problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>✍ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas:</p>					

¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?, ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema?

- ✍ El profesor forma grupos 3 grupos de 5 integrantes a través de la una dinámica de los números.
- ✍ El maestro reparte los materiales necesarios a cada grupo.
- ✍ A continuación, representan la cantidad derribadas de la lata de manera gráfica, simbólica en el tablero valor posicional.
- ✍ El profesor indica el tiempo de trabajo (15 Min)

Socializa sus representaciones

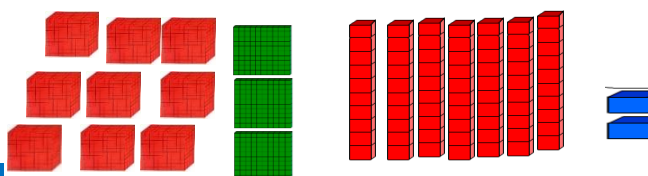
- ✍ Invito a los grupos pegar sus papelotes en la pizarra sus respectivos trabajos.
- ✍ El docente explica los procedimientos de una buena exposición.
- ✍ Invito a todos los integrantes del grupo para que pueda compartir la estrategia que utilizó en la solución de la situación planteada, luego pregunto: ¿Qué pasos siguieron para resolver el problema?; ¿Qué te motivó representar el problema de manera gráfica y simbólica?, ¿Qué se debe tener en cuenta para este problema?

Datos:

- ✓ Primer grupo derribó 8372
- ✓ Segundo grupo 6348.

	1	1		
DM	UM	C	D	U
	8	3	7	2
	6	3	4	8
	1	4	7	2
				0

Representación grafica



Respuesta: los dos equipos derribaron 14720 latas.

Reflexión y Formalización

- ✍ En grupo clase realizo la reflexión respecto a los procesos y estrategias que han desarrollado: ¿Las estrategias que utilizaron les fueron útiles?, ¿Cuál les pareció mejor y por qué?, ¿Qué concepto hemos construido?, ¿en qué otros casos la podemos utilizar lo que desarrollaron?
- ✍ A partir de lo trabajado los estudiantes arriban a conclusiones.

Planteamiento de otros problemas

- ✍ Finalmente pido desarrollar una ficha de afianzamiento que se encuentra en el anexo 1.
- ✍ El profesor felicita a los niños y niñas por su participación.

- ✍ Genero la metacognición a través de preguntas:



- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendí?, ¿Para qué aprendí?, ¿Qué dificultades tuve?, ¿En nuestra vida diaria nos servirá lo aprendido?, ¿Cómo lo superé? |
|--|---|

6. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

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

.....
Rosmer Calderón Roca

Prof. de Aula 4°,5°y 6°

.....
V.B. DIRECTOR

LISTA DE COTEJO

LISTA DE COTEJO							
Resuelve problemas de cantidad.		Criterios de evaluación					
<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. 		Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de adición del juego de tumba latas.		Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de tumba latas.		Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de tumba latas. Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de tumba latas.	
Nº	Nombres y apellidos de los(as) estudiantes	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
01	BADAJOS HUAMAN, Luz Clarita						
02	CURE QUISPE, Josep Carin						
03	RAMIREZ CAMPERIO, Reyna						

04	VARGAS BAUTISTA, Jhon David						
05	CURO LUNASCO, Misti Quinyu						
06	GONZALES MENDOZA, Neftaly Sara						
07	MEDINA QUISPE, Ariana Nicol						
08	MENDEZ TORRES, Sheylin Milet						
09	PALOMINO BADAJOS, Anyeli						
10	ESTRADA CARPIO, Jhuniar Yafet						
11	GONZALES MENDOZA, Ruth Vanessa						
12	MORALES QUISPE, Creisi						
13	OCUMBE SANTOS, Ruth Valentina						
14	OROYA ESPINOZA, Aracely Xiomara						

Leyenda:

- ✓ =Lo hace.
 ✗ =No lo hace

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- ❖ Institución Educativa : SOL NACIENTE
- ❖ Docente responsable : ROSMER CALDERON ROCA
- ❖ Ciclo : IV-V
- ❖ Fecha de aplicación : 04-07-2023
- ❖ Duración : 90 MINUTOS

2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Resolvemos situaciones problemáticas de resta mediante el juego tradicional la gallinita ciega.


3. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:



MATEMÁTICA				
Competencias/ Capacidades	Desempeños		Evidencias de aprendizaje	
	5to Grado	6to Grado		
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, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras (modelo) de adición, con números naturales de hasta cinco y seis cifras.	Resuelve problemas según los criterios de la sustracción a través del juego tradicional de gallinita ciega	
			Criterios de evaluación	
			❖ Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de la sustracción del juego tradicional de gallinita ciega. ❖ Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de gallinita ciega. ❖ Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de gallinita ciega. ❖ Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de gallinita ciega.	
			Instrumento de evaluación	
Lista de cotejo				

ENFOQUE TRANSVERSAL:	Búsqueda de la excelencia
Valores	Actitudes y/o acciones observables
Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<input checked="" type="checkbox"/> Leer la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las imágenes de mata gente. <input checked="" type="checkbox"/> Copiar el problema. <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las fichas de aplicación	<input checked="" type="checkbox"/> Papelotes <input checked="" type="checkbox"/> Plumones <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos <input checked="" type="checkbox"/> Pelota.

4. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
	<p>☞ Inicio la actividad con un saludo cordial y de bienvenida.</p> <p>Motivación</p> <p>☞ El maestro cuenta la historia de los juegos tradiciones.</p> <p>☞ Luego realizo las siguientes interrogantes: ¿De que trata la historia?, ¿Cuáles fueron los juegos tradicionales?, ¿En los juegos tradicionales utilizaban la matemática?</p> <p>☞ El maestro invita a los niños y niñas a experimentar el juego tradicional de gallinita ciega.</p>

	<p>✍ El profesor explica en que consiste el juego, luego salen al campo y se forma en un círculo para el juego.</p> <p>✍ Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué juego hemos realizado?; ¿Cómo se sintieron durante el juego?; ¿Cuántos niños participaron durante el juego?; ¿Cuántos niños participaron durante el juego?</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>➤ ¿En juego de gallinita ciega como podemos utilizar la matemática?; ¿Qué es disminuir?; ¿Qué es quitar ?; ¿Qué es separar?; ¿Qué es reducir?; ¿Qué es sacar?; ¿Qué es repartir?; ¿Qué signo representa la sustracción? ¿Qué es la sustracción?</p> <p>✍ Comunico el propósito de la sesión: hoy vamos aprender a resolver problemas de sustracción usando el juego de gallinita ciega.</p> <p>✍ Pido planteen dos normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Participar activamente en el desarrollo de la actividad. ♦ Levantar la mano para opinar. ♦ Evitar molestar al compañero sin motivo alguno. 	
	<p style="text-align: center;">QUINTO GRADO</p>	<p style="text-align: center;">SEXTO GRADO</p>
	<p>✍ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Los 9878 estudiantes de quinto grado de la institución educativa de Sol Naciente participan en el juego tradicional de gallinita ciega. Luego la niña María reconoce por su nombre a 2543 estudiantes. ¿A cuántos estudiantes le falta reconocer la niña María?</p> </div>  <p>Familiarización del problema</p> <p>✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?; ¿Quiénes juegan en el juego de gallinita ciega?; ¿Cuántos estudiantes participan en el juego de gallinita ciega?; ¿De qué grado los niños participaron?; ¿Qué datos tenemos en el problema?; ¿Qué nos pide resolver el problema?; ¿Qué necesitamos hallar el problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>✍ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas: ¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?; ¿Qué materiales nos ayudaría a resolver el problema?; ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema?</p> <p>✍ El profesor forma grupos 3 grupos de 5 integrantes a través de la una dinámica de las frutas.</p> <p>✍ El maestro reparte los materiales necesarios a cada grupo.</p> <p>✍ A continuación, representan la cantidad de participantes de manera gráfica, simbólica en el tablero valor posicional.</p> <p>✍ El profesor indica el tiempo de trabajo (15 Min)</p> <p>Socializa sus representaciones</p>	

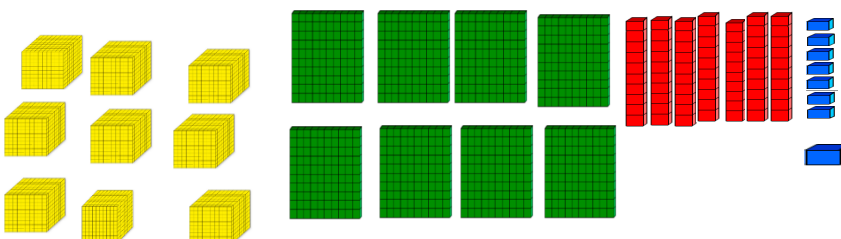
- ✍ Invito a los grupos pegar sus papelotes en la pizarra sus respectivos trabajos.
- ✍ El docente explica los procedimientos de una buena exposición.
- ✍ Invito a todos los integrantes del grupo para que pueda compartir la estrategia que utilizó en la solución de la situación planteada, luego pregunto: ¿Qué pasos siguieron para resolver el problema?; ¿Qué te motivó representar el problema de manera gráfica y simbólica?, ¿Qué se debe tener en cuenta para este problema?

Datos:**Representación grafica**

9822 estudiantes.

Reconoce a 8316 escolares

UM	C	D	U
9	8	7	8
2	5	4	3
7	4	3	5

**Total, de participantes 9878****Respuesta:** aún le falta reconocer 7435 estudiantes.**Reflexión y Formalización**

- ✍ En grupo clase realizó la reflexión respecto a los procesos y estrategias que han desarrollado: ¿Las estrategias que utilizaron les fueron útiles?, ¿Cuál les pareció mejor y por qué?, ¿Qué concepto hemos construido?, ¿en qué otros casos la podemos utilizar lo que desarrollaron?
- ✍ **A partir de lo trabajado los estudiantes arriban a conclusiones tales como:**
- ✍ La resta o sustracción es una operación matemática que consiste en sacar, quitar, reducir o separar algo de un todo. Restar es una de las operaciones básicas de las matemáticas junto a la suma, que es su proceso inverso.
- ✍ **El profesor explica a los estudiantes los conceptos.**


Minuendo es el número que se va restar (que va a disminuir)

Sustraendo es el número que va a quitar (sustraer).

Diferencia es el resultado de la operación.

Minuendo	→	2	7	-	
Sustraendo	→	2	4		
Diferencia	→		3		

Planteamiento de otros problemas

	<p>✍ Finalmente pido desarrollar una ficha de afianzamiento que se encuentra en el anexo 1.</p> <p>✍ El profesor felicita a los niños y niñas por su participación.</p>
	<p>✍ Genero la metacognición a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendí?, ¿Para qué aprendí?, ¿Qué dificultades tuve?, ¿En nuestra vida diaria nos servirá lo aprendido?, ¿Cómo lo superé?

5. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

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

.....

Rosmer Calderón Roca

Prof. de Aula 4°,5°y 6°

.....

V.B. DIRECTOR

LISTA DE COTEJO					
Resuelve problemas de cantidad.		Criterios de evaluación			
		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.	
N°	Nombres y apellidos de los(as) estudiantes	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
01	BADAJOS HUAMAN, Luz Clarita				
02	CURE QUISPE, Josep Carin				
03	RAMIREZ CAMPERIO, Reyna				
04	VARGAS BAUTISTA, Jhon David				
05	CURO LUNASCO, Misti Quinyu				
06	GONZALES MENDOZA, Neftaly Sara				

07	MEDINA QUISPE, Ariana Nicol				
08	MENDEZ TORRES, Sheylin Milett				
09	PALOMINO BADAJOS, Anyeli				
10	ESTRADA CARPIO, Jhuniar Yafet				
11	GONZALES MENDOZA, Ruth Vanessa				
12	MORALES QUISPE, Creisi				
13	OCUMBE SANTOS, Ruth Valentina				
14	OROYA ESPINOZA, Aracely Xiomara				

Leyenda:

- ✓ =Lo hace.
 ✗ =No lo hace

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- ❖ Institución Educativa : SOL NACIENTE
- ❖ Docente responsable : ROSMER CALDERON ROCA
- ❖ Ciclo : IV-V
- ❖ Fecha de aplicación : 12-06-2023
- ❖ Duración : 60 MINUTOS

2. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Resolvemos problemas de fracciones homogéneas de adición y sustracción mediante el juego tradicional de los 7 pecados

3. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:


MATEMÁTICA			
Competencias/ Capacidades	Desempeños		Evidencias de aprendizaje
	5to Grado	6to Grado	
Resuelve problemas de cantidad.	Establece relaciones entre	Establece relaciones entre datos y una o	Resuelve problemas según los criterios de fracciones homogéneas a través del juego de 7 pecados



<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. 	datos y una o más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras (modelo) de adición, con números naturales de hasta cinco y seis cifras.	más acciones de agregar, comparar, agrupar, cantidades y combinar colecciones, para transformarlas en expresiones numéricas de hasta cuatro cifras (modelo) de adición, con números naturales de hasta cinco y seis cifras.	Criterios de evaluación
			<ul style="list-style-type: none"> ❖ Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de fracciones homogéneas del juego de 7 pecados. ❖ Expresa con representación concreta, gráfica o simbólica la comprensión del problema del juego de 7 pecados. ❖ Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de 7 pecados. ❖ Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de 7 pecados.
			Instrumento de evaluación
			Lista de cotejo

ENFOQUE TRANSVERSAL:	Búsqueda de la excelencia
Valores	Actitudes y/o acciones observables
Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Leer la sesión <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las imágenes de las canicas. <input checked="" type="checkbox"/> Copiar el problema. <input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las fichas de aplicación 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Papelotes <input checked="" type="checkbox"/> Plumones <input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos <input checked="" type="checkbox"/> Canicas.

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
	<ul style="list-style-type: none"> ✍ Inicio la actividad con un saludo cordial y de bienvenida. <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍ El maestro cuenta la historia de los juegos tradicionales. ✍ Luego realizo las siguientes interrogantes: ¿De que trata la historia?, ¿Cuáles fueron los juegos tradicionales?, ¿En los juegos como utilizaban la matemática? ✍ El maestro invita a los niños y niñas a experimentar el juego tradicional de 7 pecados. ✍ El profesor forma mediante una estrategia 3 equipos de 5 integrantes, luego reparte los materiales necesarios para el juego. ✍ Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué juego hemos realizado?; ¿cómo se sintieron durante el juego?; ¿Cuántos participaron durante el juego?; ¿Cuántos grupos participaron durante el juego? <p>Recojo de saberes previos</p>

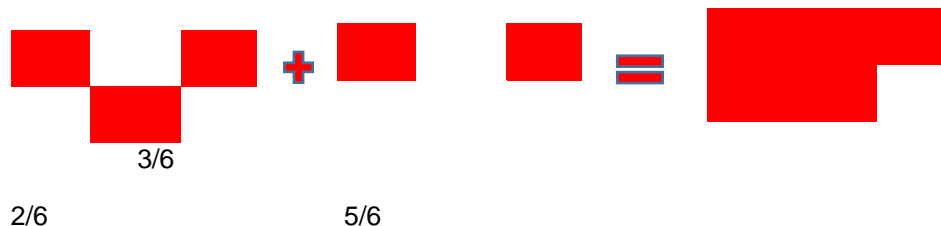
	<p>➤ ¿En juego de canicas como podemos utilizar la matemática?; ¿Qué es separar?; ¿Qué es dividir?; ¿Qué es agregar ?; ¿Qué es aumentar?,¿Cuáles son términos de fracciones? ¿Qué es una fracción?; ¿Qué es una fracción homogénea? ¿Qué es una fracción heterogénea?</p> <p>✍ Comunico el propósito de la sesión: hoy resolvemos problemas de fracciones homogéneas de la adición y sustracción a través de juego 7 pecados.</p> <p>✍ Pido planteen dos normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Participar activamente en el desarrollo de la actividad. ♦ Levantar la mano para opinar. ♦ Evitar molestar al compañero sin motivo alguno. 	
	CUARTO GRADO	QUINTO Y SEXTO GRADO
	<p>✍ Luego pido leer el siguiente problema:</p> <div style="border: 1px solid #0000FF; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Juan es un estudiante de sexto grado realiza el juego de 7 pecados. Después de jugar colorea $\frac{3}{6}$ del cuadrado y la niña Susana $\frac{2}{6}$ de cuadrado ha coloreado. ¿Qué fracción en total que colorearon?</p> </div>  <p>Familiarización del problema</p> <p>✍ Promuevo la comprensión del problema a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿De qué trata el problema?,¿Quién es Juan?,¿Qué juego realiza?,¿Después de jugar que realiza?,¿La niña Susana ?, ¿el segundo equipo cuantas latas derribó?,¿Qué quieren saber los estudiantes?, ¿Qué datos tenemos?, ¿Qué nos pide resolver el problema?,¿Qué necesitamos hallar él problema? <p>Búsqueda y ejecución de estrategias</p> <p>✍ Pido buscar y diseñar una estrategia para resolver el problema, luego formulo preguntas: ¿Qué estrategias necesitamos para resolver el problema?, ¿Qué materiales necesitamos para llegar al resultado del problema?</p> <p>✍ El profesor forma grupos 3 grupos de 5 integrantes a través de la una dinámica de los números.</p> <p>✍ El maestro reparte los materiales necesarios a cada grupo.</p> <p>✍ A continuación, representan la cantidad derribadas de la lata de manera gráfica, simbólica en el tablero valor posicional.</p> <p>✍ El profesor indica el tiempo de trabajo (15 Min)</p> <p>Socializa sus representaciones</p> <p>✍ Invito a los grupos pegar sus papelotes en la pizarra sus respectivos trabajos.</p> <p>✍ El docente explica los procedimientos de una buena exposición.</p> <p>✍ Invito a todos los integrantes del grupo para que pueda compartir la estrategia que utilizó en la solución de la situación planteada, luego pregunto: ¿Qué pasos siguieron para resolver el</p>	

problema?; ¿Qué te motivó representar el problema de manera gráfica y simbólica?, ¿Qué se debe tener en cuenta para este problema?

Datos:

- ✓ Juan colorea $\frac{3}{6}$
- ✓ Susana colorea $\frac{2}{6}$

Representación grafica



Respuesta: Juan coloreó la mayor parte de la fracción.

-colorearon en total $\frac{5}{6}$ de la fracción.

Reflexión y Formalización

- ✍ En grupo clase realizó la reflexión respecto a los procesos y estrategias que han desarrollado: ¿Las estrategias que utilizaron les fueron útiles?, ¿Cuál les pareció mejor y por qué?, ¿Qué concepto hemos construido?, ¿en qué otros casos la podemos utilizar lo que desarrollaron?
- ✍ A partir de lo trabajado los estudiantes arriban a conclusiones tales como:

El profesor explica a los estudiantes los conceptos.

Fraciones homogéneas.- Son fracciones que tienen un mismo denominador, es decir, la unidad está dividida en la misma cantidad de partes y por ello sus denominadores son iguales.

Ejemplo:



Ambas fracciones tienen el mismo denominador.

Fraciones heterogéneas.- Son fracciones que tienen distinto denominador, es decir, que en ambas fracciones, la unidad está dividida en diferentes cantidades. Por eso sus denominadores son distintos.

Ejemplo:



Ambas fracciones tienen distinto denominador.

Planteamiento de otros problemas

- ✍ Finalmente pido desarrollar una ficha de afianzamiento que se encuentra en el anexo 1.
- ✍ Pido desarrollar el libro de matemática.

Suma y Resta de Fracciones.

Homogéneas.

$$\frac{3}{5} + \frac{8}{5} = \frac{11}{5}$$

$$\frac{9}{7} + \frac{10}{7} + \frac{4}{7} = \frac{23}{7}$$


$$\frac{14}{3} - \frac{9}{3} = \frac{5}{3}$$

Heterogéneas.

$$\frac{4}{3} + \frac{8}{5} = \frac{4 \times 5 + 3 \times 8}{3 \times 5} = \frac{20 + 24}{15} = \frac{44}{15}$$

$$\frac{6}{9} - \frac{2}{5} = \frac{6 \times 5 - 9 \times 2}{45} = \frac{30 - 18}{45} = \frac{12}{45}$$

$$\frac{7}{4} + \frac{1}{8} = \frac{56 + 4}{32} = \frac{60}{32} = \frac{30}{16}$$

	<p>✍ El profesor felicita a los niños y niñas por su participación.</p>
	<p>✍ Genero la metacognición a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendí?, ¿Para qué aprendí?, ¿Qué dificultades tuve?, ¿En nuestra vida diaria nos servirá lo aprendido?, ¿Cómo lo superé?

4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:

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

.....

Rosmer Calderón Roca

Prof. de Aula 4°,5°y 6°

.....

V.B. DIRECTOR

LISTA DE COTEJO									
Resuelve problemas de cantidad.		Criterios de evaluación							
		Establece relaciones entre los datos del problema y lo expresa como operaciones de fracciones homogéneas del juego de 7 pecados.		Emplea estrategias y procedimientos para buscar la solución al problema planteado del juego de 7 pecados.		Explica el proceso de resolución de problema y su resultado del juego de 7 pecados			
Nº	Nombres y apellidos de los(as) estudiantes	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace		
01	BADAJOS HUAMAN, Luz Clarita								
02	CURE QUISPE, Josep Carin								
03	RAMIREZ CAMPERIO, Reyna								
04	VARGAS BAUTISTA, Jhon David								
05	CURO LUNASCO, Misti Quinyu								
06	GONZALES MENDOZA, Neftaly Sara								
07	MEDINA QUISPE, Ariana Nicol								
08	MENDEZ TORRES, Sheylin Milett								
09	PALOMINO BADAJOS, Anyeli								
10	ESTRADA CARPIO, Jhuniór Yafet								
11	GONZALES MENDOZA, Ruth Vanessa								
12	MORALES QUISPE, Creisi								
13	OCUMBE SANTOS, Ruth Valentina								
14	OROYA ESPINOZA, Aracely Xiomara								

Leyenda:

- ✓ =Lo hace.
 ✗ =No lo hace

Anexo 12

Instrumentos de recolección de datos (pre test y post test)

PRE TEST/ POST TES DE RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

Buen día querido estudiante.

Te pido por favor que resuelves los siguientes problemas ya que es para mí investigación de carácter académico donde me interesa conocer tu avance en la resolución de problemas.

3. Pedro y Manuel juegan con sus canicas en la hora de recreo.
Pedro tiene 118 canicas y Manuel tiene 224 canicas. **¿Cuántas canicas tienen en total los dos?**



Datos	Grafico	Simbólica

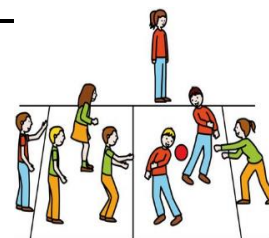
❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta

~~d) 189 canicas~~

~~e) 342 canicas~~

~~f) 320 canicas.~~

4. Los 897 estudiantes de quinto grado de la institucion educativa, de Sol Naciente participan en el juego llamado mata gente en cual mata a 112 escolares. **¿Cuántas escolares quedaron en total sin matar?**



Datos	Grafico	Simbólica
-------	---------	-----------

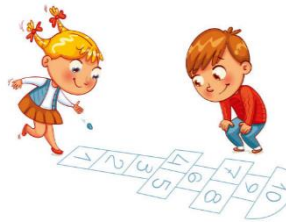
❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
d) 720 escolares	e) 869 escolares	f) 785 escolares

3. Las niñas del quinto grado participan en una competencia del juego de salta sogas. María realiza 8785 saltos y Rosa realiza 6432 saltos. Después de haberlo realizado ellas quieren saber la cantidad de saltos. **¿Cuántos saltos en total realizaron en María y Rosa?**



Datos	Grafico	Simbólica

❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
d) 1835 saltos	e) 15200 saltos	f) 15217 saltos




Datos	Grafico	Simbólica
<p>4. Los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa de “Sol Naciente” participan en la competencia del juego de salta cajón. En el primer juego Pedro salta 2135 saltos y María salta 1242 saltos. ¿Cuántos saltos realizaron en total Pedro y María?</p>		
		
❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
d) 3377 saltos	e) 3320 saltos	f) 2360 saltos

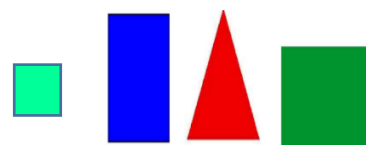
5. Los niños y niñas de quinto grado de la institución educativa de “Sol Naciente” participan en el juego de las escondidas. En total son 8978 estudiantes, María comienza a buscar y les encuentra a 2142 alumnos. **¿Cuántos estudiantes aún le falta encontrar?**






Datos	Grafico	Simbólica

❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
d) 6836 estudiantes	e) 6875estudiantes	f) 7567 estudiantes

6. Los niños y niñas de quinto y sexto grado participan en los juegos de los acertijos con las siguientes figuras planas. No soy triangular , no soy rectangular  no soy el cuadrado . Mi lado es una línea curva. ¿Quién soy?



Datos	Grafico	Simbólica
❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
d) Cuadrado 	e) Triangulo 	f) Circulo 

7. Los 9897 estudiantes de quinto grado participan en el juego juguemos en el bosque. Cuando comenzaron a jugar, el lobo se comió a 3525 estudiantes. ¿A cuántos estudiantes no comió el lobo?



Datos	Grafico	Simbólica

8. Los estudiantes de quinto y sexto grado participan en el juego de tumba latas. Luego deciden los equipos para derribar las latas. El primer equipo derribó 6372 latas y el segundo equipo derribó 6348 latas. Los estudiantes quieren saber la cantidad total de latas derribadas. ¿Cuántas latas se derribaron en total los dos equipos?

a) 12720 latas
 b) 1272 latas
 c) 12720 estudiantes
 d) 1520 estudiantes
 e) 6372 estudiantes
 f) 6348 estudiantes



Datos	Grafico	Simbólica

❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
d) 13520 latas	e) 14720latas	f) 14362 latas

9. Los 9872 estudiantes de quinto grado de la institución educativa de Sol Naciente participan en el juego tradicional de gallinita ciega. Luego la niña María reconoce por su nombre a 7316 estudiantes. ¿A cuántos estudiantes aun le falta reconocer la niña María?



Datos	Grafico	Simbólica

10. Juan es estudiante de sexto grado realiza el juego de 7 pecados. Luego de jugar coloreó el cuadrado $\frac{6}{8}$ y la niña Susana $\frac{2}{3}$ de los estudiantes $\frac{9}{12}$ de cuadrado $\frac{5}{16}$ Quién coloreó más parte del cuadrado?,



Datos	Grafico	Simbólica
❖ Marca con (x) solo una alternativa correcta		
d) Susana	e) Juan y Susana	f) Juan



*Gracias,
El investigador.*