

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



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Uso de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en Educación Primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta 2024.

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

**AUTORA**

YARANGA INGA, René

**ASESOR**

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ**

**2026**



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

## ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0015-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **"USO DE JUEGOS DE MESA PARA FORTALECER HABILIDADES NUMÉRICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38305/MX-P DE HUANCAYOCC, HUANTA 2024"**, presentado por la egresada **Yaranga Inga, René**, 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 **21%** 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/19rDbtAxbYLN1SqEdnvvJb2Kp7qjfyBIB?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/19rDbtAxbYLN1SqEdnvvJb2Kp7qjfyBIB?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, 04 de febrero de 2026



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

Tec. Prof. José Luis Peceros Pizarco  
Área de Validación de Originalidad


Archivo  
JLPP/AVO  
jvm/Sec. Acad.

# Validación Josaco

## YARANGA INGA ,René B Rev

 021 YARANGA INGA ,René B

 Validaciones JOSACO 2026

 Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3471487988

Fecha de entrega

2 feb 2026, 4:13 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

4 feb 2026, 3:14 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

YARANGA\_INGA\_Ren\_B\_Rev.docx

Tamaño del archivo

280.2 KB

43 páginas

14.262 palabras

79.055 caracteres




## 21% 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

- 21%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 17%  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

- 21% Fuentes de Internet
- 2% Publicaciones
- 17% 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	www.coursehero.com	4%
2	Internet	dspace.ups.edu.ec	3%
3	Internet	docplayer.es	2%
4	Internet	virtual.urbe.edu	2%
5	Trabajos del estudiante	Ana G. Méndez University	1%
6	Internet	investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com	1%
7	Internet	sga.unemi.edu.ec	1%
8	Trabajos del estudiante	Aliat Universidades	<1%
9	Internet	repositorio.continental.edu.pe	<1%
10	Internet	www.ejemplos.co	<1%
11	Internet	dspace.utb.edu.ec	<1%

12	Internet	cybertesis.unmsm.edu.pe	<1%
13	Internet	isdfundacion.org	<1%
14	Internet	escoles.fundesplai.org	<1%
15	Trabajos del estudiante	Universidad Militar Nueva Granada	<1%
16	Internet	es.slideshare.net	<1%
17	Internet	todorespondio.es	<1%
18	Internet	ligadejuegosdemesa.wordpress.com	<1%
19	Internet	revistas.udg.co.cu	<1%
20	Internet	karlafranke.blogspot.com	<1%
21	Internet	repositorio.upec.edu.ec	<1%
22	Internet	dspace.unl.edu.ec	<1%
23	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
24	Internet	aprendiendoconirenesotelo.blogspot.com	<1%
25	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%

26 Trabajos del  
estudiante  
Universidad Cesar Vallejo

<1%

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



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Uso de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en Educación Primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta 2024.

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

**AUTORA**

YARANGA INGA, René

**ASESOR**

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ**

**2026**

## INDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
INDICE DE CONTENIDOS.....	2
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	6
GENERALIDADES.....	6
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
1.1. Descripción del Problema .....	7
1.2. Formulación del Problema .....	8
1.2.1. Problema General.....	8
1.2.2. Problemas Específicos .....	8
1.3. Justificación e Importancia.....	8
1.3.1. Justificación Teórica .....	9
1.3.2. Justificación Práctica.....	10
1.3.3. Justificación Metodológica .....	10
1.4. Objetivos .....	11
1.4.1. Objetivo General .....	11
1.4.2. Objetivos Específicos.....	11
II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN .....	12
2.1. Antecedentes del Problema .....	12
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	12
2.1.2. Antecedentes Nacionales .....	14
2.1.3. Antecedentes Regionales .....	15
2.1.4. Antecedentes Locales.....	16
2.2. Bases Teóricas.....	16
2.2.1. Enfoque Cognitivo .....	16
2.2.2. Enfoque Psicoeducativo .....	16
2.2.3. Enfoque de Aprendizaje Basado en Juegos .....	17
2.2.4. Teoría del Aprendizaje Lúdico.....	17

2.2.5.	Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo .....	18
2.2.6.	Teoría del Aprendizaje Basado en Juegos .....	19
2.2.7.	Teoría de la Carga Cognitiva .....	19
2.2.8.	Juegos de Mesa .....	19
2.2.9.	El Juego de Mesa como Instrumento Pedagógico.....	20
2.2.10.	Uso de los Juegos de Mesa.....	21
2.2.11.	Objetivos de los Juegos de Mesa .....	22
2.2.12.	Beneficios de los Juegos de Mesa.....	22
2.2.13.	Características de los Juegos de Mesa .....	23
2.2.14.	Dimensiones del Uso de los Juegos de Mesa.....	24
2.2.15.	Tipo de Juegos de Mesa Utilizados.....	28
2.2.16.	Habilidades Numéricas .....	30
2.2.17.	Dimensiones de las Habilidades Numéricas .....	30
2.2.18.	Ventajas del Desarrollo de Habilidades Sociales.....	31
2.2.19.	Pensamiento Lógico Matemático.....	31
2.2.20.	Períodos de Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático .....	32
2.3.	Definición de Términos Básicos .....	33
2.4.	Hipótesis de la Investigación.....	36
2.4.1.	Hipótesis general.....	36
2.4.2.	Hipótesis Específicas .....	36
2.5.	Variables, Dimensiones e Indicadores .....	36
2.5.1.	Variable Independiente: Uso de Juegos de Mesa.....	36
2.5.2.	Variable Dependiente: Habilidades Numéricas .....	37
2.6.	Operacionalización de las variables de estudio.....	38
III.	<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>40</b>
3.1.	Tipo y Nivel de Investigación .....	40
3.1.1.	Tipo de Investigación.....	40
3.1.2.	Nivel de Investigación.....	40

3.2. Método de Estudio .....	40
3.2.1. Método Deductivo.....	40
3.2.2. Método Hipotético Deductivo.....	41
3.2.3. Método Inductivo .....	41
3.2.4. Método Analítico .....	41
3.2.5. Método Sintético .....	42
3.2.6. Método Experimental.....	42
3.2.7. Método Estadístico.....	42
3.3. Diseños de Investigación.....	42
3.3.1. Procedimiento del Diseño .....	43
3.4. Población y Muestra.....	44
3.4.1. Población.....	44
3.4.2. Muestra.....	44
3.5. Técnicas de Muestreo.....	45
3.5.1. Muestreo no Probabilístico .....	45
3.5.2. Muestreo Probabilístico por Conveniencia .....	45
3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	45
3.6.1. Técnicas.....	46
3.6.2. Instrumentos.....	47
3.7. Validez y Confiabilidad .....	47
3.7.1.Validez .....	47
3.7.2.Confiabilidad.....	48
3.8. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos .....	48
IV. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS .....	50
4.1. Recursos .....	50
4.1.1. Recurso Humanos .....	50
4.1.2. Recursos Materiales .....	50
4.2. Presupuesto.....	50
4.3. Financiamiento.....	51

4.4. Cronograma de Ejecución .....	52
REFERENCIAS .....	54
ANEXOS .....	62
Anexo 1. Resolución de aprobación de proyecto de investigación. ....	63
Anexo 2. Resolución de expedito. ....	67
Anexo 3. Resolución de fecha de sustentación.....	69
Anexo 4. Resolución de designación de jurados. ....	71
Anexo 5. Matriz de consistencia.....	73
Anexo 6. Operacionalización de las variables en estudio.....	76
Anexo 7. Matriz instrumental .....	78
Anexo 8. Instrumento de recolección de datos .....	80
Anexo 9. Juicio de expertos.....	82
Anexo 10. Prueba de confiabilidad del instrumento. ....	85
Anexo 11. Plan de Aplicación .....	86

## TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

### GENERALIDADES

#### **Título**

Uso de Juegos de Mesa para Fortalecer Habilidades Numéricas en Educación Primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo - Huanta 2024

#### **Autora**

Yaranga Inga, René

#### **Asesor**

Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano

#### **Tipo de Investigación**

Aplicada.

#### **Línea de Investigación**

Atención integral del infante, niño y adolescente.

#### **Localidad**

La presente investigación se llevará a cabo en la provincia de Huanta, departamento de Ayacucho, Perú.

#### **Duración de la Investigación**

**Inicio** : enero de 2024.

**Término** : enero de 2025.

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Descripción del Problema**

La adquisición de habilidades numéricas es fundamental para el desarrollo académico de los estudiantes en sus primeros años de educación primaria. Los organismos internacionales, nacionales, regionales y locales han implementado diversos programas y proyectos para mejorar el desempeño de los estudiantes en matemáticas. Sin embargo, aún persisten desafíos importantes, especialmente en contextos de vulnerabilidad. La evidencia empírica señala la necesidad de fortalecer las habilidades numéricas en los primeros años de educación primaria para garantizar el éxito académico posterior de los estudiantes.

A nivel internacional, de acuerdo con la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2024), los estudiantes de primaria en América Latina y el Caribe presentan un desempeño bajo en habilidades numéricas, con una media de 412 puntos en el examen del Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes [PISA], por debajo de la media de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico [OCDE] quienes muestran una media de 489 puntos.

La Organización de los Estados Americanos [OEA] (1998) destaca la necesidad de fortalecer las habilidades numéricas en los primeros años de educación primaria, especialmente en contextos de vulnerabilidad. Por su parte, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2019) señala que la falta de habilidades numéricas básicas puede afectar el desempeño académico posterior de los estudiantes.

En el caso de Perú, el estado ha implementado el programa Aprendo en Casa para fortalecer las habilidades numéricas en los estudiantes de educación primaria. Sin embargo, según la Oficina de Medición de la Calidad de Aprendizajes [UMC] (2023), los resultados muestran que solo el 40% de los estudiantes de primaria en Perú alcanzan los niveles mínimos de habilidades numéricas.

En el departamento de Ayacucho, se evidencian los resultados de la Evaluación de los logros de aprendizaje en estudiantes del nivel primario. Según la oficina de Medición de Calidad de Aprendizajes (2024), más del 40% de estudiantes se ubican en el nivel Proceso en el área de Matemática, lo que permite concluir que aún existe un desafío significativo para mejorar el desarrollo de competencias matemáticas e los estudiantes ayacuchanos.

En la ciudad de Huanta, específicamente en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P, se muestra una realidad que no está alejada de los resultados de la región, muchos estudiantes del nivel primario presentan dificultades al momento de hacer uso de números con más de dos dígitos y así como también en la resolución de problemas matemáticos. La falta de diversas estrategias pedagógicas y el uso de métodos inadecuados o recursos didácticos limitados hacen que los estudiantes no desarrollen adecuadamente las habilidades numéricas, por consecuencia los estudiantes tienen la dificultad en el desarrollar y comprender los problemas matemáticos y también dificultad en las habilidades numéricas, por ello se plantea la estrategia del usos de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta 2024. Por lo cual se propone esta estrategia de juego de mesa para que puedan desarrollas las habilidades numéricas en el área de matemática.

## **1.2. Formulación del Problema**

### ***1.2.1. Problema General***

¿De qué manera influye el uso de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta 2024?

### ***1.2.2. Problemas Específicos***

¿De qué manera influye el uso de juegos de mesa para fortalecer la comprensión de números y operaciones en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta, 2024?

¿De qué manera influye el uso de juegos de mesa para fortalecer el razonamiento numérico en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta 2024?

¿De qué manera influye el uso de juegos de mesa para fortalecer las actitudes hacia las matemáticas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa. N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta 2024?

## **1.3. Justificación e Importancia**

Es una forma innovadora y atractiva de enseñar matemáticas, lo que podría mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del primer grado. Ahora en la actualidad el aumento de la tecnología, las habilidades numéricas están siendo menos

practicadas, y los juegos de mesa pueden proporcionar una alternativa práctica y socialmente beneficiosa el cual desarrolla también la cooperación entre compañeros. A medida que avanza la educación digital, es crucial explorar métodos alternativos para mantener el interés en las matemáticas y garantizar que los estudiantes adquieran habilidades numéricas sólidas.

Se investigará el uso de juegos de mesa para desarrollar habilidades numéricas con el objetivo de ofrecer una alternativa efectiva y atractiva. Este enfoque busca abordar la creciente preocupación sobre la disminución del interés y la competencia en matemáticas entre los estudiantes, y busca promover un enfoque más práctico y lúdico para el aprendizaje de habilidades numéricas y las bondades que se va desarrollar son: Efectividad, los juegos de mesa son alternativas efectivas para enseñar conceptos matemáticos, ya que proporcionan una experiencia práctica y tangible que facilita la comprensión y la retención de información. Atractivo, los juegos de mesa son intrínsecamente divertidos y socialmente interactivos, lo que aumenta el compromiso de los estudiantes y fomenta un ambiente de aprendizaje positivo. Versatilidad, existe una amplia variedad de juegos de mesa que se pueden adaptar para enseñar una variedad de habilidades numéricas, desde contar y sumar hasta resolver problemas más complejos. Accesibilidad, los juegos de mesa son accesibles para los estudiantes, lo que los convierte en una herramienta inclusiva para el aprendizaje de matemáticas. Transferencia de habilidades, el aprendizaje a través de juegos de mesa no solo desarrolla habilidades numéricas, sino que también promueve habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico.

En resumen, el uso de juegos de mesa para desarrollar habilidades numéricas ofrece una forma efectiva, atractiva, versátil, accesible y beneficiosa de promover el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes.

### ***1.3.1. Justificación Teórica***

La investigación se realiza de manera rigurosa y se consideran las variaciones en las características de las instituciones, como el nivel socioeconómico de los estudiantes y los recursos disponibles, los resultados pueden ser generalizables a otras instituciones con características similares. Los resultados de mi investigación pueden contribuir tanto a apoyar teorías existentes como a desarrollar nuevas teorías sobre el uso de juegos de mesa en la enseñanza de habilidades numéricas. Por ejemplo, si mis hallazgos muestran

una mejora significativa en el rendimiento numérico de los estudiantes que participan en juegos de mesa, esto respaldaría la teoría de que los juegos de mesa son una herramienta efectiva para la enseñanza de matemáticas. Asimismo, a través de mi investigación, podré conocer en mayor medida cómo varían el rendimiento numérico de los estudiantes como el nivel de compromiso, la motivación y la actitud hacia las matemáticas, en función de la implementación de juegos de mesa en el aula. Esto ayudará a comprender mejor la relación entre las variables y cómo influyen en el proceso de aprendizaje. Por lo cual se espera conocer la efectividad de los juegos de mesa en el desarrollo de habilidades numéricas, identificar qué tipos de juegos son más beneficiosos, determinar las condiciones óptimas para su implementación y comprender cómo estos juegos impactan en el rendimiento académico y la actitud hacia las matemáticas de los estudiantes. Estos resultados proporcionarán información valiosa para mejorar las prácticas educativas y promover un mejor aprendizaje significativo de las matemáticas.

### ***1.3.2. Justificación Práctica***

Esta investigación sobre el uso de juegos de mesa para desarrollar habilidades numéricas se relaciona estrechamente con las prioridades locales, regionales y nacionales en educación. A nivel local, aborda la preocupación por mejorar la calidad de la enseñanza de matemáticas y el rendimiento académico de los estudiantes del mismo modo a nivel regional, contribuye al desarrollo de estrategias innovadoras para fortalecer la educación y preparar a los estudiantes para competir. A nivel nacional, se alinea con la necesidad de promover un sistema educativo más efectivo y equitativo que fomente el éxito académico y profesional de todos los ciudadanos. Esta investigación tiene el potencial de abordar problemas reales en la enseñanza de matemáticas, como la disminución del interés y la competencia en esta área, y la necesidad de métodos de enseñanza más efectivos y atractivos. Al explorar el uso de juegos de mesa como una herramienta educativa, mi investigación puede ofrecer soluciones prácticas para mejorar el rendimiento numérico y promover un aprendizaje más significativo y duradero en matemáticas.

### ***1.3.3. Justificación Metodológica***

Esta investigación que estoy ejecutando puede contribuir significativamente a la construcción de un instrumento de investigación válido y confiable para evaluar el impacto de los juegos de mesa en el desarrollo de habilidades numéricas. Al analizar y

comparar diferentes juegos de mesa, así como sus efectos en el rendimiento numérico de los participantes, podré identificar aspectos clave que deben considerarse al diseñar un instrumento de evaluación. Esto incluye la selección de variables relevantes, la definición de criterios de medición, y la validación del instrumento para garantizar su utilidad y precisión en futuras investigaciones sobre el tema.

#### **1.4. Objetivos**

##### ***1.4.1. Objetivo General***

Determinar la influencia del uso de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta.2024.

##### ***1.4.2. Objetivos Específicos***

Determinar la influencia de la aplicación del uso de juegos de mesa fortalece significativamente en la comprensión de números y operaciones en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta.2024.

Determinar la influencia de la aplicación de las estrategias de educación del uso de juegos de mesa fortalece significativamente en el razonamiento numérico en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta.2024.

Determinar la influencia del uso de juegos de mesa fortalece significativamente en las actitudes hacia las matemáticas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta.2024.

## II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

### 2.1. Antecedentes del Problema

#### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Facunda, et al. (2025) realizaron un estudio titulado: *Los juegos de mesa como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de Educación General Básica*. Recientemente, el uso de juegos de mesa en la educación ha tomado fuerza en el marco del presente contexto actual, dado su potencial para elevar el proceso de aprendizaje. Por lo cual, esta investigación tuvo como objetivo principal evaluar la implementación de los mismos como estrategia didáctica dedicada a la potenciación de las competencias matemáticas del alumnado de Educación General Básica en el contexto ecuatoriano. Se aplicó una metodología de tipo descriptivo con diseño cualitativo, a partir de la cual se llevó a cabo un análisis detallado de todos los documentos utilizados en las sesiones de aprendizaje haciendo uso de los juegos de mesa. Entre los resultados obtenidos, se destaca que todos los docentes que participaron en la investigación manifestaron que la inclusión de los juegos de mesa tuvo un efecto muy positivo en el desarrollo y aplicación lógica matemática. Tras la sistematización de la información, se concluyó que la aplicación de los juegos de mesa favorece a una participación más dinámica y activa del alumnado a la vez que favorecen la construcción de un espacio de interaprendizaje activo, participativo y dinámico que ayuda la potenciación de un desarrollo integral en sus dimensiones cognitiva, social y emocional. Por lo que se consideró conveniente la recomendación de la inclusión sistemática de los mismos en la práctica docente matemática.

Ortega (2023) realizó un estudio titulado: *Uso de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en el primer grado de educación primaria*. El objetivo fue analizar si éste es capaz de potenciar algunas de las habilidades correspondientes a la adición y la sustracción de estudiantes en el primer grado de educación primaria. La metodología de la investigación fue diseñada siguiendo un enfoque cuantitativo, utilizando un tipo experimental con un nivel aplicado, el diseño fue cuasiexperimental, esto abarcó una población de estudiantes de primer grado de educación primaria, la muestra fue representativa mediante criterios de muestreo. Luego, se utilizaron observaciones directas como técnica de recolección de datos, y pruebas estandarizadas, utilizando como instrumentos cuestionarios y registros de desempeño académico. Para el

procesamiento de datos se aplicaron análisis estadísticos para poder determinar si los juegos de mesa eran efectivos para el desarrollo de habilidades numéricas en el primer grado de educación primaria. Arribó a las siguientes conclusiones: En primer lugar se concluye que el uso de los juegos de mesa, y el Jenga en concreto, potencia significativamente la atención prestada en clase, ya que pueden incrementar el interés por mejorar en adición y sustracción, pero también hace posible incrementar el aprendizaje mediante la acción grupal. En segundo lugar, el hecho de utilizar un enfoque relativamente novedoso no solo potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que aumenta el rendimiento en uno de los ejercicios en un 37%, lo que denota que la aplicación de las estrategias didácticas aquí discutidas es fundamental para el desarrollo del propio razonamiento matemático. Relacionamos este trabajo con el presente trabajo de investigación.

Según Ortega (2023) en su investigación titulada: *Estrategias didácticas basadas en los juegos de mesa, para potenciar el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes pertenecientes al segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022*. Su objetivo fue potenciar el aprendizaje de las matemáticas en niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado a través de estrategias didácticas basadas en juegos de mesa. Realizó una investigación de enfoque cualitativo, de nivel descriptivo, en selección de la muestra empleo la técnica de muestreo no probabilístico. En la recolección de datos utilizo el cuaderno de campo, su instrumento la ficha de observación. Arribo a las siguientes conclusiones: Para empezar, los juegos de mesa, utilizados como estrategias didácticas, propician la concurrencia de la atención en los alumnos, ya que despiertan el interés por fortalecer y mejorar habilidades relacionadas con la suma y la resta, lo que favorece el aprendizaje individual en lo que respecta a la interacción y la acción. En segundo lugar, el dominio de las estrategias didácticas es fundamental para la actividad docente, ya que favorece la mejora de los procesos formativos de los estudiantes e, inversamente, su proceso de aprendizaje por la mayor motivación que generan para el desarrollo del razonamiento matemático. En tercer lugar, si atendemos el juego Jenga se da un aumento del 37 % en el rendimiento académico de los alumnos; la media aritmética de la implementación de los juegos de mesa que se propone aumentar el 35 % del rendimiento académico. Por tal motivo, los resultados que hemos alcanzado en este trabajo de

investigación están directamente relacionados en todo lo que respecta con este trabajo de investigación.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Díaz (2020) llevó a cabo la investigación: *Diseño de juego de mesa para aprender las cuatro operaciones básicas de matemática mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje ante la nueva realidad del COVID-19*. El objetivo era ofrecer una metodología dinámica para que los niños aprendan las cuatro operaciones básicas de matemáticas, fomentando el pensamiento crítico sobre la memorización y desarrollando habilidades sociales a través del juego. La metodología adoptada para este estudio se centró en un enfoque cualitativo, con un tipo de investigación aplicada y un nivel descriptivo. El diseño fue no experimental, exploratorio y descriptivo, dirigido a una población de niños en educación primaria. La muestra fue seleccionada de manera intencionada para incluir a estudiantes que se beneficiarían de métodos de enseñanza alternativos durante la pandemia de Covid-19. Las técnicas e instrumentos de recolección de datos abarcaron encuestas y entrevistas a profesores y padres, así como observaciones directas de la interacción de los niños con el juego. El análisis de datos se realizó mediante técnicas de análisis cualitativo para evaluar la efectividad del juego de mesa en el aprendizaje matemático. Las conclusiones a las que se llegó fueron las siguientes: en primer lugar, el Proyecto de Diseño aplicado a los juegos de mesa constituye una herramienta apropiada para el aprendizaje de los menores, ya que dinamiza el proceso de enseñanza, promueve la competencia grupal de una forma sana y fomenta el aprendizaje colaborativo de manera que favorece el desarrollo de diversas cuestiones dentro del proceso de educación de los niños; en segundo lugar, el Proyecto que se propone es un proyecto significativo que puede ser incorporado en la metodología de los docentes, ya que se manifiesta con una comunicación simple y accesible, en la que se pueden involucrar tanto el público objetivo que conforman los niños de primaria, como los docentes de aula en el proceso; por otra parte, el aprendizaje que se propone también puede ser básico y extenderse a otras áreas de aprendizaje curricular tales como el razonamiento verbal, la comprensión de lectura y el arte. Finalmente, es muy importante que los padres y las madres de familia se involucren más en la educación de sus hijos para complementar en casa lo que los escolares aprenden en las aulas a través de dinámicas lúdicas que generen interés y a la vez motive el deseo por seguir aprendiendo. Finalmente, se concluye que el proyecto acabara cumpliendo los objetivos planteados,

que las sugerencias de mejora propuestas por expertos y las familias se irán asumiendo y poniendo en práctica con la intención de enriquecer su falibilidad y forma de entender la educación de una manera integral.

Albornoz, et al. (2025) desarrollaron un estudio denominado: *Los juegos de mesa para desarrollar las habilidades matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada La Punta*. La presente investigación tuvo como finalidad el determinar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa en el desarrollo de las habilidades matemáticas, para ello se trabajó con una población de 62 alumnas, alumnas y alumnos del primer grado de la educación secundaria, de la cual se tomó como muestra a 42 estudiantes de las secciones A y B. De la muestra se formaron dos grupos, el grupo experimental (GE), el cual fue integrado por 21 estudiantes de las secciones A y el grupo control (GC), que fue conformado por 21 estudiantes de la sección B. El muestreo fue de tipo no probabilístico para el cual se tomó de forma intencionada o sobre la elección de conveniencia. Respecto la metodología, el estudio fue un estudio bajo el enfoque cuantitativo, aplicado, experimental y con alcance explicativo, con un diseño experimental; de tal manera, que la recolección de datos se hizo por medio de un instrumento que consistía en una prueba la cual iba a ser evaluada por una rúbrica ya elaborada. Estas pruebas se le aplicarán a las y los estudiantes en dos momentos: Preprueba y Posprueba. Para realizar el análisis de la información se utilizó el programa informático Excel y SPSS versión 27, que permiten obtener estadísticas descriptivas e inferenciales. En el análisis de los resultados se observó una prueba t ( $T = 3,839$ ) que se situó a la derecha del valor crítico de t de un nivel de confianza del 95 % ( $t = 1,684$ ) ocupando la zona de rechazo; es decir, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, por lo tanto, existe evidencia suficiente que establece que ha mejorado significativamente las habilidades matemáticas de los estudiantes al aplicar juegos de mesa en la Institución Educativa Integrada N.º 32629 “La Punta”.

### **2.1.3. Antecedentes Regionales**

Pineda (2022) llevó a cabo el estudio: *Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años en la Institución Educativa San Francisco de Asís Ayacucho 2020*, con el fin de determinar la relación entre el uso de juegos didácticos y el aprendizaje matemático en niños de 4 años. Este estudio, enfocado en los estudiantes de inicial de la mencionada institución educativa, empleó una metodología cuantitativa de nivel descriptivo y diseño correlacional. Se trabajó con una población de 36

estudiantes, seleccionando una muestra de 12 mediante muestreo no probabilístico. La observación fue la técnica principal de recolección de datos, utilizando como instrumento una lista de cotejo desarrollada y validada por el investigador. Para el análisis de los datos se utilizó el estadístico Rho de Spearman, revelando una alta correlación ( $r=0.858$ ) entre el uso de juegos didácticos y el aprendizaje matemático, con relaciones significativas también presentes ( $r=0.687$ ,  $r=0.621$ ). Los resultados indican una relación moderada entre las variables, lo que llevó a la aprobación de la hipótesis de investigación lo cual arribo a la siguiente conclusión: Que los juegos didácticos efectivamente impactan de manera positiva en el aprendizaje matemático de niños de 4 años.

#### ***2.1.4. Antecedentes Locales***

Se acudió a distintas fuentes de información locales buscando una referencia, y no se encontró ningún estudio referente a la presente investigación titulada: Uso de juegos de mesa para desarrollar habilidades numéricas.

### **2.2. Bases Teóricas**

#### ***2.2.1. Enfoque Cognitivo***

Desde el enfoque cognitivo, el aprendizaje se entiende como la construcción activa del conocimiento. El estudiante participa conscientemente en él, utilizando, entre otros, los procesos mentales de la atención, la memoria, la comprensión, el razonamiento y la metacognición. En este sentido, la enseñanza y evaluación se centran en comprender el proceso del alumno, en cómo éste procesa la información, cómo resuelve problemas y cómo elabora significados. (Oviedo, 2009)

Este enfoque se centra en cómo un juego de mesa puede contribuir al desarrollo y la mejora de las funciones cognitivas básicas como el razonamiento, la memoria, la concentración y el procesamiento de la información. Al ser juegos que requieren análisis y anticipación continua, los juegos de mesa promueven la activación de áreas cerebrales relacionadas con el pensamiento estratégico y la solución de problemas de complejidad elevada, lo que permite a los estudiantes desarrollar su pensamiento. Estas habilidades son transferibles hacia contextos escolares, donde los estudiantes se verán sometidos a retos similares en materias como matemáticas y ciencias. (Sala y Gobet 2017).

#### ***2.2.2. Enfoque Psicoeducativo***

El enfoque psicoeducativo se centra en cómo los juegos de mesa pueden potenciar el desarrollo de los estudiantes tanto en el plano personal como en el académico. En el marco del juego, los estudiantes no solo desarrollan sus habilidades cognitivas, sino también aspectos como la autoestima, la socialización y la resiliencia. Mediante el enfrentamiento a retos en el marco de los juegos de mesa, los estudiantes aprenden a sobreponerse de la frustración y perseverar ante los problemas, habilidades que son valiosas para su actuación en el aula y para el desarrollo de su bienestar emocional. (Rosholm, et al., 2017).

### ***2.2.3. Enfoque de Aprendizaje Basado en Juegos***

El aprendizaje a través de juegos es un enfoque pedagógico que viene a incorporar los juegos en el aula como herramientas de forma intencionada y deliberada, y con unos objetivos de aprendizaje bien establecidos. En el marco del Aprendizaje Basado en Juegos, los participantes deben realizar actividades lúdicas que no sólo impliquen el juego por el juego, sino que respondan a las metas curriculares que se quieren alcanzar en la actividad y permitan la construcción de conocimientos y de habilidades de forma significativa en base a la experiencia de juego. Tales actividades formadas por juegos son capaces de situarse dentro de un marco que estimule la participación, la interacción social, la resolución de problemas o la toma de decisiones, y el avance en el juego va paralelo a la demostración de aprendizajes reales. La práctica no se centra sólo en lo lúdico, sino que integra las dinámicas del juego como las reglas, una retroalimentación y la progresión de los objetivos en el marco de unos contenidos construidos de forma específica para mejorar el aprendizaje en situaciones reales de aula (Del Moral, et al., 2016).

Esta perspectiva estudia los juegos de mesa como recursos de aprendizaje fundamentado en el juego, en sus posibilidades de mejorar ciertas habilidades, como el análisis espacial y la capacidad de resolver los problemas. Siendo un juego que combina el entretenido juego con la exigencia de un desafío intelectual, la situación del juego convierte a los estudiantes en sujetos activos, a la vez que favorece y potencia la aplicación práctica del aprendizaje. Esto también implica la socialización con los compañeros y amigos.

### ***2.2.4. Teoría del Aprendizaje Lúdico***

D Piaget (1962) expresa que el juego es indispensable en los procesos de desarrollo cognitivo de los niños y las niñas, ya que se convierte en un escenario donde pueden experimentar, donde pueden resolver problemas, donde pueden investigar para comprender de mejor manera los conceptos abstractos. El propio juego, puesto que va proporcionando estructuras y reglas, favorece un aprendizaje de este tipo, activo y de descubrimiento, donde al mismo tiempo puede desarrollarse habilidades de carácter numérico a partir de objetos que manipulan y de estrategias que desarrollan.

La teoría de aprendizaje centrado en el juego en educación establece que el aprendizaje es facilitado y potenciado, a partir del juego que se convierte en la estrategia pedagógica fundamental o clave a partir de la cual las actividades lúdicas: no solo recreativas sino que contienen la intención del aprendizaje, pueden dar la oportunidad a que los alumnos participen, exploren, se sientan motivados intrínsecamente, desarrollen y vayan configurando habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Por esta razón, se defiende que el juego educativo no es simple juego, sino un medio que favorece una comprensión profunda y significativa del contenido curricular a través de experiencias que se consideran dinámicas, interactivas y contextualizadas para ello, para el aprendizaje.

### ***2.2.5. Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo***

La Zona de Desarrollo Próximo es la teoría que establece que el aprendizaje es efectivo si sucede en el área intermedia que va desde lo que es capaz de hacer el estudiante de manera independiente (nivel de desarrollo actual) hasta lo que puede hacer con la ayuda de un adulto o de compañeros que han alcanzado un nivel de desarrollo mayor que el suyo (nivel de desarrollo potencial).

Vygotsky (1978), afirma que la zona de desarrollo próximo en el ámbito de desarrollo humano, se define como:

La distancia que existe entre el nivel de desarrollo real de una persona determinado cuando resuelve de forma independiente un problema y el nivel de desarrollo potencial determinado cuando resuelve el mismo problema, pero bajo la dirección de un adulto o de manera conjunta con compañeros más competentes (p. 86)

La implicación educativa que se deriva de la teoría de la zona de desarrollo próximo es que la enseñanza debe estar diseñada para trabajar bajo ese mismo enfoque,

donde la mediación ayudará a que las funciones cognitivas que hoy son asistidas se conviertan mañana en funciones internas autónomas de los estudiantes.

#### **2.2.6. *Teoría del Aprendizaje Basado en Juegos***

Prensky (2013) sostiene que los juegos son instrumentos de aprendizaje altamente potentes, ya que estimulan al jugador en cuestiones de pensamiento crítico, resolución de problemas y la toma de decisiones, aspectos que son muy importantes para el aprendizaje matemático. Los juegos de mesa, por su configuración, requieren que los jugadores utilicen y desarrollen determinadas habilidades numéricas para avanzar o ganar, permitiendo por lo tanto una práctica adecuada de las habilidades numéricas en un espacio lúdico.

#### **2.2.7. *Teoría de la Carga Cognitiva***

A su vez, Sweller (1994) establece que el aprendizaje es más eficaz cuando la carga cognitiva es controlada y mantenida para evitar el colapso de la memoria de trabajo. En este sentido, los juegos de mesa, al plantear contextos concretos y sustantivos, permitirán controlar la carga cognitiva y la interpretación de los conceptos numéricos para llegar al aprendizaje de aquellos, mucho más comprensivo y perdurable.

La Teoría de la Carga Cognitiva es una teoría de la instrucción que da cuenta de la forma en cómo la estructura y los límites de la arquitectura cognitiva humana y en particular de la memoria de trabajo y la memoria de largo plazo, favorecen o limitan las capacidades y habilidades en el aprendizaje y en la solución de problemas. En el marco de este enfoque la carga cognitiva se entiende como una aproximación a la magnitud de las exigencias de procesamiento que se imponen a la memoria de trabajo en el momento que se trabaja para llevar a cabo una tarea. Cuando la cantidad de información con la que se trabaja o bien la complejidad de la misma van más allá de la capacidad limitada de la memoria de trabajo, el aprendizaje es consciente de un deterioro de forma importante. Esta teoría guía el diseño de ambientes de aprendizaje y realización de materiales instruccionales para que la construcción de esquemas del conocimiento alcance los mejores resultados en ausencia de sobrecargas de procesamiento y facilitar el procesamiento de la información.

#### **2.2.8. *Juegos de Mesa***

Al desarrollar un juego de mesa hay que puntualizar que este abarca diversos ámbitos del conocimiento, como son la psicología, los negocios y el arte, etc. En su

proceso de diseño quedan definidas las personas a las cuales va destinado el juego, pues conforme al público se plantean situaciones problemáticas que los participantes deben resolver mediante la utilización de distintas estrategias. Este planteamiento permite la identificación de los problemas y a la vez poner en valor las ideas originales de solución que los participantes proponen frente a dicha problemática. Por tanto, el diseño de los juegos de mesa se alimenta de las propuestas realizadas por los profesionales de las diferentes áreas de proveniencia, es decir, proponen situaciones que pueden darse en la realidad y que los participantes deben encontrar y resolver.

A su vez, el juego propicia en el niño el desarrollo del pensamiento, la satisfacción de necesidades y la construcción de experiencias significativas, le posibilita la expresión y regulación de sus emociones, adoptar la perspectiva del otro y aumentar su autoconocimiento. Asimismo, propicia el aprendizaje de la cooperación, la comunicación interpersonal e interiorizar el valor del trabajo en equipo, entendiendo la colaboración por encima de la competencia.

Son actividades que buscan el desarrollo del pensamiento y la lógica de los jugadores, para lo cual es necesario que se sienten alrededor de una mesa y se tiene un problema que resolver, siguientes reglas impuestas que deben ser respetadas, planteándose objetivos a alcanzar y la forma en que se utilizará el material, a continuación, se exponen ejemplos de juegos de mesa relacionados con la educación y el desarrollo de capacidades matemáticas. (Cárdenas, 2013)

### ***2.2.9. El Juego de Mesa como Instrumento Pedagógico***

La aplicabilidad de los juegos de mesa en la educación es bastante importante, tanto para el aprendizaje como el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las metodologías que se emplean para su realización dependen de que el alumnado asimile las normas de una acción para un objetivo. Además, realizan una función importante al favorecer el desarrollo de una serie de estrategias relacionadas con la exploración, el descubrimiento y la memoria, la atención, la toma de decisiones o la curiosidad del medio. Este proceso significa que las personas pueden actuar en el juego bien de forma individual o colectiva, y, en este caso, no hay que olvidar que la acción colectiva es importante para poder afrontar los conflictos iniciales con la ayuda de los otros, para poder tomar decisiones conjuntas, para respetar las normas del juego, mantener la atención y fomentar la solidaridad y la empatía.

Por tanto, los juegos de mesa fortalecen la educación, ya que constituyen un medio de transformación social, dentro de la primera manifestación creativa del ser humano, y por otro lado, desarrollan la dimensión comunicativa, corporal, social y cognitiva del alumnado. Estos alumnos aprenden a formular sus estrategias para resolver las diferentes situaciones con las que se encuentran en la vida cotidiana (Macias y Torres, 2014).

Siguiendo a Payá (2007), se puede considerar los juegos de mesa como prácticas, procedimientos y objetivos de la enseñanza, ya que permiten dar lugar a una enseñanza significativa y de calidad en el aula. Pasan a no ser considerados solo como objetos de educación y se consideran como procedimientos didácticos, articulados con otros tipos de contenidos curriculares que les dan un tratamiento pedagógico específico. Si son asumidos como materiales de juego con gran importancia, van a ser especialmente significativos para ayudar a que se desarrolle el aprendizaje de las matemáticas. Por tanto, los juegos de mesa también son considerados como herramientas pedagógicas a favor del desarrollo de una serie de capacidades en los alumnos/as (la observación, la atención, la imaginación, el pensamiento crítico, etc.).

#### ***2.2.10. Uso de los Juegos de Mesa***

Los juegos de mesa han sido reconocidos por su potencial educativo, particularmente en la enseñanza de matemáticas en niveles primarios. Estudios como el de Ramani y Siegler (2008), han demostrado que los juegos de mesa ofrecen una plataforma rica para el desarrollo de habilidades numéricas, destacando la importancia de la ludificación en el aprendizaje matemático.

Los estudios indican que los juegos de mesa no solo mejoran las habilidades numéricas, sino que también tienen un impacto positivo en las actitudes hacia las matemáticas, reduciendo la ansiedad y aumentando la confianza y el disfrute (Ramírez et al., 2003). Estos efectos son significativos, especialmente en los primeros años de educación, donde se sientan las bases para el aprendizaje futuro.

La utilidad que poseen los juegos de mesa en el ámbito educativo es importante, ya que ayudan con eficacia al proceso de enseñanza-aprendizaje. Las formas en que se utilizan están orientadas a que los alumnos comprendan las reglas y las acciones que deben ejecutar durante el juego. Así mismo, estos recursos promueven estrategias de exploración, de descubrimiento y de curiosidad sobre el entorno, en virtud de la

experiencia de las vivencias. En este sentido, los participantes pueden intervenir de forma individual o colectiva, siendo la primera una opción relevante, dado que permite afrontar las situaciones de conflicto inicial con el apoyo de los demás implicando la toma de decisiones conjunta en un juego de mesa. Además, los juegos de mesa promueven las dimensiones comunicativas, comunicativa-corporal, social y cognitiva del alumno. Igualmente, favorecen que el alumnado plantee y ponga en ejercicio aquellas estrategias que le son útiles para resolver situaciones educativas que le son propias de su vida cotidiana (Díaz, 2020).

Por otro lado, los juegos de mesa son también asumidos en calidad de estrategias, procedimientos y objetivos educativos en la medida en que permiten la producción de una enseñanza de calidad y significativa en el aula. En esta óptica, los juegos de mesa dejan de ser considerados como recursos lúdico-recreativos y alcanzan a ser adscritos como estrategias metodológicas que se articulan con los contenidos curriculares que les atribuyen un tratamiento pedagógico determinado.

### ***2.2.11. Objetivos de los Juegos de Mesa***

Entre los objetivos de los juegos de mesa, se encuentran los siguientes:

- Educa acerca de la noción de cantidad.
- Muestra la relación entre número y cantidad.
- Halla la cuenta en forma ascendente o descendente.
- Enseña a sobre el anterior de un número y el posterior.
- Enseña a sobre el significado de mayor que, menor que, más que, menos que.
- Permite el ejercicio de operaciones de suma y resta.
- Permite el ejercicio del razonamiento lógico. (Fernández, 2020)

### ***2.2.12. Beneficios de los Juegos de Mesa***

Los juegos de mesa para niños y niñas ayudan en su educación y desarrollo. Los beneficios que aportan son múltiples, entre ellos destacan los siguientes:

- Contribuyen al progreso de sus capacidades deportivas, cognitivas y sensoriales
- Progresan la atención, la memoria, la observación, la imaginación, etc.
- Muestran cómo se pueden resolver problemas, elaborar estrategias, tomar decisiones y llegar a las opciones
- Enseñan a respetar las normas de convivencia

- Favorecen la socialización y aumentan los vínculos afectivos
- Aumentan su grado de tolerancia hacia la frustración, a la vez que les enseñan a controlar su impaciencia
- Descubren la importancia del esfuerzo y del trabajo en equipo
- Mejoran su autoestima, confianza hacia sus compañeros y compañeras, etc.
- Según la edad, pueden enseñar los números, contar, vocabulario, cómo asociar ideas o conceptos, etc.

### ***2.2.13. Características de los Juegos de Mesa***

**Conocimiento y Cumplimiento de las Normas.** Los juegos de mesa son una de las actividades que se mueven por un conjunto de normas que hay que respetar para poder jugar. Se podría decir que son una actividad necesaria para que los niños comprendan y aprendan a acatar normas, ya que permiten la igualdad de oportunidades y, al mismo tiempo, permiten asumir responsabilidades y tareas tanto en el hogar como en el contexto escolar.

**Cooperación y el Trabajo en Equipo.** Los juegos de mesa precisan de la cooperación, la comunicación y el trabajo en grupo para conseguir un objetivo o para resolver una cierta situación. Esta actuación social permite que los niños vayan desarrollando habilidades sociales que pueden trasladarse a su entorno cotidiano.

**Expresión Verbal.** Durante la dinámica del juego, la comunicación y la expresión verbal ocupan un papel importante al exponer un movimiento, al justificar una acción y al negociar con los otros participantes. Esto también permite que los niños vayan desarrollando su capacidad de expresión verbal, potenciando su seguridad personal y disminuyendo el miedo a expresarse para los demás.

**Adquirir el Significado de Ganar y Perder.** La participación en juegos de grupo conlleva aceptar que la victoria nunca es segura, lo que nos permite aprender a perder. Asimismo, los juegos de mesa favorecen el desarrollo de la tolerancia a la frustración, autocontrol emocional, respeto hacia los demás y capacidad de saber ofrecer el puesto al lado.

**Habilidades Mentales.** El Desarrollo de Capacidades nos ayuda a potenciar capacidades como la atención, la creatividad, la memoria y la velocidad mental de los niños; a pesar de las dificultades por mantener la atención durante períodos prolongados

de tiempo, el carácter lúdico que poseen estos juegos se convierte en una forma atractiva y motivadora para desarrollar dichas capacidades cognitivas.

**La Estrategia y la Toma de Decisiones.** Otro elemento importante es la significatividad de la planificación estratégica y la toma de decisiones. Independientemente de si el juego versa sobre una temática concreta o de si los niños tienen que llegar a una serie de objetivos, los niños tienen que ser capaces de observar situaciones y soñar con las acciones más efectivas para conseguir lo que quieren, es decir, llegar a la victoria.

**Empatía.** El desarrollo de la inteligencia emocional también se pone en práctica a partir de la paciencia, el respeto de los turnos, la aplicación de normas, el correcto control de las emociones, etc. Los juegos de mesa fomentan estas conductas, a la vez que los niños aprenden a respetar a los demás y a disfrutar en el momento en que juegan, de forma compartida, con sus iguales.

#### ***2.2.14. Dimensiones del Uso de los Juegos de Mesa***

**Desarrollo de la concentración.** Para un buen desenvolvimiento en los juegos de mesa, es necesario el desarrollo de concentración para generar estrategias de juego y victoria.

**La Concentración.** La concentración es un proceso psíquico relacionado con el razonamiento, donde se orienta de forma voluntaria y sostenida la atención hacia un determinado objetivo, objeto, tarea, actividad o hecho que está siendo realizado o que se pretende realizar en un momento dado, pero abandonando estímulos, situaciones o variables que interfieran con y en el foco atencional.

**Alteraciones de la Concentración o la Atención.** La atención puede presentar oscilaciones normales debido a la fatiga, al estrés o a diversas emociones como también puede verse alterada por alteraciones de la conciencia, de la afectividad, de la psicomotricidad o por lesiones orgánicas en la zona cerebral. Aspecto que va más allá de las alteraciones patológicas, el Trastorno por Déficit de Atención con o sin hiperactividad, es un trastorno de alta prevalencia en la población infantil, sus efectos incluso pueden extenderse a la edad adulta, por lo tanto, importante conocer este tipo de situaciones para el aprendizaje porque influye considerablemente en la capacidad escolar de los niños.

**Desarrollo de la Memoria.** La memoria juega un papel importante cuando hay que recordar estrategias ya dadas y estrategias que se pretenden emplear, así como también el recordar piezas, establecer secuencias y recordar posibles recursos que hacen del juego una experiencia más dinámica y atractiva.

*La Memoria.* Cabe decir que la memoria es la capacidad o facultad de recordar el pasado y hacerlo presente, otorgándole un contenido o significado, permitiendo la continuidad de la experiencia actual y la creación de expectativas que se proyectan hacia el futuro. En una vertiente colectiva la historia puede ser entendida como la memoria de la humanidad, la cual, a pesar de la búsqueda por ser objetiva y científica, siempre se ve sometida a procesos de interpretación. Y en este sentido el lenguaje es el agente, ya que permite la conservación y transformación de la memoria colectiva, de tal manera que esta memoria es la herencia del pasado al presente que, a su vez requiere, de forma ineludible, la del presente hacia el futuro.

La memoria individual y la memoria colectiva se retroalimentan convirtiéndose en la memoria de la cultura, la cual se produce a medida que son inducidos sus significados; donde la cultura, a la manera de valores, conceptos, significantes, establece los marcos dentro de los cuales provoca la memoria reconstructiva individual.

**Observación.** La observación es la capacidad de percibir y analizar de forma sistemática el comportamiento, las interacciones y las manifestaciones de los niños en el ámbito educativo. Dicha práctica permite identificar regularidades en el aprendizaje, las dificultades del mismo, ubicar estrategias didácticas y encauzar las necesidades particulares que presentan los escolares. La observación debe ser a lo largo de todo el proceso y deliberada, ya que favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social; permite la identificación de estilos de aprendizaje y de necesidades educativas especiales y facilita la generación de ambientes escolares inclusivos y estimulantes (Sandoval, 2018).

La habilidad de la observación en el primer grado de enseñanza resulta ser uno de los pilares sobre el que se apoya el desarrollo y el aprendizaje de los niños, porque es la mejor manera de que los educadores puedan no solo percibir cómo y en qué medida van aprendiendo cada uno de los niños, sino también saber qué es aquello que van necesitando cada uno de los niños. Observar a los niños en primer grado es observar su entorno, su forma de relacionarse con los espacios, su forma de relacionarse con sus compañeros y también observar cómo ellos y ellas van reaccionando a distintas tareas

que les proponen hacer ellos mismos. Esto permite al maestro/a ver cómo y en qué medida puede leer o captar pautas en los comportamientos, saber en qué medida hay dificultad en el aprendizaje poder observar esto. Pero para ello es necesario que el profesor/a realice la observación a lo largo del ciclo educativo, de forma continuada, con el fin de ir ajustando su modelo de enseñanza y de aprendizaje y poder ir ayudando al desarrollo cognitivo, emocional y social de cada uno de los niños que integran la clase de primero. Goza de una importancia vital la observación para la detección, la identificación de estilos de aprendizaje y necesidades educativas especiales y la puesta en marcha de la acción intensiva en su caso. Queda claro que el proceso de observación de la clase, debe de ser una observación consciente, una observación reflexiva y una observación intencionada; en otras palabras, la observación va condicionada por el hecho de que su finalidad debiese ser el aprendizaje del niño/a así como atender desde el primer grado las diferencias educativas del mismo, con el objetivo de poder llegar a adaptar el proceso de manera que se permita el aprendizaje. De este modo se va dando lugar a la doble obligación que encierra el proceso de la observación: por una parte, la obligación de ver lo que está pasando; y, por otra parte, es una obligación de ayudar a aprender a través del proceso de la observación.

**Imaginación.** La imaginación, entendida en el contexto de la práctica de los juegos de mesa, es el recurso mental que permite a los jugadores y jugadoras crear, representar y transformar escenarios, personajes, estrategias y posibles desenlaces a partir de las reglas, los símbolos y las situaciones planteadas en el juego. Es gracias a la imaginación que los participantes se representan en las tramas, anticipan las consecuencias, construyen historias y exploran soluciones creativas en una complejidad lúdica que acaba enriqueciéndose y favoreciéndose del pensamiento creativo, de la toma de decisiones, de la interactividad social, entre otros.

**La Toma de Decisiones.** Es un proceso que atraviesan las personas cuando deben elegir entre distintas opciones. Diariamente cada individuo está ante situaciones en las que debe optar por algo, y esa decisión no siempre resulta simple. El proceso de la toma de decisiones se activa cuando se presentan conflictos en diversos ámbitos de la vida a los que hay que encontrarles la mejor solución posible.

**Proceso de Toma de Decisiones.** A la hora de enfrentar una situación a resolver es importante que el individuo siga ciertos pasos:

- Detectar las alternativas posibles mediante la definición y reconocimiento de las combinaciones de acciones que se pueden tomar.
- Prever los resultados asociando y detectando las posibles consecuencias de cada una de las alternativas, así como también, estudiando el contexto en el que se lleva a cabo la decisión.
- Optar una alternativa de alguna de las opciones.
- Control y monitoreo de los resultados de la opción elegida, se debe ser responsable y tener una actitud participativa en el proceso.
- Evaluación y análisis de las ventajas y desventajas de la decisión tomada, este paso es fundamental para el aprendizaje y la toma de decisiones futuras.

***Tipos de Toma de Decisiones.*** El proceso de toma de decisiones se da de manera periódica y constante en la vida de un individuo. Muchas veces responde a conflictos que se presentan de manera diaria y otros son ocasionales; algunos se dan dentro del ámbito privado y otros dentro de empresas u organizaciones.

- Racional, proceso en el que se analizan las posibles alternativas utilizando el raciocinio en base a fuentes y pruebas comprobables.
- Intuitivo, proceso en el que el individuo toma en cuenta la intuición y la experiencia personal para volcarse hacia alguna de las alternativas.
- Personal, proceso de toma de decisión de un individuo dentro del ámbito privado.
- De rutina, proceso que realiza un individuo o grupo de manera periódica, suelen ser situaciones que no resisten mucho análisis ni tratan sobre temas complejos.
- De emergencia, proceso que un individuo o grupo realiza para tomar una decisión frente a una situación nueva y excepcional.
- De grupo, proceso que se realiza en conjunto entre los miembros de un grupo en el que prima el consenso y se toma la alternativa que genera más adhesión.
- Individual, proceso que ejecuta una persona de manera autónoma dentro de un contexto como una organización o empresa.

**La Socialización.** Es el proceso en el cual los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias, a partir del contexto socio-histórico en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes de socialización tales como los medios de comunicación, la familia, los grupos de pares y las instituciones educativas, religiosas y recreacionales, entre otras (Grusec y Hastings, 2007).

En la literatura académica, se observan múltiples contenidos de socialización que circulan en la relación entre agentes de socialización y los individuos: actitudes, prejuicios, nociones, valores, símbolos, motivaciones, objetivos, intereses, así como también categorías y clasificaciones sociales, como género varón y mujer, raza de blancos, occidentales, negros, etarias jóvenes y adultos, entre otros. Dependiendo de qué contenidos/objetos se esté considerando, diferentes agentes de socialización pueden ser más influyentes que otros.

### **2.2.15. Tipo de Juegos de Mesa Utilizados**

Esta dimensión refiere a la variedad de juegos de mesa implementados, que pueden incluir desde juegos de estrategia, juegos de cálculo, juegos de construcción, hasta juegos de memoria. Cada tipo de juego puede enfocarse en diferentes aspectos del aprendizaje matemático. Por ejemplo, los juegos que involucran estrategias y planificación, como el ajedrez, pueden mejorar la capacidad de los estudiantes para resolver problemas y pensar de manera crítica (Campitelli y Gobet, 2011).

**Jenga.** Es uno de los juegos más conocidos en todas las casas, y es que su torre formada por distintos bloques es inconfundible. Habrá que tener una visión espacial muy importante para ir sacando los bloques poco a poco e intentando que la torre no se desmonte y caiga a trocitos. Un gran juego ideal para practicar la competencia espacial. Participantes a partir de 2 personas.

#### **Figura 1.**

*Juego de mesa denominado la Jenga*



**Nota.** Extraído de la Web.

**Ludo.** Para jugar al ludo se necesita un tablero, fichas y dados. El ludo es un juego que consiste en lanzar los dados desde el punto de partida en el que cada jugador tiene su propia ficha. A medida que transcurre el juego, los jugadores lanzan los dados para llegar a la meta y ganar el juego. Este juego es muy utilizado para fomentar las funciones del orden, el trabajo en equipo, la competencia, la secuencia lógica, la paciencia, la distinción de colores, el cumplimiento de las reglas, entre otras. Se utiliza con niños a partir de los 5 años y se puede jugar en equipos o hasta 4 jugadores.

**Figura 2.**

*Juego de mesa denominado Ludo.*



**Nota.** Extraído de la Web.

**Juegos de Cartas.** Las cartas ofrecen infinitas posibilidades de juego, desde juegos de memoria para los más pequeños hasta al póker para los más inquietos, a las cartas puede jugar toda la familia en divertidas modalidades donde las risas están aseguradas.

**Figura 3.**

*Juego de mesa denominado Las Cartas.*



**Nota.** Extraído de la Web.

### **2.2.16. Habilidades Numéricas**

Etimológicamente el término habilidad proviene del latín *habilitas*, que significa, capacidad, inteligencia, disposición para hacer una cosa. La habilidad es una destreza en la realización de una tarea que puede conducir a una tarea repetitiva, mecánica o a una estratégica, si se la dirige a un fin. Para ser hábil en una tarea se necesita contar previamente con la capacidad potencial necesaria y con el dominio de algunos procedimientos.

Las habilidades numéricas se desarrollan mediante la autocrítica, la claridad, la cooperación, la precisión, la sistematización y la objetividad. Este campo de la ciencia estudia las relaciones en acción y proporciona todas las herramientas de análisis y razonamiento (Mujica, 2022).

Asimismo, las habilidades matemáticas son más que números y fórmulas; son un entramado de autocrítica, claridad, cooperación, precisión, sistematización y objetividad que nos permite no solo resolver problemas abstractos, sino también abordar desafíos complejos en el mundo real. La autocrítica es una herramienta poderosa para el mejoramiento continuo, permitiéndonos evaluar nuestras soluciones y estrategias para perfeccionar nuestro enfoque. Esta se complementa con la necesidad de claridad, ya que, en matemáticas, una solución mal comunicada puede ser tan mala como una solución incorrecta; cada término, cada símbolo, cada paso del razonamiento debe ser claro y preciso.

### **2.2.17. Dimensiones de las Habilidades Numéricas**

**Comprensión de Números y Operaciones.** Incluye el entendimiento básico de números, la capacidad de contar, y la comprensión de operaciones matemáticas fundamentales como la suma y la resta. Esta dimensión es crucial para el desarrollo de habilidades matemáticas más avanzadas y puede ser fortalecida a través de juegos que requieren cálculos y gestión de recursos (Baroody, 2003).

**Razonamiento Numérico.** Se refiere a la capacidad de pensar lógicamente sobre números y resolver problemas matemáticos. Esta habilidad incluye el reconocimiento de patrones, la estimación y la capacidad de aplicar conceptos matemáticos en situaciones prácticas. Juegos que implican estrategia y resolución de problemas pueden promover el desarrollo del razonamiento numérico (Fuchs, et al., 2008).

**Actitudes hacia las Matemáticas.** Engloba cómo se sienten los estudiantes acerca de las matemáticas, incluyendo su interés, disfrute, y confianza en su capacidad para realizar tareas matemáticas. Los juegos de mesa, al ofrecer una experiencia de aprendizaje más lúdica y menos estresante, pueden mejorar las actitudes de los estudiantes hacia las matemáticas, aumentando su motivación y disposición para participar en actividades matemáticas (Ramírez, et al., 2003).

### ***2.2.18. Ventajas del Desarrollo de Habilidades Sociales***

**Impacto de la Gamificación en la Motivación y el Enganchamiento de los Estudiantes.** La gamificación, que implica el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, ha demostrado ser efectiva para aumentar la motivación y el Enganchamiento de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Deterding, et al., 2011).

Este tema explora cómo la inclusión de elementos típicos de los juegos, como puntos, niveles, y recompensas, puede incentivar a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje matemático y mejorar su persistencia en la resolución de problemas.

**Desarrollo de Habilidades Sociales a través de Juegos de Mesa.** Los juegos de mesa no solo promueven habilidades cognitivas y numéricas, sino que también ofrecen oportunidades para el desarrollo de habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva, y la empatía (Zins, et al., 2007).

Investigar cómo los juegos de mesa fomentan estas habilidades sociales en el contexto del aprendizaje matemático puede proporcionar una comprensión más holística de los beneficios educativos de estos juegos.

**Neurociencia Educativa y el Aprendizaje de las Matemáticas.** La neurociencia educativa ofrece *insights* sobre cómo el cerebro aprende y procesa la información matemática, lo que puede informar estrategias de enseñanza más efectivas (Ansari. y Coch, 2006). Explorar cómo los juegos de mesa activan y potencian áreas cerebrales implicadas en el razonamiento numérico y la resolución de problemas puede brindar una base científica para su uso en la educación matemática, además de sugerir adaptaciones específicas de los juegos para abordar distintas necesidades de aprendizaje.

### ***2.2.19. Pensamiento Lógico Matemático***

El pensamiento lógico matemático es una actividad intelectual, que ocurre en el cerebro de cada ser humano, este pensamiento podrá surgir si se brinda de manera interesante, de modo que este caso el alumno quiera adueñarse de su propio aprendizaje y comprometerlo para que desarrolle sus habilidades. Medina (2018), indica que:

El desarrollo del pensamiento lógico matemático se logra a través del interaccionar de los niños con los objetos que tiene a su alrededor, así mismo, que se debe buscar técnicas atractivas que fomenten actividades innovadoras para los niños al descubrir las matemáticas. (p. 127).

En esa etapa, se puede evidenciar el interés de los niños por adueñarse de su aprendizaje, así que tenemos que aprovechar este potencial los niños aprenden a seriar, clasificar, y empezar con una noción de los números.

En la fase de la básica elemental, estos conocimientos se van afianzando y poseen mayor dificultad a medida que avanzan los años de básica. Se conoce que, en la básica elemental, los contenidos principales dentro de la matemática son la adquisición de destrezas para el aprendizaje de las cuatro operaciones básicas; las mismas que no solo deben de ser resueltas de una forma sistemática; sino también, proponer problemas de la vida real, en la cual los educandos puedan desarrollar la capacidad del pensamiento lógico matemático. Agregado a ello, Medina, (2018), sostiene que “la inteligencia lógica-matemática está vinculada a distintas habilidades y fortalezas que puedes detectar y trabajar en clases para atender a la diversidad del aula y potenciar las capacidades de todos los alumnos”. (p. 126).

El desarrollo del pensamiento lógico matemático, según Rodríguez (1999), en su artículo El legado de Vigotsky y Piaget en la educación, resalta que el constructivismo está fundamentado en gran parte de nuestro aprendizaje por medio de la actividad de irlo construyendo día a día, también que el conocimiento no se hereda ni se adquiere que es el producto de la interacción del sujeto con el medio físico y social la cual busca manifestar las formas de transformar las acciones reales y simbólicas que se construyen progresivamente en el conocimiento, dándole al juego un papel de experiencia orientado a promover la curiosidad del sujeto en el desarrollo cognoscitivo para llegar a un aprendizaje significativo.

#### ***2.2.20. Períodos de Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático***

**Período Sensorio Motor.** Los cambios que se dan entre el nacimiento y la edad de dos años son tomados en cuenta las variaciones intelectuales, el niño pasa de un período de adaptación hacia el final donde aparecen indicios del pensamiento representacional, tiene la capacidad de manipular reflejos primordiales.

**Período Pre Operacional.** Las representaciones y tiene lugar en edades comprendidas entre los dos a los seis o siete años, hace referencia al dominio del lenguaje y representaciones del mundo a través dibujos e imágenes, los niños están centrado en sí mismo.

**Período Operacional Concreto.** Comprendido desde los seis a doce años de edad, dentro de esta fase surge la lógica, capacidad de operar mentalmente sobre representaciones del mundo que le rodea, las operaciones que realizan son el resultado de transformaciones de objetos y situaciones concretas, adquiere la capacidad de manipular objetos para el planteamiento y resolución de problemas

### 2.3. Definición de Términos Básicos

**Análisis.** Proceso en el cual se presenta un fenómeno de forma descompuesta frente a sus elementos constitutivos con el objetivo de interpretar su estructura, funcionamiento y la relación que existe entre sus partes, así como la comparación y valoración de unos hechos o situaciones mediante comprobación y calculaciones para alcanzar conclusiones o fundamentar decisiones; en la investigación, el análisis permite identificar esos modelos que hacen posible la caracterización de causas y efectos.

**Cognición.** Conjunto estructurado de procesos mentales que se encuentran relacionados con la adquisición, el almacenamiento, la transformación y operaciones de la información. Los procesos de cognición sustentan la percepción, el pensamiento, la memoria y la toma de decisiones, además de resultar imprescindibles para que el individuo sostenga un adecuado ajuste en su interacción con el medio que le rodea, junto con su desarrollo de competencias para poder aprender.

**Colaboración.** Actividad común a dos o más personas, acción en conjunto que coincide en la búsqueda de un objetivo de cooperación común; su propio carácter implica comunicación permanente, intercambio de ideas y un trabajo conjunto, todo ello en un clima de apoyo del uno con el otro. En el contexto educativo, es fundamental para el desarrollo de la habilidad social, como la resolución de problemas

**Currículo.** Conjunto organizado de objetivos, contenidos, métodos de enseñanza y criterios de evaluación que orienta un programa educativo; el currículo de un programa educativo determina qué deben aprender los estudiantes, informa de qué manera y cómo se dará la enseñanza y de qué modo se valorará el progreso que se ha alcanzado, garantizando con ello que la formación que se imparta sea coherente e integral.

**Didáctica.** Disciplina centrada en los métodos y técnicas más eficaces para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Se ocupa de los modos de transmisión de los aprendizajes y desarrollo de habilidades de manera comprensible y significativa, partiendo de las características, necesidades y contextos del alumnado.

**Evaluación.** Proceso sistemático destinado a establecer hasta qué punto se han alcanzado los objetivos de aprendizaje. Consiste en recoger, analizar e interpretar información sobre el desempeño del alumnado, con el objeto de mejorar la enseñanza, orientar las decisiones educativas, adoptar estrategias pedagógicas.

**Feedback.** Proceso de retroalimentación que se proporciona a alguien sobre su actuación o conducta con la intención de mejorar su actuación futura. Representa un aspecto básico del aprendizaje, ya que facilita la adaptación de estrategias y esfuerzos en base a valoraciones constructivas.

**Gamificación.** Aplicación de elementos, dinámica y estrategias propias del juego en contextos no lúdicos (el educativo), con el objetivo de incrementar la motivación, el compromiso y la participación. Integra desafíos, recompensas y competición para enriquecer la experiencia de aprendizaje y hacerla más dinámica.

**Inclusión.** El enfoque educativo que intenta responder a la enorme diversidad del estudiantado, a través de la oferta de igualdad de oportunidades de aprendizaje y que sea un hecho del entorno, de los contenidos y de las estrategias de enseñanza para poder dar respuesta a las necesidades de todo el estudiantado, así como para fomentar la participación y el éxito académico de todos ellos.

**Innovación.** El proceso de elaboración o mejora significativa de productos, servicios, procesos o ideas que valen un valor añadido. En educación se refiere a la incorporación de ciertas modalidades que permitirían transformar las prácticas de enseñanza y aprendizaje, y mejorar a la vez los resultados educativos.

**Interactividad.** Es la capacidad de un sistema o proceso de poder responder a las acciones que realiza el usuario, que permite llevar a cabo una comunicación de doble dirección, una recepción de la información. En la educación, la interactividad debería facilitar la participación activa del estudiante y permitir customizar el aprendizaje en base a las respuestas y necesidades que manifiesta.

**Ludificación.** La estrategia de añadir elementos de tipo lúdico a actividades no lúdicas para que sean atractivas y motivadoras. En educación, la ludificación tiene como objetivo permitir que el aprendizaje se convierta en algo más dinámico, a través de las características propias del juego: competiciones amistosas, logros, entre otras.

**Matemática.** Ciencia que estudia los patrones y estructuras en números, formas y espacios. Implica el uso de lógica y razonamiento para resolver problemas y comprender el mundo. Es fundamental en la educación para desarrollar el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

**Metacognición.** Reflexión sobre el propio conocimiento y procesos cognitivos. Implica ser consciente de cómo uno aprende, entiende y aplica la información. La metacognición permite a los individuos planificar, monitorear y evaluar su aprendizaje y estrategias de pensamiento, mejorando así su eficacia educativa y resolución de problemas.

**Motivación.** Fuerza interna que impulsa a los individuos a realizar acciones y perseguir objetivos. En el contexto educativo, la motivación es esencial para el compromiso y el éxito del estudiante, influyendo en su disposición para aprender, persistir ante desafíos y lograr sus metas académicas.

**Neurociencia.** Estudio del sistema nervioso, incluyendo su estructura, función, desarrollo, y patología. La neurociencia educativa aplica estos conocimientos para comprender cómo aprendemos y enseñamos, ofreciendo insights sobre métodos efectivos para mejorar el proceso educativo y el desarrollo cognitivo.

**Pedagogía.** Disciplina que se ocupa de los principios y prácticas de enseñanza. Analiza los métodos efectivos para transmitir conocimientos y habilidades, considerando las necesidades, intereses y capacidades de los aprendices, así como el contexto social y cultural de la educación.

**Resiliencia.** Capacidad de adaptarse y recuperarse frente a la adversidad o los desafíos. En educación, la resiliencia se refiere a la habilidad de los estudiantes para

manejar el estrés, superar obstáculos y seguir adelante en su aprendizaje, a pesar de las dificultades.

## **2.4. Hipótesis de la Investigación**

### ***2.4.1. Hipótesis general***

La aplicación de juegos de mesa, influye significativamente en el fortalecimiento de habilidades numéricas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa. N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta.2024

### ***2.4.2. Hipótesis Específicas***

La aplicación de juegos de mesa fortalece significativamente en la comprensión de números y operaciones en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa. N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta 2024

La aplicación de juegos de mesa fortalece significativamente en el razonamiento numérico en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa. N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta.2024

La aplicación de juegos de mesa fortalece significativamente en las actitudes hacia las matemáticas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa. N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta 2024

## **2.5. Variables, Dimensiones e Indicadores**

### ***2.5.1. Variable Independiente: Uso de Juegos de Mesa***

#### **Definición Conceptual**

El uso de juegos de mesa se refiere a la actividad recreativa que involucra la interacción de jugadores a través de reglas preestablecidas en un tablero o con cartas, dados u otros elementos. Estos juegos fomentan la socialización, el pensamiento estratégico y la diversión en un entorno lúdico y competitivo. Son una forma de entretenimiento que puede ser educativa y promover habilidades cognitivas y sociales. (Victoria, et al., 2017)

#### **Definición Operacional**

Se elaborarán 8 módulos sobre uso de juegos de mesa, de acuerdo de las dimensiones, que serán aplicadas en las ocho sesiones experimentales.

**Indicadores**

- Desarrollo de concentración.
- Desarrollo de memoria.
- Observación.
- Imaginación.
- Toma de decisiones.
- Socialización.

**2.5.2. Variable Dependiente: Habilidades Numéricas****Definición Conceptual**

Las habilidades numéricas en estudiantes de primer grado se refieren al conjunto de competencias matemáticas que los niños deben adquirir, como contar sin errores, realizar operaciones básicas de suma y resta, resolver problemas sencillos verbalmente, y comprender el sistema numérico. Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo académico y así enfrentarse en la solución de problemas cotidianas que se les presenta. (Peake, et al., 2021)

**Definición Operacional**

Para medir la variable habilidades numéricas en estudiantes de primer grado. Se elaborará una prueba objetiva de acuerdo a las dimensiones, y estará conformado por 20 ítems.

**Indicadores**

- Comprensión de números y operaciones.
- Razonamiento numérico.
- Actitudes hacia las matemáticas.

## 2.6. Operacionalización de las variables de estudio

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<p><b>Variable Independiente</b> Uso de juegos de mesa.</p>	<p>El uso de juegos de mesa se refiere a la actividad recreativa que involucra la interacción de jugadores a través de reglas preestablecidas en un tablero o con cartas, dados u otros elementos. Estos juegos fomentan la socialización, el pensamiento estratégico y la diversión en un entorno lúdico y competitivo. Son una forma de entretenimiento que puede ser educativa y promover habilidades cognitivas y sociales. (Victoria, et al., 2017)</p>	<p>Se elaborarán 8 módulos sobre uso de juegos de mesa, de acuerdo de las dimensiones, que serán aplicadas en las ocho sesiones experimentales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de concentración.</li> <li>• Desarrollo de memoria.</li> <li>• Observación.</li> <li>• Imaginación.</li> <li>• Toma de decisiones.</li> <li>• Socialización.</li> </ul>	<p>Desarrolla el proceso de la concentración activa. Determinación del nivel de atención, Evaluación de la memoria: memoria a corto plazo, memoria de trabajo y memoria a largo plazo (memoria lógica, visual y auditiva). Desarrolla la observación activa. Desarrolla una imaginación adecuada. Toma una adecuada decisión frente a una situación. Se relaciona de manera adecuada con su par en su entorno.</p>	<p>Nominal (No aplica)</p>
<p><b>Variable dependiente</b> Habilidades</p>	<p>Las habilidades numéricas en estudiantes de primer grado se refieren al conjunto de competencias</p>	<p>Para medir la variable Habilidades numéricas en</p>	<p>Comprensión de números y operaciones.</p>	<p>Reconocimiento de números Realización de operaciones básicas (suma y resta)</p>	<p>En Ordinal C: Inicio B: Proceso</p>

numéricas	matemáticas que los niños deben adquirir, como contar sin errores, realizar operaciones básicas de suma y resta, resolver problemas sencillos verbalmente, y comprender el sistema numérico. Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo académico y así enfrentarse en la solución de problemas cotidianas que se les presenta. (Peake, et al., 2021)	estudiantes de primer grado. Se elaborará una prueba objetiva de acuerdo a las dimensiones, y estará conformado por 20 ítems.		Uso de estrategias para resolver problemas	A: Logro Esperado AD: Logro Destacado
			Razonamiento numérico.	Capacidad para identificar patrones numéricos	
				Comprensión de relaciones numéricas	
				Aplicación de conocimientos numéricos en situaciones nuevas	
			Actitudes hacia las matemáticas.	Interés por las actividades numéricas.	
				Confianza en sus habilidades numéricas.	
Persistencia ante problemas numéricos desafiantes					

### **III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo y Nivel de Investigación**

##### ***3.1.1. Tipo de Investigación***

Por la naturaleza del problema de investigación se desarrollará la investigación aplicada. Para Murillo (2008), la investigación aplicada, se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. Al respecto, el presente trabajo de investigación educativa de tipo aplicada, por cuanto su finalidad ha sido determinar en qué medida el uso de estrategias de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas. La investigación aplicada emplea conocimiento existente para solucionar problema de estudio en el momento actual.

##### ***3.1.2. Nivel de Investigación***

En este presente estudio se realizará una investigación de nivel experimental. Según Villegas (2005), el nivel experimental “estudia las relaciones de causalidad con la finalidad de controlar los fenómenos. Se funda en la manipulación activa de una variable y el control sistemático de la otra (s). Se aplica en áreas temáticas susceptibles de manipulación y medición.” (p. 85)

#### **3.2. Método de Estudio**

Para Arias (2006) el método es la vía o camino que se utiliza para llegar a un fin o para lograr un objetivo. En el campo de la investigación se considera al modo general o manera que se emplea para abordar un problema de investigación para obtener conocimientos científicos, este autor define como el conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas de investigación mediante la prueba o verificación de hipótesis.

##### ***3.2.1. Método Deductivo***

Tamayo y Tamayo (2006), señalan que es aquel que parte de una hipótesis sustentada por el desarrollo teórico de una determinada ciencia, que, siguiendo las reglas lógicas de la deducción, permite llegar a nuevas conclusiones y predicciones empíricas, las que a su vez son sometidas a verificación.

El método deductivo se suele decir que es un método que parte de lo general y lo lleva hacia lo particular. de forma que partiendo de unos enunciados de carácter universal

y utilizando instrumentos científicos, se infiere enunciados particulares, pudiendo ser axiomático- deductivo, cuando las premisas de partida son hipótesis contrastables. Este concepto conlleva a realizar en esta investigación un análisis a través del método deductivo que se va de lo general a lo particular. Se trata de un método científico clásico por excelencia

### **3.2.2. Método Hipotético Deductivo**

El método hipotético-deductivo combina elementos del método inductivo y deductivo al formular hipótesis basadas en observaciones y luego probarlas mediante la recopilación de datos empíricos. Este enfoque permite validar o refutar teorías existentes a través de la investigación sistemática. En el estudio del fortalecimiento del quechua, el método hipotético-deductivo podría aplicarse para probar la eficacia de diferentes estrategias de enseñanza del idioma en contextos escolares, partiendo de hipótesis sobre los métodos más efectivos (Paeake, et al., 2021).

### **3.2.3. Método Inductivo**

El método inductivo implica el análisis de observaciones específicas para formular generalizaciones y teorías amplias. Según López (2021), este enfoque parte de casos particulares para llegar a conclusiones generales, lo que permite identificar patrones y tendencias en los datos. En el estudio del fortalecimiento del quechua, el método inductivo podría aplicarse para analizar muestras de discurso en quechua en contextos educativos y derivar principios generales sobre las características lingüísticas y culturales que influyen en su aprendizaje (Flores y Herrera, 2024).

### **3.2.4. Método Analítico**

Según Manrique, et al. (2016), el método analítico se define como “la aplicación del método científico en un discurso, entendiendo que el discurso es toda expresión de una estructura subjetiva.” (p. 17)

Según, Lopera, et al. (2010), el método analítico da cuenta del objeto de estudio del grupo de investigación que en este trabajo se ocupa, con una rigurosa investigación documental, del método mismo que orienta su quehacer. Este método, empleado particularmente en las ciencias sociales y humanas, se define en el libro como un método científico aplicado al análisis de los discursos que pueden tener diversas formas de expresión, tales como las costumbres, el arte, los juegos lingüísticos y, de manera fundamental, la palabra hablada o escrita.

### **3.2.5. Método Sintético**

Según Jalal, et al. (2015), el Método Sintético es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen. En otras palabras, debemos decir que la síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades. La síntesis significa reconstruís, volver a integrar las partes del todo; pero esta operación implica una superación respecto de la operación analítica, ya que no representa sólo la reconstrucción mecánica del todo, pues esto no permitirá avanzar en el conocimiento; implica Llegar a comprender la esencia del mismo, conocer sus aspectos y relaciones básicas en una perspectiva de totalidad. No hay síntesis sin análisis sentencia Engels, ya que el análisis proporciona la materia prima para realizar la síntesis.

### **3.2.6. Método Experimental**

El método experimental implica la manipulación de variables y la observación de los efectos para establecer relaciones de causa y efecto. Este enfoque permite controlar las condiciones del estudio y obtener resultados confiables y reproducibles. En el contexto del fortalecimiento del quechua, el método experimental podría utilizarse para evaluar el impacto de intervenciones específicas, como programas de inmersión lingüística o el uso de tecnología multimedia, en el aprendizaje y uso del idioma quechua en entornos educativos (López y Martínez, 2020).

### **3.2.7. Método Estadístico**

Según Jiménez (2019), la estadística puede definirse como un método de razonamiento que permite interpretar datos cuyo carácter esencial es la variabilidad. Está presente en la práctica médica cada vez con más frecuencia, desde las estadísticas de actividad de un hospital o los resultados de auditorías, por ejemplo, hasta los hallazgos de estudios de investigación que aparecen en la literatura médica. En investigación, la finalidad de la estadística es utilizar datos obtenidos en una muestra para realizar inferencias válidas para una población más amplia de individuos de características similares. Si bien el análisis de datos es la parte más visible de la estadística, deben tenerse en cuenta los aspectos metodológicos relacionados con el estudio. La justificación del análisis no radica en los datos, sino en la forma en que han sido recogidos.

## **3.3. Diseños de Investigación**

En la investigación aplicada de nivel explicativo se empleará el diseño de investigación pre experimental, con un solo grupo experimental, antes y después del experimento se aplicará el pre test y pos test. Según Campbell y Stanley (1963) se produce una investigación preexperimental cuando se compara un grupo de sujetos al que se aplica un tratamiento experimental con otro grupo al que no se le aplica el tratamiento.

Según Avila (2001) se analiza una sola variable y prácticamente no existe ningún tipo de control. No existe la manipulación de la variable independiente ni se utiliza base control. Los pre experimentos se llaman así, porque su grado de controles mínimo, al compararse con un diseño experimental real. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad.

El diseño de grupo único con pre test y post test implica la aplicación de una intervención (uso de juegos de mesa) a un solo grupo de estudiantes y la comparación de sus resultados en pre test y post test para evaluar el impacto de la intervención.

### **3.3.1. Procedimiento del Diseño**

**Selección de la Muestra.** Se seleccionará una muestra aleatoria estratificada de estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 38305 Huancayo.

**Aplicación del Pre-test.** Se aplicarán pruebas estandarizadas o diseñadas específicamente para evaluar las habilidades numéricas.

**Implementación de la Intervención.** Se implementará la intervención de juegos de mesa durante un período determinado, utilizando los dados, cartas y ludo para desarrollar habilidades numéricas en los estudiantes.

**Aplicación del Post test.** Se aplicarán las mismas pruebas estandarizadas o diseñadas para evaluar el dominio de habilidades numéricas en los estudiantes después de la intervención.

**Análisis de Datos.** Se analizarán los datos del pretest y post test utilizando pruebas estadísticas descriptivas e inferenciales para determinar si la intervención tuvo un efecto significativo en las variables de estudio.

El diseño de investigación se esquematiza de la siguiente manera.

GE: 01 X 02

Donde:

GE : Grupo experimental.

O1 : Pre prueba (pre test).

O2 : Pos prueba (post test).

X : Tratamiento experimental (sesiones experimentales)

### **3.4. Población y Muestra**

#### **3.4.1. Población**

Para Arias (2012) la población es “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para las cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación” (p. 81). También expresan Palella y Martins (2006), que la población es, “un conjunto de unidades de las que desea obtener información sobre las que se va a generar conclusiones.” (p. 83).

Habida cuenta de lo expresado, una población es el conjunto de todas las cosas que concuerdan con una serie determinada de especificaciones, por tanto, en opinión de la investigadora de presente trabajo el autor con mayor relevancia para definir la población es Arias (2012) quien especifica que es un grupo de individuos grande o pequeño que posee unas características específicas y comunes de donde saldrán conclusiones determinantes en una investigación

En la presente investigación, la población de estudio estará constituida por 78 estudiantes del nivel de educación primaria.

#### **3.4.2. Muestra**

Tamayo y Tamayo (2006), define la muestra como “el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada” (p. 176).

En el caso de Palella y Martins (2006), definen la muestra como “una parte o el subconjunto de la población dentro de la cual deben poseer características reproducen de la manera más exacta posible” (p. 93).

Por lo tanto, la presente investigación contará con una muestra de 15 estudiantes del nivel primario.

### **3.5. Técnicas de Muestreo**

En la selección de las muestras de estudio se empleará la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia. Es el método utilizado para seleccionar a los componentes de la muestra del total de la población.

“La técnica de muestreo consiste en un conjunto de reglas, procedimientos y criterios mediante los cuales se selecciona un conjunto de elementos de una población que representan lo que sucede en toda esa población”. (Mata y Macassi.,1997, p. 19)

#### **3.5.1. Muestreo no Probabilístico**

La elección de los miembros para el estudio dependerá de un criterio específico del investigador, lo que significa que no todos los miembros de la población tienen igualdad de oportunidad de conformarla. La forma de obtener este tipo de muestra es:

**Muestra intencional.** Los sujetos son elegidos para formar parte de la muestra con un objetivo específico. Con el muestreo intencional, el investigador cree que algunos sujetos son más adecuados para la investigación que otros).

**De voluntarios.** Intenta incluir a todos los sujetos accesibles y/o voluntarios como parte de la muestra.

#### **3.5.2. Muestreo Probabilístico por Conveniencia**

Según Moncada (2024), el muestreo probabilístico se define como el proceso de selección en que todos los individuos candidatos tienen una probabilidad conocida, distinta de Métodos estadísticos cero, de ser incluidos en la muestra, utilizándose alguna forma de selección aleatoria para obtener las unidades que serán estudiadas. Tiende a asegurar que se obtendrá una muestra representativa, especialmente si la población y la muestra son de gran tamaño, pero también puede ocurrir que no sea así, ya que el propio azar puede conducir a una muestra que no tenga la misma distribución de las variables de interés que la población de referencia, especialmente si su tamaño es reducido.

### **3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

Para Sabino (1992), la recolección de datos implica determinar por cuales medios o procedimientos el investigador obtendrá la información necesaria para alcanzar los objetivos de la investigación.

Arias (2012) define los instrumentos como los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

### **3.6.1. Técnicas**

Las técnicas a analizar en la siguiente investigación son primeramente la Observación, la cual según Tamayo y Tamayo (2006) es definida como la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente. Seguidamente se aplicará una encuesta que para Tamayo y Tamayo (2006), es la relación directa establecida entre el investigador u su objeto de estudio a través de individuos o grupos con el fin de obtener testimonios orales.

Una técnica de recolección de datos es un procedimiento sistemático utilizado para obtener información específica de los participantes de estudio en una investigación. Estas técnicas pueden incluir métodos como encuestas, entrevistas, observación directa, análisis documental, entre otros. Cada técnica tiene sus propias ventajas y limitaciones y la elección de la técnica adecuada depende de los objetivos de la investigación, la naturaleza de los datos que se desean recopilar y las características de la población o muestra.

**Técnica de Observación.** La observación consiste en el uso sistemático de nuestros sentidos orientados a la captación de la realidad que queremos estudiar. Esta es una técnica que se ha usado desde siempre, puesto que el ser humano tiene la capacidad de percibir todo lo que tiene a su alrededor y de esta forma conocer la realidad. Por consiguiente, dicha información debe ser organizada de tal forma que pueda ser transmitida de manera correcta.

La técnica de observación es un método de recolección de datos que implica la observación directa y sistemática de eventos, comportamientos o fenómenos en su entorno natural. (Smith y Johnson, 2018)

Esta técnica puede ser utilizada en diversos contextos de investigación, como estudios cualitativos o etnográficos, para obtener datos detallados y contextuales sobre el objeto de estudio.

### 3.6.2. Instrumentos

Según Gómez (2006), un instrumento es aquel que registra datos observables por el investigador que representan verdaderamente los conceptos o las variables que el investigador tiene en mente, en términos cuantitativos, se captura verdaderamente la realidad que se desea capturar, aunque no hay medición perfecta, el resultado se acerca todo lo posible a la representación del concepto que el investigador tiene en mente.

Chávez (2019) establece que los instrumentos son los medios que puede utilizar el investigador para medir las variables de estudio. En este sentido se utilizará como un instrumento una Lista de cotejo, ficha de observación y entre otros instrumentos. Para Hurtado (2000), las listas de cotejo son instrumentos propios de la técnica de observación. Consiste en un listado de aspectos a observar con un cuadro para marcar si cada uno de ellos se encuentra presente

En el presente estudio se empleará la técnica de observación y su instrumento de la ficha de observación. El instrumento servirá para recolectar datos de la muestra de estudiantes.

**Ficha de observación.** Una ficha de observación es un instrumento estructurado diseñado para registrar sistemáticamente los datos recopilados durante el proceso de observación García, Gonzáles y Muñoz (2020) sostienen que la ficha suele incluir categorías predefinidas y campos específicos para anotar detalles relevantes sobre los eventos o comportamientos observados. Es importante que la ficha de observación sea clara, concisa y esté alineada con los objetivos de investigación para facilitar el análisis posterior de los datos.

## 3.7. Validez y Confiabilidad

### 3.7.1. Validez

El instrumento elaborado será sometido a evaluación mediante juicio de tres expertos. Para Chávez (2019), la validez es la eficacia con que el instrumento mide lo que se pretende, lo cual implica que se verifique el cuestionario con su contexto.

Hernández, Fernández y Baptista (2004) se refiere a la validez del instrumento al grado en que éste en verdad mide la variable que se busca medir. Igualmente señalan que la validez de un instrumento de medición se evalúa sobre la base de tres tipos de evidencia y estas se mencionan a continuación: la validez d criterio, contenido, constructo mientras

un instrumento de medición tenga una mayor evidencia este se acercara más a representar las variables que pretenden medir.

### **3.7.2. Confiabilidad**

El instrumento validado se somete a pilotaje a un grupo equivalente ajeno a la muestra, cuyo resultado se precisará con el programa estadístico.

Nos referimos a confiabilidad cuando adquirimos diferentes electrodomésticos en el mismo almacén y estos funcionan sin molestia alguna, además cumplen con su periodo de vida útil. Por ende, si vamos a comprar al mismo almacén esto se interpreta que confiamos en la calidad de los productos que venden. Por lo tanto, la confiabilidad se genera cuando se repite un instrumento con el mismo sujeto y produce el mismo resultado o similar. Por esta razón se determina que la confiabilidad es una medida de estabilidad.

Según Jiménez (2019), en un estudio, tan sólo se estudia una de las múltiples muestras que podrían haberse obtenido de la población de referencia. Si se estudiara más de una, Métodos estadísticos en cada una de ellas el resultado podría presentar valores diferentes simplemente por azar. Las diferentes técnicas de la estadística inferencial se fundamentan en que esta variabilidad inherente al proceso de muestreo sigue unas leyes conocidas y puede ser cuantificada. Si la variable es cuantitativa, la media  $m$  y la desviación estándar  $s$  observadas en la muestra son la mejor estimación que se dispone de los verdaderos valores de los parámetros poblacionales.

## **3.8. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos**

El instrumento validado y confiable se aplicará en la recolección de datos de la muestra de estudio, estos datos se organizarán en tablas de frecuencias estadísticas, mediante la estadística descriptiva luego se someterán a pruebas las hipótesis de investigación empleando la estadística inferencial.

### **3.8.1. Tipos de Estadística**

**Estadística descriptiva.** La estadística descriptiva es una rama fundamental de la estadística que se centra en la recopilación, ordenación, representación y síntesis de información numérica con el objetivo de comprender y transmitir de manera clara y eficaz sus características fundamentales. Esta disciplina proporciona las herramientas y técnicas necesarias para analizar grandes conjuntos de datos de manera significativa, lo que es esencial en una variedad de campos.

Según Rendón, Villasís y Miranda (2016) en la estadística descriptiva, el objetivo final de cualquier investigación es proporcionar evidencia objetiva suficiente para apoyar o refutar la o las hipótesis planteadas. La evidencia obtenida mediante la recolección planeada y cuidadosa de una investigación tiene que traducirse en datos o cifras.

**Estadística Inferencial.** Son procedimientos estadísticos que sirven para deducir o inferir algo acerca de un conjunto de datos numéricos, es decir, la población; seleccionando un grupo menor de ellos, en otras palabras, la muestra.

La estadística inferencial se ocupa del análisis, interpretación de los resultados y de las conclusiones a las que se puede llegar a partir de la información obtenida de una muestra con el fin de extender resultados. La estadística inferencial provee los procedimientos para efectuar la inferencia inductiva y medir la incertidumbre de las conclusiones que se van a generalizar. Los problemas más importantes en este proceso son:

***Estimación Puntual.*** Es la estimación del valor del parámetro por medio de un único valor obtenido mediante el cálculo o evaluación de un estimado para una muestra específica.

***Estimación por Intervalos.*** Es la estimación del valor de un parámetro mediante un conjunto de valores contenidos en un intervalo. Para la obtención de intervalos de confianza se debe considerar el coeficiente de confianza que es la probabilidad de que el intervalo contenga al parámetro poblacional.

***Prueba de Hipótesis.*** Es el procedimiento estadístico de comprobación de una afirmación /y se realiza a través de las observaciones de una muestra aleatoria.

El objetivo de la inferencia estadística es hacer deducciones acerca de una población basada en la información contenida en una muestra. Ahora considerando que las poblaciones están caracterizadas por medidas descriptivas numéricas llamadas parámetros.

#### IV. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

##### 4.1. Recursos

###### 4.1.1. *Recurso Humanos*

**Investigadora** : Yaranga Inga, René

**Correo electrónico** : [Yaranga1820@gmail.com](mailto:Yaranga1820@gmail.com)

**Código Orcid** : <http://orcid.org/0009-0003-6128-9231>

**Asesor** : Dr. Alcarraz Carbajal, Bibiano

**Correo electrónico** : [alcarrazcarbajalbibiano@gmail.com](mailto:alcarrazcarbajalbibiano@gmail.com)

**Código Orcid** : <http://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

**Participantes** : 15 estudiantes del nivel primario

###### 4.1.2. *Recursos Materiales*

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

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

##### 4.2. Presupuesto

###### Bienes

Descripción	Cantidad	P. Unit (s/)	Total (s/)
<b>Materiales de Escritorio</b>			
Papel bond	2 millares	30.00	60.00
Lapiceros	1 cajas	24.00	24.00
Material bibliográfico	3 libros	20.00	60.00
Lápices	4 caja de	8.00	32.00
Plumones de papel	4 docenas	20.00	80.00
Plumones acrílicos	1 estuches	42.00	84.00
Limpia tipo	8 unidades	5.00	40.00
Papelotes cuadriculados	50 unidades	1.00	50.00
<b>Equipo Tecnológico</b>			

Cámara fotográfica	1 unidades	500.00	500.00
Tinta de impresora	1 unidad	160.00	160.00
USB de 20MB	2 unidades	35.00	70.00
Laptop	1 unidad	3.500	3.500
Celular	1 unidad	900.00	900.00
Impresora	1 unidad	1.500	1.500
Otros	.-	.-	500.00
<b>Total, parcial</b>			<b>S/ 7,560.00</b>

### Servicios

Viáticos	10 salidas	50.00	500.00
Movilidad	10 salidas	10.00	100.00
Anillado del proyecto	4 unidades	7.00	28.00
Empastado del informe	4 unidades	20.00	80.00
Internet	6 meses	100.00	600.00
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	100.00	100.00
Impresión del informe de investigación	6 unidades	20.00	120.00
Material experimental	2 unidades	10	40.00
Fotocopiado	100 hojas	0.10	15.00
Quemado en CD del informe	1 unidades	4.0	8.00
Otros	.-	.-	200.00
<b>Total, parcial</b>			<b>S/ 2136.00</b>

### Resumen total del presupuesto:

Presupuesto	Total (s/.)
Bienes	S/ 7.560.00
Servicios	S/ 2136.00
<b>TOTAL</b>	<b>S/ 9696.00</b>

### 4.3. Financiamiento

La investigación será autofinanciada por la investigadora.





## Referencias

- Albornoz, M., Barreto, J. y Luquillas, L. (2025) Los juegos de mesa para desarrollar las habilidades matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada La Punta. [Tesis para optar el título profesional de licenciado(a) en educación especialidad: Matemática y Física] Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Extraído de: <https://repositorio.unheval.edu.pe/item/1d41d117-e565-4b30-927c-a4d630b35348>
- Ansari D. y Coch D. (2006) Bridges over troubled waters: education and cognitive neuroscience. *Trends in Cognitive Sciences*, Vol. 10(4), pp. 146-151. Extraído de: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/16530462/>
- Arias, F. (2006). Mitos y errores en la elaboración de tesis y proyectos de investigación (3ª ed.). Editorial Episteme. Extraído de: <https://luiscastellanos.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/mitos-y-errores-en-tesis-fidias-g-arias.pdf>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6ª ed.). Editorial Episteme. Extraído de: <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Ávila, R. (2001) *Guía para elaborar la tesis: Metodología de la Investigación; Cómo elaborar la tesis y/o investigación, ejemplos de diseños de tesis y/o investigación*. Lima: Ediciones R.A.
- Baroody, A. (2003). The development of adaptive expertise and flexibility: The integration of conceptual and procedural knowledge. En A. J. Baroody y A. Dowker (Eds.), *The development of arithmetic concepts and skills* (pp. 1-33). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Campbell, D., y Stanley, J. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Houghton Mifflin Company. Extraído de: <https://www.sfu.ca/~palys/Campbell&Stanley-1959-Exptl&QuasiExptlDesignsForResearch.pdf>

- Campitelli, G., y Gobet, F. (2011). Deliberate practice: Necessary but not sufficient. *Current Directions in Psychological Science*, 20(5), 280–285. Extraído de: <https://doi.org/10.1177/0963721411421922>
- Cárdenas, J. (2013). Reseña de Las prácticas de enseñanza. Formación inicial del profesorado de matemáticas, de M. A. Zapata y L. J. Blanco. *Educación Matemática*, 25(1), 155–159. Extraído de: <https://www.redalyc.org/pdf/405/40528960007.pdf>
- Chávez, C. Y. (2019). Uso de los laboratorios en el logro de la competencia indagadora en el área de ciencia y ambiente en los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa ciencias Cusco 2018. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Recuperado el 5 de abril del 2024 de: <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b8070daf-9371-4fa0-a1d1-f18b48cdb625/content>
- Del Moral, M., Fernández, L., y Guzmán, A. (2016). Proyecto Game to Learn: Aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística en educación primaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (49), 173–193. Extraído de: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36846509013.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. Extraído de: [https://www.researchgate.net/publication/230854710\\_From\\_Game\\_Design\\_Elements\\_to\\_Gamefulness\\_Defining\\_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification)
- Díaz, M. (2020). Diseño de juego de mesa para aprender las cuatro operaciones básicas de matemática mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje ante la nueva realidad del COVID-19 (Trabajo de investigación, Universidad San Ignacio de Loyola). Repositorio Institucional de la Universidad San Ignacio de Loyola. Extraído de: <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/963488e7-4095-4b12-9f4f-2e1e609cb214>
- Facunda, J., Chango, E., Cuasapud, J y Cárdenas, D. (2025). Los juegos de mesa como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes

de Educación General Básica. CONECTIVIDAD, 6(3), 358–371. Extraído de:  
<https://revista.ister.edu.ec/ojs/index.php/ISTER/article/view/329>

Fernández, M. (2020) Producción Transmedia y Aprendizaje Basado en Juegos: una propuesta didáctica en el ámbito de la gestión de proyectos. Centro Superior de Estudios Universitarios, La Salle. Facultad de Educación y Ciencias Sociales. Extraído de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7785119.pdf>

Flores, L., y Herrera, J. (2024). Relación del lenguaje oral con el rendimiento académico en comunicación, niños de 5 años, I.E. N° 1555 Coishco – 2024 (Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación con mención en Educación Inicial). Universidad Nacional del Santa. Extraído de: <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4902/Tesis%20Flores%20-%20Herrera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2019). Un mundo preparado para aprender: Dar prioridad a la educación preescolar de calidad [Informe en PDF]. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Extraído de: <https://www.unicef.org/media/56571/file/Un-mundo-preparado-para-aprender-2019.pdf>

Fuchs, L., Fuchs, D., Powell, S., Seethaler, P., Cirino, P., y Fletcher, J. (2008). Intensive intervention for students with mathematics disabilities: Seven principles of effective practice. *Learning Disability Quarterly*, 31(2), 79–92. Extraído de: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC2547080/>

García, J., González, M., y Muñoz, P. (2020). Entornos personales de aprendizaje: un estudio comparativo entre profesores costarricenses en formación y en ejercicio. *Estudios sobre Educación*, 39, 135–157. Extraído de: <https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/download/38875/34506>

Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Argentina: Editorial Brujas.

Grusec, J. y Hastings, P. (2007). *Handbook of socialization*. New York: Guilford.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª Edición). México D.F: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A.

- Hurtado, J. (2000). Metodología de la Investigación Holística. Tercera Edición. Caracas: Fundación Sypal.
- Jalal, J., Ramos, M., Ajcuc, A., Lorenty, C. y Giéguez, P. (2015). Métodos de investigación. Editorial de la Universidad San Carlos de Guatemala.
- Jiménez, J. (2019) Métodos estadísticos. Biblioteca virtual. Extraído de: <https://www.sefh.es/bibliotecavirtual/erroresmedicacion/010.pdf>
- Lopera, J., Ramírez, C., Ucaris, M., y Ortiz, J. (2010). El método analítico. Centro de Investigaciones Sociales y Humanas (CISH). Volumen I: Formación teórica. Editorial de la Universidad de Antioquia.
- López, F. (2021). Los tipos de resultados de investigación en las ciencias de la educación. Revista Conrado, 17(S3), 53-61. Extraído de: <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2137/2083>
- López, M., y Martínez, I. (2020). Online learning strategies in higher education: An analysis using the ACRA scale. Computers in Human Behavior, 105, 106215
- Macias, L. y Torres, M. (2014). Los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial. Bogotá: Editorial Corporación Universitaria Iberoamericana.
- Manrique, H.; Henao, C.; Lopera, I; Ramírez, V. y Pérez, J. (2016). Clínica Analítica de las Organizaciones. Alba, Italia. Editorial San Pablo.
- Mata, M., y Macassi, S. (1997). Cómo elaborar muestras para los sondeos de audiencias (Cuadernos de investigación N.º 5). Asociación Latinoamericana de Educación Radiofónica (ALER). Extraído de: <https://documental.celam.org/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=182681>
- Medina, M. (2018). Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Didasc@lia: Didáctica y Educación, 9(1), 125–132. Extraído de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6595073.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC). (2024). ENLA 2023: resultados de aprendizaje — Ayacucho [Presentación en PDF]. Ministerio de Educación del Perú. Extraído de: [http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/05/PPTRegional\\_ENLA2023\\_Ayacucho.pdf](http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/05/PPTRegional_ENLA2023_Ayacucho.pdf)

- Moncada, J. (2004). Métodos estadísticos utilizados en las ciencias del movimiento humano. *Educación*, 28(2), 279–287. Extraído de:
- Mujica, A. (2022). Pensamiento matemático en la primera infancia: estrategias de enseñanza de las educadoras de párvulos. *Mendive. Revista de Educación*, 1-10. Obtenido de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962022000401338](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000401338)
- Murillo, W. (2008). La investigación científica. Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos15/invest-cientifica/invest-cientifica>
- Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC) (2023). Resultados de la Evaluación Muestral de Estudiantes (EM) 2022. Ministerio de Educación del Perú. Extraído de: <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-em-2022/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2024). Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA) 2022: El panorama de los países de América Latina y el Caribe. UNESCO. Extraído de: <https://www.unesco.org/es/articles/pisa-2022-el-panorama-de-los-paises-de-america-latina-y-el-caribe>
- Organización de los Estados Americanos [OEA] (1998). Educación en las Américas: calidad y equidad en el proceso de globalización. Organización de los Estados Americanos. Extraído de: <https://www.oas.org/udse/wesiteold/eduamericas.html>
- Ortega, F. (2023). Estrategias didácticas basadas en los juegos de mesa, para potenciar el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes pertenecientes al segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022 (Trabajo de titulación, Universidad Politécnica Salesiana). Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. Extraído de: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24733>
- Ortega, M. (2023). Uso de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en el primer grado de educación primaria (Trabajo de titulación, Universidad del Ecuador). Repositorio Institucional Físico de la Universidad del Ecuador.
- Oviedo, N. (2009). La evaluación de los aprendizajes desde un enfoque cognitivo. *Itinerario Educativo*. N.º 54. P. 97-106. Extraído de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3438995.pdf>

- Palella, S., y Martins, F. (2006). Metodología de la investigación cuantitativa (2.<sup>a</sup> ed.). Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Extraído de: <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w23578w/w23578w.pdf>
- Payá A. (2007). La Actividad Lúdica en la Historia de la Educación Española Contemporánea. Departamento de Educación Comparada e Historia de la Educación, Tesis doctoral. Repositorio Institucional del Ministerio de Educación del Perú. Extraído de: <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3153>
- Peake, C., Alarcón, V., Herrera, V., y Morales, K. (2021). Desarrollo de la habilidad numérica inicial: aportes desde la psicología cognitiva a la educación matemática inicial. *Revista Latinoamericana de Investigación en Matemática Educativa*, 24(3), 299–326. Extraído de: <https://www.redalyc.org/journal/335/33572684003/html/>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton, Traducción española: La formación del símbolo en el niño. México, Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Pineda, A. (2022). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años en la Institución Educativa San Francisco de Asís Ayacucho 2020 (Trabajo de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote). Repositorio Institucional de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Extraído de: <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29788>
- Prensky, M. (2013). *Enseñar a nativos digitales* (1ra. ed). México: SM Ediciones, 240 pp.
- Ramani, G. y Siegler, R. (2008). Promoting broad and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board games. *Child Dev.*, 79(2), 375–394. Extraído de: <https://siegler.tc.columbia.edu/wp-content/uploads/2019/02/r-jhnsn-et-al-01.pdf>
- Ramírez, E., Plested, M., Mejía, M., Zapata, W. Jaramillo, Y., Ortiz, R. y Múnera, J. (2003). De la semi presencialidad a la virtualidad: un nuevo modelo pedagógico desde la comunicación educación, Cuadernos Pedagógicos, Universidad De Antioquia, Facultad de Educación, 23,121-149, Medellín, Colombia.

- Rendón, M., Villasís, M., y Miranda, M. (2016). Estadística descriptiva. *Revista Alergia México*, 63(4), 397–407. Extraído de: <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755026009.pdf>
- Rodríguez, W. (1999) El legado de Vygotsky y Piaget a la Educación. En revista latinoamericana de psicología. Vol. 31, núm. Extraído de: <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Rosholm, M., Mai, B. y Gumede, K. (2017) Your move: The effect of chess on mathematics test scores. *PLOS ONE*, 12(5), e0177257. Extraído de: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0177257>
- Sabino, C. A. (1992). El proceso de investigación. *Lumen-Humanitas*. Recuperado de: [https://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso\\_investigacion.pdf](https://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf)
- Sala, G., & Gobet, F. (2017). Does chess instruction improve mathematical problem-solving ability? Two experimental studies with an active control group. *Learning and Behavior*, 45(4), 414–421. Extraído de: <https://link.springer.com/article/10.3758/s13420-017-0280-3>
- Sandoval, A. (2018). La observación como técnica en la evaluación en niños del nivel de Educación Inicial (Monografía de pregrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Extraído de: <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/7d585a49-b4c3-4bfc-a79a-d8c93bf89a62>
- Smith, J. y Johnson, R. (2018). The impact of technology on communication and collaboration in organizations. *International Journal of Business Communication*, 46, 312–330. Extraído de: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3792175>
- Sweller, J. (1994). Cognitive load theory, learning difficulty, and instructional design. *Learning and Instruction*, 4(4), 295-312. Extraído de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/0959475294900035>
- Tamayo y Tamayo, M. (2006). *Técnicas de Investigación*. (2ª Edición). México: Editorial Mc Graw Hill.
- Victoria, R., Utrilla, S., y Santamaría, A. (2017). Diseño de juegos de mesa: Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado*

de Arquitectura y Diseño, (21). Extraído de:  
<https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/477948279062.pdf>

Villegas, L. (2005). Metodología de la investigación pedagógica. (3° ed.). Lima: Edit. San Marcos.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.


Zins, J., Bloodworth, M., Weissberg, R., y Walberg, H. (2007). The scientific base linking social and emotional learning to school success. *Journal of Educational & Psychological Consultation*, 17(2-3), 191–210. Extraído de:  
<https://psycnet.apa.org/record/2008-01790-013>

# ANEXOS

**Anexo 1.**

*Resolución 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**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
APROBACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
PARA LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO  
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN  
PPD 2024 I  
AULA 7  
R.D. No. 738-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

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



HUANTA - 2024



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

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

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

### Resolución Directoral N° 738-2024 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA

Huanta, 26 de julio de 2024

El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta;

#### VISTO:

El **INFORME N° 090-2024-SA-EESPP "JSCO"-HTA** de fecha 11 de julio de 2024, con número de expedientes: TM20242908-F en la que, el Formador de Investigación del Programa de Profesionalización Docente 2024 Ciclo I del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe Aula 7, remite legajos expeditos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación en el marco del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;

#### CONSIDERANDO:

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

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

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciada/o a los/las egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios Licenciados, así como, de Formación Continua del Programa de Profesionalización Docente previa sustentación y aprobación del trabajo de investigación y de tesis respectivamente en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme al Reglamento Institucional y 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 que señalan que el proceso de otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el Programa de Profesionalización Docente 2024 I, en el marco de la RDRS No 00075-2023-GRA/GR-GG-GRDS-DREA-DR, resolución con la que aprueban las metas de admisión para el PPD 2024 I, es un programa que conduce a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y Título Profesional de Licenciado/a en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y Educación Primaria Intercultural Bilingüe, el **Formador Asesor del Módulo de Práctica de**



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

**Investigación del Aula 7**, elevó el **INFORME N° 005 -2024-ASESOR DEINVEST. /PPD 2024 I AULA 7 - EDUC. PRIM./EESPP"JSCO"-HTA**, dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva del Proyecto de Investigación en el marco del plan curricular y del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos.

Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 26 de julio de 2024 y en el marco del cumplimiento y la conformidad con la *Ley No 30512, su reglamento, modificatorias* y el *Reglamento de Grados y Títulos* se oficializa la **APROBACIÓN** de los *Proyectos de Investigación* de los participantes del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe Aula 7 cuyo Formador Asesor es el Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal, por tanto:

**SE RESUELVE:**

**ARTICULO PRIMERO.** - APROBAR los **PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe Aula 7 de las/os que a continuación se detalla:

PPD 2024 CICLO I		
Nº	APELLIOS Y NOMBRES	TITULOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	AMANTE YANCE RICARDO	La alienación cultural en los estudiantes de Quinto Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 38741/Mx-P de Unión Mantaro, Canayre 2024.
2	CHOCCE GAVILAN MARCELINO	El método de Miguel de Guzmán en la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de Educación Primaria de San Gerardo, Sivia 2024.
3	FLORES HUAMANCHA JULISA	Convivencia democrática y habilidades sociales en niños del III Ciclo de la Institución Educativa N° 38484/Mx-P de Circamarca, Víctor Fajardo 2024.
4	GAVILAN AGUILAR ANALI GIOVANNA	Uso de la tecnología multimedia en el fortalecimiento del Quechua en niños de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 1369, Pichari 2024.
5	GUILLEN URRIBURU JHOSELY	Los trabalenguas como estrategias para potenciar el lenguaje oral en niños de Educación Primaria de la Institución Educativa de Huaychau, Uchuraccay 2024
6	GUTIÉRREZ FLORES ZELINA	El entorno familiar y la autoestima en escolares del Segundo Grado de la Institución Educativa "Los Jardines de Manchay" de Pachacamac, Lima 2024.
7	JANAMPA QUINTERO FREDY FRANCISCO	La convivencia escolar y el bien común en escolares del III Ciclo de la Institución Educativa N° 38447/Mx-P de Sivia 2024.
8	LEGUIA CENTENO AMERICO	Entorno familiar y procrastinación académica de estudiantes de Cuarto de Primaria de la Institución Educativa N° 54078 de Andahuaylas 2024.
9	LLACTA HUAROC ENERSON	Clima laboral y su relación con la satisfacción laboral de los servidores de la Unidad de Gestión Educativa Local, Churcampá, Huancavelica 2024.



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

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-02-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

10	PARIONA ENRRIQUE	NAVARRO	Habilidades Blandas y la Convivencia Escolar en Estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa Obayery, Pichari, Cusco 2024.
11	RIVEROS TAMBRACC MELISA	RUTH	La Estrategia Lúdica en la Lectoescritura en Estudiantes de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 38916/Mx-P de San Antonio 2024.
12	SINGUNA CORNEJO JUVENAL		Inteligencia Emocional y Procrastinación en Estudiantes del Cuarto grado de la Institución Educativa N° 38704, Lobo Tahuantinsuyo de Manitea, La Convención, Cusco 2024.
13	SUMARI VILCHEZ NELIDA		Habilidades de Comunicación y Clima Organizacional de los Docentes de la Institución Educativa N° 38494/Mx-P de Sarhua, Víctor Fajardo, Ayacucho 2024.
14	TERRANOVA EDILBERTA	LAPA	Teatro de Lectores en el Desarrollo de la Fluidez Lectora en Estudiantes de Educación Primaria de Santa Rosa, La Mar 2024.
15	TORRES NIETO BERTHA	JUANA	La técnica del debate para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 31345/Mx-P, Anco, Huancavelica 2024.
16	VALLEJOS ARIAS NATALIA		Inteligencia ecológica y conciencia ambiental en estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 54203 de Maramara, Chincheros, Apurímac 2024.
17	YARANGA INGA RENE		Uso de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en Educación Primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayoc, Huanta 2024.

**ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER** que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

**ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR** al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVASE**



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

**DISTRIBUCIÓN:**

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

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
Telefax (066) 321070  
www.eesppjsco.edu.pe  
informes@iesppjsco.edu.pe

## Anexo 2.

### Resolución de expedito.



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 N° 0163-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA

Huanta, 27 de febrero del 2025

Visto, los documentos con registro TM20250762-F, TM20250745-F, TM20250760-F, TM20250761-F;

#### 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 2025;

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 Caveró 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 Caveró 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 2024, 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 en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Caveró Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO. - DECLARAR EXPEDITO** los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2024 siguientes:

N°	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	AMANTE YANCE RICARDO	La alienación cultural en los estudiantes de Quinto Grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 38741/Mx-P de Unión Mantaro, Canayre 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
02	BONILLA PALOMINO, DEBORA JESICA	Participación familiar y Competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes del III Ciclo, Institución Educativa N° 38242. Vilcas Huamán 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
03	GAVILAN AGUILAR ANALI GIOVANNA	Uso de la tecnología multimedia en el fortalecimiento del Quechua en niños de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 1369, Pichari 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
04	YARANGA INGA RENE	Uso de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en Educación Primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayoc, Huanta 2024.	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.

**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**

**DISTRIBUCIÓN:**

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



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

### Anexo 3.

Resolución de fecha de sustentación.



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

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

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

### Resolución Directoral No. 0312-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 8 de mayo de 2025

Visto, el Expediente *TM20251168-F* de fecha *10 de abril del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0163-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *27 de febrero del 2025*;

#### 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	
USO DE JUEGOS DE MESA PARA FORTALECER HABILIDADES NUMÉRICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°38305/MX-P HUANCAYOCC – HUANTA 2024.	
AUTOR(A)	YARANGA INGA, RENE
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	17 DE MAYO DE 2025
HORA	5:00 P.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.



*Dr. Walter Martínez Arce*  
DIRECTOR GENERAL

## Anexo 4.

### Resolución de designación de jurados.



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

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

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

### Resolución Directoral N° 0313-2025 - EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 8 de mayo de 2025

Visto, el Expediente *TM20251168-F* de fecha *10 de abril del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0163-2025-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *27 de febrero del 2025*;



#### 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 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:

<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Dr. WALTER GASTELÚ RETAMOZO
	<b>VOCAL</b>	Mg. FREDDY ROLAND PINEDA TAPIA

<b>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	
<b>USO DE JUEGOS DE MESA PARA FORTALECER HABILIDADES NUMÉRICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°38305/MX-P HUANCAYOCC – HUANTA 2024.</b>	
<b>AUTOR (A)</b>	<b>YARANGA INGA, RENE</b>
<b>PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE</b>	<b>EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE</b>
<b>FECHA</b>	<b>17 DE MAYO DE 2025</b>
<b>HORA</b>	<b>5:00 P.M.</b>
<b>LUGAR</b>	<b>AUDITORIO INSTITUCIONAL</b>

**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 ARCHIVASE**

**DISTRIBUCIÓN:**

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

  
  
Dr. Walter Mariano Arce Villar  
DIRECTOR GENERAL

**Anexo 5.**

*Matriz de consistencia*

Uso de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en el primer grado de educación primaria en la Intitución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta 2024

YARANGA INGA, René

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES DIMENSIÓN</b>	<b>METODOLOGÍA Y DISEÑO</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
<p>¿De qué manera influye el uso de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta.2024?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿De qué manera influye el uso de juegos de mesa para</p>	<p>Determinar la influencia del uso de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta.2024</p> <p><b>Objetivo específico:</b></p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del uso de juegos de mesa fortalece significativamente en</p>	<p>La aplicación del uso de juegos de mesa influye significativamente en el fortalecimiento de habilidades numéricas en el primer grado de educación primaria en la I.E.P. N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta.2024</p> <p><b>Hipótesis específico</b></p> <p>La aplicación del</p>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p><b>Variable 1:</b></p> <p>Uso de juegos de mesa.</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <p>-Desarrollo de concentración.</p> <p>-Desarrollo de memoria.</p> <p>-Observación.</p> <p>-Toma de decisiones.</p> <p>-Socialización</p> <p><b>Variable dependiente</b></p> <p><b>Variable 2:</b></p> <p>Habilidades</p>	<p><b>Enfoque:</b></p> <p>cuantitativo</p> <p><b>Tipo:</b> Investigación aplicada</p> <p><b>Métodos:</b></p> <p>Deductivo</p> <p>Método general</p> <p>Método específico</p> <p><b>Diseño de investigación experimental</b></p> <p>E: 01 X 02</p> <p><b>Donde:</b></p> <p><b>G.E.</b> Grupo Experimental.</p> <p><b>01:</b> Pre Test</p> <p><b>02:</b> Post Test</p> <p><b>X:</b> Manipulación de</p>	<p><b>Observación.</b> - es una técnica que nos permite realizar una percepción directa o indirecta del fenómeno educativo sobre los cambios en el que se da los cambios en el aprendizaje significativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro anecdótico</li> <li>• Guía de observación.</li> <li>• Lista de cotejo</li> <li>• Cuaderno de campo</li> </ul> <p><b>Prueba de pedagógicas.</b> - se utiliza con frecuencia en la investigación pedagógica con el objetivo de diagnosticar y controlar el estado de comprensión de la información, indagación y experimentación sobre el desarrollo de habilidades</p>

<p>fortalecer la comprensión de números y operaciones en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta.2024?</p>	<p>la comprensión de números y operaciones en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huanta.2024.</p>	<p>uso de juegos de mesa fortalece significativamente en la comprensión de números y operaciones en el primer grado de educación primaria en la I.E.P. N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta 2024.</p>	<p>numéricas. <b>Dimensiones:</b> Comprensión de números y operaciones  Razonamiento numérico.  Actitud hacia la matemática.</p>	<p>la Variable Independiente. <b>Población.</b> La población de estudio está conformada por 14 estudiantes de primer grado. <b>Muestra.</b> La muestra de estudio se ha seleccionado a toda la población de manera intencional por convivencia a 14 estudiantes de la Institución Educativa 38305 Huancayocc-Huanta 2024 <b>Técnica muestreo:</b> Se ha seleccionado, mediante la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia</p>	<p>numéricas. ❖ Prueba de entrada o pre test y prueba de salida o pst test: consta de preguntas de desarrollo o de ensayo, preguntas objetivas y mixtas. El test se someterá a la prueba validez por juicio de experto y luego se hará un pilotaje aplicando el test después de la aplicación del material. <b>Métodos de análisis de datos.</b> El análisis de datos recolectados se tabulará en la tabla de frecuencia gráficos, absolutos y porcentajes. Cuyo análisis de resultados se muestra en forma cuantitativa, quiere decir con estadística descriptiva en cuadros y tablas, mientras la estadística inferencial se utilizará para la confiabilidad (Alfa de Cronbach)</p>
<p>¿De qué manera influye el uso de juegos de mesa para fortalecer el razonamiento numérico en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta.2024?</p>	<p>Determinar la influencia de la aplicación de las estrategias de educación del uso de juegos de mesa fortalece significativamente en el razonamiento numérico en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta.2024.</p>	<p>La aplicación del uso de juegos de mesa fortalece significativamente en el razonamiento numérico en el primer grado de educación primaria en la I.E.P. N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta.2024.</p>			
<p>¿De qué manera influye el uso de</p>	<p>Huanta.2024.</p>	<p>Huanta.2024.</p>			

<p>juegos de mesa para fortalecer las actitudes hacia las matemáticas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa? N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta.2024?</p>	<p>Determinar la influencia del uso de juegos de mesa fortalece significativamente en las actitudes hacia las matemáticas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta.2024.</p>	<p>La aplicación del uso de juegos de mesa fortalece significativamente en las actitudes hacia las matemáticas en el primer grado de educación primaria en la I.E.P. N° 38305/Mx-P de Huancayocc, Huanta.2024.</p>			
---	--	--	--	--	--

**Anexo 6.**

*Operacionalización de las variables en estudio*

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<p><b>Variable Independiente</b> Uso de juegos de mesa.</p>	<p>El uso de juegos de mesa se refiere a la actividad recreativa que involucra la interacción de jugadores a través de reglas preestablecidas en un tablero o con cartas, dados u otros elementos. Estos juegos fomentan la socialización, el pensamiento estratégico y la diversión en un entorno lúdico y competitivo. Son una forma de entretenimiento que puede ser educativa y promover habilidades cognitivas y sociales.</p>	<p>Se elaborarán 8 módulos sobre uso de juegos de mesa, de acuerdo de las dimensiones, que serán aplicadas en las ocho sesiones experimentales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de concentración.</li> <li>• Desarrollo de memoria.</li> <li>• Observación.</li> <li>• Imaginación.</li> <li>• Toma de decisiones.</li> <li>• Socialización.</li> </ul>	<p>Desarrolla el proceso de la concentración activa. Determinación del nivel de atención, Evaluación de la memoria: memoria a corto plazo, memoria de trabajo y memoria a largo plazo (memoria lógica, visual y auditiva). Desarrolla la observación activa. Desarrolla una imaginación adecuada. Toma una adecuada decisión frente a una situación. Se relaciona de manera adecuada con su par en su entorno.</p>	<p>Nominal  (No aplica)</p>
<p><b>Variable dependiente</b> Habilidades numéricas</p>	<p>Las habilidades numéricas en estudiantes de primer grado se refieren al conjunto de competencias matemáticas que los niños deben</p>	<p>Para medir la variable Habilidades numéricas en estudiantes de</p>	<p>Comprensión de números y operaciones.</p>	<p>Reconocimiento de números Realización de operaciones básicas (suma y resta) Uso de estrategias para</p>	<p>En Ordinal C: Inicio B: Proceso A: Logro</p>

	adquirir, como contar sin errores, realizar operaciones básicas de suma y resta, resolver problemas sencillos verbalmente, y comprender el sistema numérico. Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo académico y así enfrentarse en la solución de problemas cotidianas que se les presenta.	primer grado. Se elaborará una prueba objetiva de acuerdo a las dimensiones, y estará conformado por 20 ítems.		resolver problemas	Esperado AD: Logro Destacado
			Razonamiento numérico.	Capacidad para identificar patrones numéricos	
				Comprensión de relaciones numéricas	
				Aplicación de conocimientos numéricos en situaciones nuevas	
			Actitudes hacia las matemáticas.	Interés por las actividades numéricas.	
				Confianza en sus habilidades numéricas.	
Persistencia ante problemas numéricos desafiantes					

Anexo 7.

Matriz instrumental

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	Nº ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA	VALORACIÓN
Variable independiente Juegos de	• Desarrollo de la concentración	• Actividades lúdicas (sudoku, rompecabezas)	Ninguno	Experimento	Plan de aplicación con 10 sesiones	Nominal	No aplica
	Desarrollo de la memoria	• Juego de las cartas					
	• Desarrollo de la observación	• Juego de "Memoria" con tarjetas de imágenes o palabras.					
		• Asociación de imágenes con números.					
		• Crucigramas					
	• imaginación	• juego de palabras					
		• Contar historias a partir de ilustraciones					
• Socialización	• -Se relaciona de manera adecuada con su par en su entorno.						
Variable dependiente Habilidades numéricas	• Comprensión de números y operaciones	• Reconocimiento de números	•2 ítems	Prueba mixta y pedagógica	Ficha de observación	Nominal	AD (logro destacado)
		• - Realización de operaciones básicas (suma y resta)	•2 ítems				A (logro esperado) B (en proceso).

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de estrategias para resolver problemas</li> </ul>	•2 ítems				C (en inicio)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Razonamiento numérico</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para identificar patrones numéricos</li> </ul>	•2 ítems				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Comprensión de relaciones numéricas</li> </ul>	•2 ítems				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Aplicación de conocimientos numéricos en situaciones nuevas</li> </ul>	•2 ítems				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para identificar patrones numéricos</li> </ul>	•2 ítems				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actitudes hacia las matemáticas</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Confianza en sus habilidades numéricas</li> </ul>	•2 ítems			
			•2 ítems				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Persistencia ante problemas numéricos desafiantes</li> </ul>		•2 ítems				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés por las actividades numéricas.</li> </ul>		•2 ítems				

**Anexo 8.**

*Instrumento de recolección de datos*



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS: FICHA DE OBSERVACION**

**Apellidos y nombres de la investigadora:** YARANGA INGA, René

Programa de estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe

°	Apellidos y nombres	Comprensión de números y operaciones			Razonamiento numérico			Actitud hacia la matemática.										
		Reconocimientos de números y operaciones.	Uso de estrategias para resolución de problemas	Capacidades para identificar patrones numéricos	Comprensión de relaciones numéricas	Aplicación de conocimientos	Resolución de problemas matemáticos	Interés por las matemáticas	Confianza en sus habilidades	Persistencia ante problemas numéricos desafiantes								
		Usa materiales concretos para reconocer los números	Identifica y reconoce los números con su propia estrategia	Usa estrategias en la resolución de problemas	Identifica patrones numéricos	Identifica patrones aditivos	Entiende y manipula números, operaciones matemáticas	Maneja las operaciones básicas como la adición y sustracción.	Resolver problemas de la vida cotidiana, de forma razonada, mediante la adición o la sustracción.	Representa de manera concreta y simbólica	Aplica procedimientos matemáticos y lógico para resolver problemas	Identifica los patrones y el uso de fórmulas matemáticas	Curiosidad e interés hacia las matemáticas	Disfruta del aprendizaje nuevo.	Demuestra confianza durante sus aprendizajes.	Demuestra confianza durante la resolución de problemas.	Se esfuerza para alcanzar sus metas propuestas	Supera los obstáculos y dificultades que se le presenta para alcanzar su meta.



**Anexo 9.**

*Juicio de expertos*



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

DATOS GENERALES: René Yaranga Inga

Título de la Investigación: **Uso de Juegos de Mesa para Fortalecer Habilidades Numéricas en Educación Primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo - Huanta 2024**

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Prueba pedagógica.

**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	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																					
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																					
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																					

**PROMEDIO DE VALORACION**

80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena (x) e) Muy Buena ( )

Nombres y Apellidos	Egidio Félix Quispe De La Cruz	DNI	28298483
Título Profesional	Profesor		
Especialidad	Primaria		
Grado Académico	Doctor		
Mención	Gestión Pública y Gobernabilidad		

Lugar Huanta, 31 de agosto de 2024

Dr. E. Félix Quispe De La Cruz  
 0423 - 2023 - UCV



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

DATOS GENERALES: René Yaranga Inga

Título de la Investigación: Uso de Juegos de Mesa para Fortalecer Habilidades Numéricas en Educación Primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo - Huanta 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Prueba pedagógica.

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
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																				X
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				X
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				X

PROMEDIO DE VALORACION

85

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena ( ) e) Muy Buena (X)

Nombres y Apellidos	WALTER MARIANO GARCÉS VILLAR	DNI	28576395
Título Profesional	LECENCIADO		
Especialidad	EDUCACIÓN PRIMARIA		
Grado Académico	DOCTOR		
Mención	EDUCACIÓN		

Lugar y fecha: Huanta, 27 de julio de 2024



**Anexo 10.**

*Prueba de confiabilidad del instrumento.*

<b>Resumen de procesamiento de casos</b>			
		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	15	100,0

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

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,917	15

## **Anexo 11.**

### *Plan de Aplicación*

## **PLAN DE APLICACIÓN**

### **OBJETIVO GENERAL**

Determinar mediante las sesiones de aprendizaje la influencia del uso de juegos de mesa para fortalecer habilidades numéricas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta.2024

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Determinar la influencia de la aplicación del uso de juegos de mesa fortalece significativamente en la comprensión de números y operaciones en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta.2024.

Determinar la influencia de la aplicación de las estrategias de educación del uso de juegos de mesa fortalece significativamente en el razonamiento numérico en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta.2024.

Determinar la influencia del uso de juegos de mesa fortalece significativamente en las actitudes hacia las matemáticas en el primer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 38305/Mx-P de Huancayo, Huanta.2024.

PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES

ÁREAS: MATEMÁTICA

	O <sub>1</sub>	X(Tratamiento-10 sesiones)				
DÍAS	VIERNES	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Nombre de la actividad de aprendizaje	Fecha: 11/10/2024 Hora:8:00-10:15  <b>Pre test</b> <b>O<sub>1</sub></b>	Fecha: 14/10/2024 Hora:8:00-10:15  Participemos en el <b>juego de mesa con los dados</b> para desarrollar la comprensión numérica y operaciones, razonamiento numérico y actitud hacia la matemática	Fecha: 15/10/2024 Hora:8:00-10:15  Participemos en el <b>juego de mesa domino</b> para desarrollar la comprensión numérica y operaciones, razonamiento numérico y actitud hacia la matemática	Fecha: 16/10/2024 Hora:8:00-10:15  Participemos en el <b>juego de mesa juntando cartas hasta 20</b> para desarrollar la comprensión numérica y operaciones, razonamiento numérico y actitud hacia la matemática	Fecha: 17/10/2024 Hora:8:00-10:15  Participemos en el <b>juego de mesa (ludo)</b> para desarrollar la comprensión numérica y operaciones, razonamiento numérico y actitud hacia la matemática	Fecha: 18/10/2024 Hora:8:00-10:15  Participemos en el <b>juego de mesa (cartas)</b> para desarrollar la comprensión numérica y operaciones, razonamiento numérico y actitud hacia la matemática
<b>X (Tratamiento-10 sesiones)</b>						O <sub>2</sub>
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	LUNES

<p>Fecha: 21/10/2024 Hora:8:00-10:15</p> <p>Participemos en el <b>juego de mesa (cartas)</b> desarrollar la comprensión nuemrica y operaciones, razonamiento númeroico y actitud hacia la matemática</p>	<p>Fecha: 22/10/2024 Hora:8:00-10:15</p> <p>Participemos en el <b>juego de (dados)</b> para desarrollar la comprensión nuemrica y operaciones, razonamiento númeroico y actitud hacia la matemática</p>	<p>Fecha: 23/10/2024 Hora:8:00-10:15</p> <p>Participemos en el <b>juego de mesa (cartas)</b> dados para desarrollar la comprensión nuemrica y operaciones, razonamiento númeroico y actitud hacia la matemática</p>	<p>Fecha: 24/10/2024 Hora:8:00-10:15</p> <p>Participemos en el <b>juego de mesa (ludo)</b> para desarrollar la comprensión nuemrica y operaciones, razonamiento númeroico y actitud hacia la matemática</p>	<p>Fecha: 25/10/2024 Hora:8:00-10:15</p> <p>Participemos en el <b>juego de mesa cartas</b> para desarrollar la comprensión nuemrica y operaciones, razonamiento númeroico y actitud hacia la matemática</p>	<p>Fecha: 28/10/2024 Hora:8:00-10:15</p> <p><b>Pos test</b> <b>O<sub>2</sub></b></p>
--	---	---	---	---	--



# SESIÓN DE APRENDIZAJE

## I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. N° : 38305 Mx-P HUANCAYOCC
- 1.2. Grado : PRIMERO
- 1.4. Área : MATEMATICA
- 1.5. Duración : 8:00-10:15 am
- 1.6. Fecha : 14/10/2024
- 1.7. Docente : RENÉ YARANGA INGA

## TITULO DE LA SESIÓN: CONTAMOS HASTA 15

## II. ¿QUÉ APRENDIZAJES ESPERAMOS PROMOVER?

Los estudiantes resolverán problemas contando y representando objetos hasta 15.

## III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Traduce cantidades a situaciones numéricas.</li> <li>Comunica su comprensión sobre los números.</li> <li>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> <li>Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utiliza material concreto para formar cantidades hasta 15 objetos.</li> <li>-Usa diversas estrategias de conteo hasta 15 objetos.</li> <li>-Explica como forma las cantidades hasta 15 objetos.</li> </ul>	Representa las cantidades de distintas maneras hasta 15 objetos.	Lista de cotejo.
<b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Define metas de aprendizaje.</li> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr las metas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cumple con responsabilidad las actividades asignadas.</li> </ul>	Realiza actividades, cumple responsabilidades y respeta acuerdos.	

<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>
<b>ENFOQUE AMBIENTAL</b>	Docentes y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, a favor del cuidado del medio ambiente.

#### IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

##### INICIO

Saludo amablemente a los estudiantes.

Se le entrega a cada estudiante un número menor que 16 en una carta que tendrá que representar con las tapitas del sector de matemática. Luego les formulo las siguientes preguntas: ¿Qué número representaste?, ¿Cómo lo sabes?, ¿Cómo podríamos contar más rápido las cantidades?, ¿Por qué?

Recordamos las Normas de convivencia para trabajar en armonía durante la actividad.  
Doy a conocer el propósito de la sesión:

**Propósito:** Hoy vamos a contar y representar hasta 15 objetos.

Doy a conocer los criterios de la sesión:

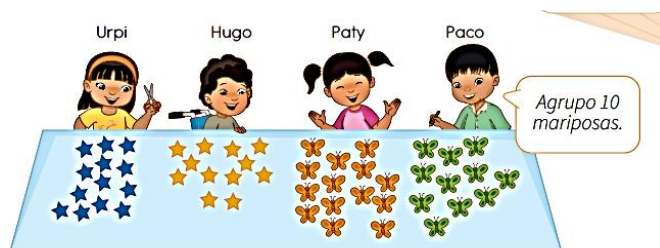
- Utiliza material concreto para formar cantidades hasta 15 objetos.
- Usa diversas estrategias de conteo hasta 15 objetos.
- Explica como forma las cantidades hasta 15 objetos.

##### DESARROLLO

###### Familiarización con el

Libro de trabajo de matemática de 1 er grado la página número 77.

Harol, Henry, Dina y liabeth tienen muchas figuritas para decorar el aula. **¿Cuántas figuritas tiene cada uno?, ¿Cómo puedes contar sin equivocarte?**



Guío a los niños y a las niñas en la comprensión de la situación. Para ello, vuelvo a leerla en voz alta y plantear algunas preguntas, por ejemplo:

**¿De qué trata el problema?, ¿Qué figura tiene cada niño?, ¿Qué nos pide el problema?, ¿Alguna vez han desarrollado un problema similar?, ¿Cómo lo resolvieron?**

###### Búsqueda y ejecución de

Oriento a los estudiantes para que puedan proponer cómo resolver la situación a través de esta pregunta: **¿Cómo podrían resolver esta situación?, ¿Qué podemos hacer primero?, ¿y después?**

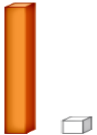
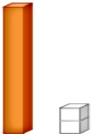
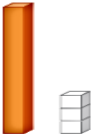
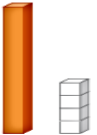
**¿Qué material podemos usar para representar cada figura?, ¿Cómo van a contar cada uno de los elementos?, ¿Podríamos agrupar de 10?, ¿Qué material nos facilitaría el trabajo?**

Agrupan de 10 para pintar cada círculo:

 COMPLETA >	 $10 + 1 = 11$	<b>11</b> Once	
	 $10 + \square = 12$	<b>12</b> Doce	
		 $10 + \square = 13$	<b>13</b> Trece
		 $\square + \square = \square$	<b>14</b> Catorce

Agrupan con material base 10.

Respuesta: Urpi tiene 13 figuras,

 <table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> </table> 1 decena 1 unidad	D	U	1	1	 <table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table> 1 decena 2 unidades	D	U			 <table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table> <input type="text"/> decena <input type="text"/> unidades	D	U			 <table border="1"> <tr><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table> <input type="text"/> decena <input type="text"/> unidades	D	U		
D	U																		
1	1																		
D	U																		
D	U																		
D	U																		

Hugo 12 figuras, Paty 14 figuras y Paco 11 figuras.

**Socialización de**

Invito a los grupos a compartir las estrategias que utilizaron para solucionar la situación planteada.

Invito a compartir su trabajo y expliquen paso a paso cómo resolvieron el problema. Luego les pregunto:

- ¿Qué hicieron para saber la cantidad de figuras de cada niño?, ¿De cuánto han agrupado?, ¿Cuánto equivale una decena?, ¿Cuántas unidades equivale una decena?, ¿Cómo se representa?

Felicito a los estudiantes por el buen trabajo realizado. Los animo a congratularse entre ellos.

**Reflexión y formalización**

- Propicio la **reflexión** con los estudiantes haciéndoles las siguientes preguntas: ¿Cómo lograron saber cuál es la cantidad exacta de figuras de cada niño?, ¿Cómo los han representado?, ¿Esta forma de juntarlos te ha ayudado a contar?, ¿Cómo?, ¿Los materiales los ayudaron a desarrollar el problema?, ¿Por qué?, ¿Han tenido alguna dificultad?, ¿Cuál?, ¿La han superado?, ¿Cómo?

- Luego les ayudo a **formalizar**, explicándoles que los objeto cuando son de mayor cantidad se puede agrupar de 10 para realizar el conteo mas rápido.

**Planteamiento de otros**

Indico a los estudiantes que desarrollaran las páginas del cuaderno de trabajo de matemática

de 1er grado página 78. También desarrollarán una ficha trabajo con situaciones problemáticas.

Acompaño durante el proceso de resolución del problema.

## CIERRE

Se finaliza la sesión preguntando: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron?, ¿En qué situaciones de la vida podrían aplicar lo aprendido?, ¿Les pareció fácil o difícil?, ¿Por qué?, ¿Qué les gustó más?

Felicito las participaciones y opiniones brindadas por los niños y niñas.

Pido a los estudiantes que completen la Ficha de autoevaluación.

## V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

## VI. REFLEXIONES DE 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?

\_\_\_\_\_

FIRMA DIRECTOR

\_\_\_\_\_

FIRMA DEL DOCENTE

## LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	-Utiliza material concreto para formar cantidades hasta 15 objetos.		-Usa diversas estrategias de conteo hasta 15 objetos.		-Explica como forma las cantidades hasta 15 objetos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	CHAVEZ CRUZ ALEXA YANELI						
2	CUNTO CHAVEZ LIABETH SISARI						
3	HUAMAN CHAVEZ LUIS ALBERTO						
4	HUAMAN CHAVEZ MARIA ISABEL						
5	HUAMAN GARZON THIAGO DAYRO						
6	ILLESCA CHAVEZ THIAGO JOHAN						
7	MACEDO SANCHEZ HAROLD ALFREDO						
8	MACEDO SANCHEZ HENRY PEDRO						
9	PALOMINO TINCOPA NADESHDA						
10	PARIONA CUNTO ABRIL YENEVI						
11	TINCOPA CONTO SAUL						
12	TINCOPA GARZON BRAETS						
13	VILA SANCHEZ DINA JARED KRISTEN						
14	VILCA BAUTISTA JUAN GABRIEL						



PERÚ

Ministerio de Educación



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38305/Mx-P DE HUANCAYOCC

# SESIÓN DE APRENDIZAJE

## VII. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. N° : 38305 Mx-P HUANCAYOCC
- 1.2. Grado : PRIMERO
- 1.4. Área : MATEMÁTICA
- 1.5. Duración : 8:00 – 11:15 AM
- 1.6. Fecha : 15/10/2024
- 1.7. Docente : RENÉ YARANGA INGA

## JUGAMOS CON DOMINÓS

## VIII. ¿QUÉ APRENDIZAJES ESPERAMOS PROMOVER?

Los estudiantes resolverán situaciones problemáticas juntando y representando cantidades hasta 30 objetos usando el dominó.

## IX. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a situaciones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números.</li> <li>• Usa estrategias y procedentes de estimación y cálculo.</li> <li>• Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</li> </ul>	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	-Utiliza el dominó para juntar cantidades. -Usa diversas estrategias para juntar cantidades de forma horizontal y vertical. -Explica cómo junto las cantidades para hallar el total.	Junta cantidades usando el esquema parte-parte- todo.	Lista de cotejo.
<b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define metas de aprendizaje.</li> <li>• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>• Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr las metas.	-Cumple con responsabilidad las actividades asignadas.	Realiza actividades, cumple responsabilidades y respeta acuerdos.	
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>			
<b>INTERCULTURAL</b>	Docentes y estudiantes dialogan sobre la biodiversidad en las diferentes regiones de nuestro país.			

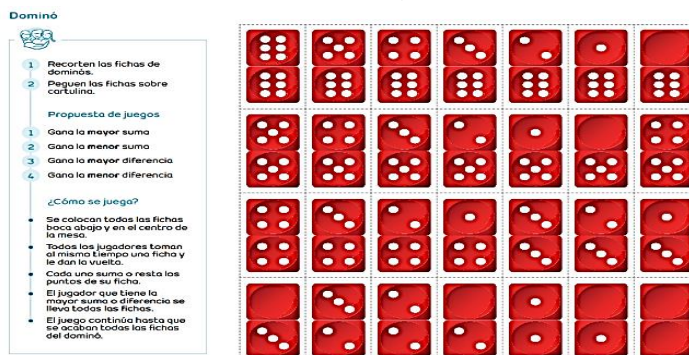
## X. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

### INICIO

Saludo amablemente a los estudiantes.

- Les indico que ubiquen la página 55 del Cuadernillo de trabajo de matemática de 1er grado.

Leemos con ellos las indicaciones y jugamos.



Luego les pregunto: ¿De qué trataba el juego?, ¿Les pareció fácil o difícil el juego?, ¿Por qué? Recordamos las Normas de convivencia para trabajar en armonía durante la actividad. Doy a conocer el propósito de la sesión:

**Propósito:** Hoy juntaremos cantidades usando el dominó.

Doy a conocer los criterios de la sesión:

- Utiliza el dominó para juntar cantidades.
- Usa diversas estrategias para juntar cantidades de forma horizontal y vertical.
- Explica cómo junto las cantidades para hallar el total.

## DESARROLLO

**Familiarización con el**

...a 53 del cuadernillo de trabajo de matemática de 1er grado. y leen la siguiente situación problemática.

Jugamos con el dominó **¿Cuántos puntos hay en total?**



Guío a los niños y a las niñas en la comprensión de la situación.

Para ello, vuelvo a leerla en voz alta y plantear algunas preguntas, por ejemplo:

**¿De qué trata el problema?, ¿Qué nos pide el problema?, ¿Alguna vez han desarrollado un problema similar?, ¿Cómo lo resolvieron?**

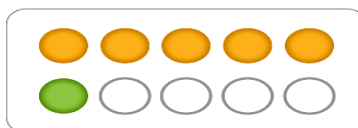
**Búsqueda y ejecución de**

Oriento a los estudiantes para que puedan proponer cómo resolver la situación a través de esta pregunta: **¿Cómo podrían resolver esta situación?, ¿Qué podemos hacer primero?, ¿y después?**

**¿Qué material podemos usar para representar los puntos en el dominó?, ¿Podrían usar el dominó?**

Pido a los estudiantes que grafiquen sus representaciones.

Representamos con puntos de color

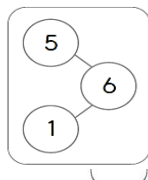


Representamos con la suma en forma vertical u horizontal:



Representamos con

$$\boxed{5} + \boxed{1} = \boxed{6}$$



Respuesta: Hay 7 pun

### Socialización de

Invito a los grupos a compartir las estrategias que utilizaron para solucionar la situación planteada.

Invito a compartir su trabajo y expliquen paso a paso cómo resolvieron el problema.

Luego les pregunto:

- **¿Cuántos puntos hallaron?, ¿Qué hicieron para saber la cantidad de puntos en el dominó?, ¿Para hallar la respuesta has juntado o quitado cantidades?, ¿Por qué?**

Felicito a los estudiantes por el buen trabajo realizado. Los animo a congratularse entre ellos.

### Reflexión y formalización

- Propicio la **reflexión** con los estudiantes haciéndoles las siguientes preguntas: ¿Cómo lograron saber cuál es la cantidad de puntos?, ¿Cómo los han representado?, ¿Esta forma de juntarlos les ha ayudado a contar?, ¿Cómo?, ¿Los materiales los ayudaron a desarrollar el problema?, ¿Por qué?, ¿Han tenido alguna dificultad?, ¿Cuál?, ¿La han superado?, ¿Cómo?

### Planteamiento de otros

Les indico que desarrollaran la página 54 del cuadernillo de matemática de 1er grado y una ficha trabajo con situaciones problemáticas.

Acompaño durante el proceso de resolución del problema.





## CIERRE

Se finaliza la sesión preguntando: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron?, ¿En qué situaciones de la vida podrían aplicar lo aprendido?, ¿Les pareció fácil o difícil?, ¿Por qué?, ¿Qué les gustó más?

Felicito las participaciones y opiniones brindadas por los niños y niñas.

Pido a los estudiantes que completen la Ficha de autoevaluación.

## XI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

<b>Criterios de evaluación</b> 	<b>Lo logré</b> 	<b>Lo estoy intentando</b> 	<b>Necesito apoyo</b> 
-Utilicé el dominó para juntar cantidades.			
-Usé diversas estrategias para juntar cantidades de forma horizontal y vertical.			
-Explicué cómo junto las cantidades para hallar el total.			

## XII. REFLEXIONES DE 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?

\_\_\_\_\_  
FIRMA DIRECTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE

## LISTA DE COTEJO

DOCENTE:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	-Utiliza el dominó para juntar cantidades.		-Usa diversas estrategias para juntar cantidades de forma horizontal y vertical.		-Explica cómo junto las cantidades para hallar el total.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	CHAVEZ CRUZ ALEXA YANELI						
2	CUNTO CHAVEZ LIABETH SISARI						
3	HUAMAN CHAVEZ LUIS ALBERTO						
4	HUAMAN CHAVEZ MARIA ISABEL						
5	HUAMAN GARZON THIAGO DAYRO						
6	ILLESCA CHAVEZ THIAGO JOHAN						
7	MACEDO SANCHEZ HAROLD ALFREDO						
8	MACEDO SANCHEZ HENRY PEDRO						
9	PALOMINO TINCOPA NADESHDA						
10	PARIONA CUNTO ABRIL YENEVI						
11	TINCOPA CONTO SAUL						
12	TINCOPA GARZON BRAETS						
13	VILA SANCHEZ DINA JARED KRISTEN						
14	VILCA BAUTISTA JUAN GABRIEL						
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							

## Dominó



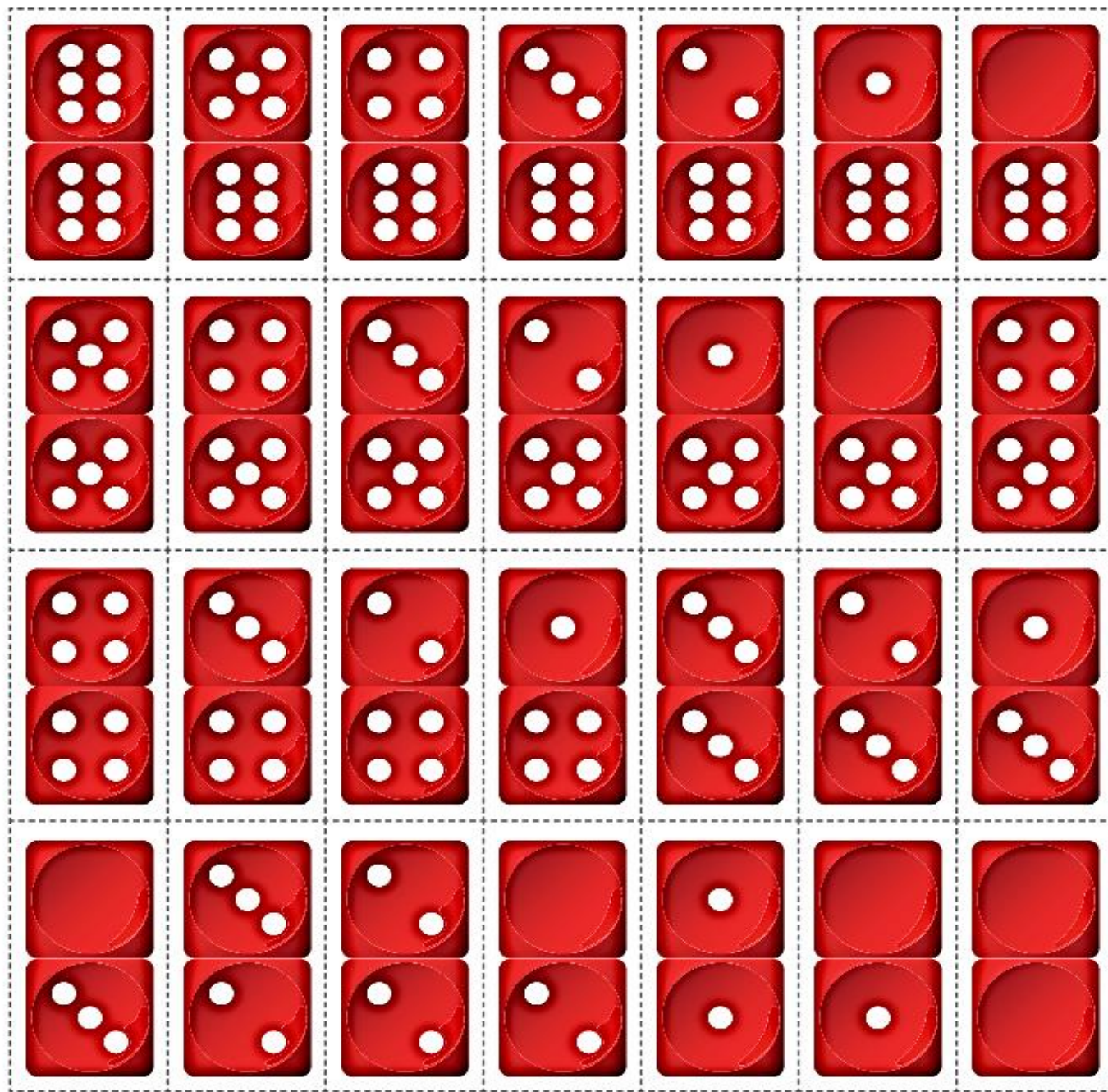
- 1 Recorten las fichas de dominós.
- 2 Peguen las fichas sobre cartulina.

### Propuesta de juegos

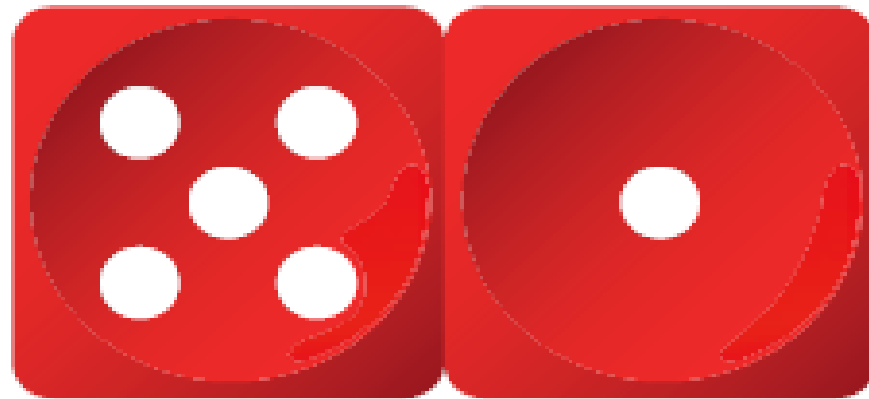
- 1 Gana la **mayor** suma
- 2 Gana la **menor** suma
- 3 Gana la **mayor** diferencia
- 4 Gana la **menor** diferencia

### ¿Cómo se juega?

- Se colocan todas las fichas boca abajo y en el centro de la mesa.
- Todos los jugadores toman al mismo tiempo una ficha y le dan la vuelta.
- Cada uno suma o resta los puntos de su ficha.
- El jugador que tiene la mayor suma o diferencia se lleva todas las fichas.
- El juego continúa hasta que se acaban todas las fichas del dominó.



Jugamos con el  
dominó ¿Cuántos  
puntos hay en total?





PERÚ

Ministerio de Educación



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38305/Mx-P DE HUANCAYOCC

# SESIÓN DE APRENDIZAJE

## I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. N° : 38305 Mx-P HUANCAYOCC
- 1.2. Grado : PRIMERO
- 1.4. Área : MATEMÁTICA
- 1.5. Duración : 8:00 – 10:15 AM
- 1.6. Fecha : 16/10/2024
- 1.7. Docente : RENÉ YARANGA INGA

**JUNTAMOS HASTA 20**

## II. ¿QUÉ APRENDIZAJES ESPERAMOS PROMOVER?

Los estudiantes resolverán situaciones problemáticas juntando y representando cantidades hasta 20 objetos.

## III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a situaciones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números.</li> <li>• Usa estrategias y procedentes de estimación y cálculo.</li> <li>• Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Usa material concreto para juntar objetos hasta 20.</li> <li>-Utiliza diversas estrategias para juntar objetos hasta 20.</li> <li>-Explica cómo juntó cantidades hasta 20 objetos.</li> </ul>	Junta cantidades hasta 20 objetos.	Ficha De Observación.
<b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define metas de aprendizaje.</li> <li>• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>• Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr las metas.	-Cumple con responsabilidad las actividades asignadas.	Realiza actividades, cumple responsabilidades y respeta acuerdos.	

**ENFOQUES TRANSVERSALES**

**ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES**

**ENFOQUE AMBIENTAL**

Docentes y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, a favor del cuidado del medio ambiente.

## IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

### INICIO

Saludo amablemente a los estudiantes.

Para recoger los saberes previos de los niños les entregamos sus tapitas del sector de matemática. Luego les indico que cojan 15 tapitas y 3 tapitas más, les pregunto:

- ¿Cuántas tapitas hay en total?, ¿Cómo lo sabes?, ¿Cómo han hecho para hallar la respuesta?

Recordamos las Normas de convivencia para trabajar en armonía durante la actividad.

Doy a conocer el propósito de la sesión:

**Propósito:** Hoy resolveremos problemas juntando cantidades hasta 20 objetos.

Doy a conocer los criterios de la sesión:

- Usa material concreto ara juntar objetos hasta 20.
- Utiliza diversas estrategias para juntar objetos hasta 20.
- Explica cómo juntó cantidades hasta 20 objetos.


## DESARROLLO

**Familiarización con el**


Les pido lean la siguiente situación problemática.

Miguel y Paco comprado tarros de leche en la feria. **¿Cuántos tarros de leche compraron entre los dos?**

Miguel



Paco



¿De qué trata el problema?, ¿Qué nos pide el problema?, ¿Alguna vez han desarrollado un problema similar?, ¿Cómo lo resolvieron?

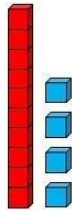
**Búsqueda y ejecución de**

¿Cómo podrían resolver esta situación?, ¿Qué podemos hacer primero?, ¿y después?

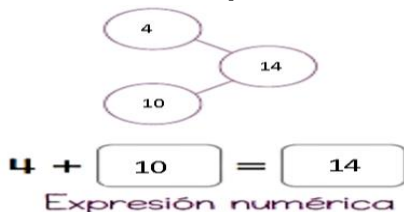
¿Qué material podemos usar para representar las latas de leche?, ¿Podrían usar un esquema?

Pido a los estudiantes que grafiquen sus representaciones.

Representamos con material base 10:



Representamos con esquema:



### Socialización de

- ¿Cuántos tarros de leche tiene Miguel?, ¿Cuántos tarros de leche tiene Paco?, ¿Qué hicieron para saber la cantidad de tarros de leche tiene los dos?, - ¿Cuántos tarros de leche tienen entre los dos?, ¿¿Para hallar la respuesta has juntado o quitado cantidades?, ¿Por qué?

Felicito a los estudiantes por el buen trabajo realizado. Los animo a congratularse entre ellos.

### Reflexión y formalización

- Propicio la **reflexión** con los estudiantes haciéndoles las siguientes preguntas: ¿Cómo lograron saber cuál es la cantidad de tarros de leche?, ¿Cómo los han representado?, ¿Esta forma de juntarlos les ha ayudado a contar?, ¿Cómo?, ¿Los materiales los ayudaron a desarrollar el problema?, ¿Por qué?, ¿Han tenido alguna dificultad?, ¿Cuál?, ¿La han superado?, ¿Cómo?

Luego les ayudo a **formalizar**, explicándoles que la adición de números naturales es una operación que permite reunir, agregar o agrupar cantidades. Los términos de la adición son sumas y sumandos.



### Planteamiento de otros

Cada grupo desarrollara una ficha trabajo con situaciones problemáticas. Acompaño durante el proceso de resolución del problema.

### CIERRE

Se finaliza la sesión preguntando: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron?, ¿En qué situaciones de la vida podrían aplicar lo aprendido?, ¿Les pareció fácil o difícil?, ¿Por qué?, ¿Qué les gustó más?

Felicito las participaciones y opiniones brindadas por los niños y niñas.

Pido a los estudiantes que completen la Ficha de autoevaluación.

### V. REFLEXIONES DE 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?

\_\_\_\_\_  
FIRMA DIRECTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE

## LISTA DE COTEJO

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de cantidad.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	-Usa material concreto para juntar objetos hasta 20.		-Utiliza diversas estrategias para juntar objetos hasta 20.		-Explica cómo juntó cantidades hasta 20 objetos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	CHAVEZ CRUZ ALEXA YANELI						
2	CUNTO CHAVEZ LIABETH SISARI						
3	HUAMAN CHAVEZ LUIS ALBERTO						
4	HUAMAN CHAVEZ MARIA ISABEL						
5	HUAMAN GARZON THIAGO DAYRO						
6	ILLESCA CHAVEZ THIAGO JOHAN						
7	MACEDO SANCHEZ HAROLD ALFREDO						
8	MACEDO SANCHEZ HENRY PEDRO						
9	PALOMINO TINCOPA NADESDA						
10	PARIONA CUNTO ABRIL YENEVI						
11	TINCOPA CONTO SAUL						
12	TINCOPA GARZON BRAETS						
13	VILA SANCHEZ DINA JARED KRISTEN						
14	VILCA BAUTISTA JUAN GABRIEL						



PERÚ

Ministerio de Educación

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38305/Mx-P DE HUANCAYOCC

# SESIÓN DE APRENDIZAJE

## VI. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. N° : 38305 Mx-P HUANCAYOCC  
 1.2. Grado : PRIMERO  
 1.4. Área : MATEMÁTICA  
 1.5. Duración : 8:00 – 10:15 AM  
 1.6. Fecha : 17/10/2024  
 1.7. Docente : RENÉ YARANGA INGA

## USAMOS LOS NÚMEROS ORDINALES HASTA EL 4° LUGAR

## VII. QUÉ APRENDIZAJES ESPERAMOS PROMOVER?

Los estudiantes aprenderán a resolver problemas ordenando objetos y personas usando los números ordinales.

## VIII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Traduce cantidades a situaciones numéricas.</li> <li>Comunica su comprensión sobre los números.</li> <li>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> <li>Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</li> </ul>	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza material concreto para representar los números ordinales.</li> <li>Usa estrategias para identificar la posición de las personas u objetos.</li> <li>Explica cómo ordeno los objetos.</li> </ul>	Usa las expresiones mayores que, menor que, e igual que, para comparar cantidades.	Lista de cotejo.
<b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Define metas de aprendizaje.</li> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr las metas.	-Cumple con responsabilidad las actividades asignadas.	Realiza actividades, cumple responsabilidades y respeta acuerdos.	

### ENFOQUES TRANSVERSALES

INTERCULTURAL

### ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES

Docentes y estudiantes dialogan sobre la biodiversidad en las diferentes regiones de nuestro país.

## IX. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

### INICIO

- Saludo amablemente a los estudiantes.

Invito a los niños a participar en el siguiente juego. **“Salta, salta que te gano”**

Indico lo siguiente:

- Forma 3 grupos de 10 estudiantes.

- Designa dos jueces para verificar la llegada a la meta de los participantes.
- Traza o marca una línea de partida y otra de llegada.
- Cada participante tendrá un costal, se colocará dentro de él y dando saltos llegará a la meta.

Luego pregunto: ¿qué les pareció el juego?; ¿en qué lugares llegaron?; ¿quién fue el último?; ¿quién llegó después del quinto lugar?, etc.

Recordamos las Normas de convivencia para trabajar en armonía durante la actividad.

Doy a conocer el propósito de la sesión:

**Propósito:** Hoy aprenderemos a utilizar los números ordinales hasta el décimo lugar, para ordenar la ubicación de las personas u objetos.

Doy a conocer los criterios de la sesión:



- Utiliza material concreto para representar los números ordinales.
- Usa estrategias para identificar la posición de las personas u objetos.
- Explica cómo ordeno los objetos.

## DESARROLLO

### Familiarización con el

Les pido que lean la siguiente situación problemática.

Sonia organizó una excursión con sus estudiantes. Al llegar a un puente, se ordenaron colocándose uno detrás de otro. **¿Quién se ubicó en el tercer lugar?**



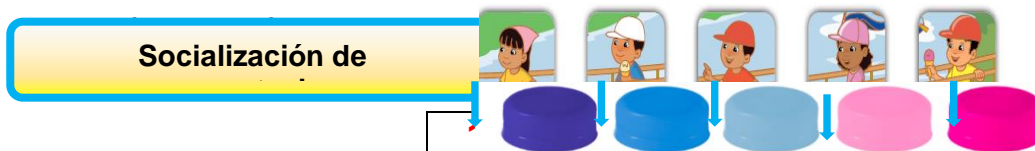
- ¿De qué trata el problema?
- ¿Cuántos niños van a la excursión?
- ¿Quién va en primer lugar?
- ¿Quién va último?
- ¿Dónde está ubicada Lola?, ¿Qué nombre recibirá el lugar donde está ubicada?
- ¿Qué lugar ocupa el que está después de Paco?
- ¿Qué nos pide el problema?
- ¿Alguna vez han desarrollado un problema similar? ¿Cómo lo resolvieron?

### Búsqueda y ejecución de

Oriento a los estudiantes para que puedan proponer cómo resolver la situación a través de esta pregunta: **¿Cómo podrían resolver esta situación?, ¿Qué podemos hacer primero?, ¿y después?**

**¿Qué material podemos usar para representar a cada niño?, ¿Qué necesitaremos para ubicar a los niños?**

Se invita a los estudiantes a resolver el problema usando material concreto.



**Respuesta:** En el tercer lugar se ubicó Manuel.

Invito a los estudiantes a compartir las estrategias que utilizaron para solucionar la situación planteada. Explican paso a paso cómo resolvieron el problema.

Realizo las siguientes preguntas: **¿Cuántas personas participaron en la excursión?, ¿Cómo representaron a los niños?, ¿Qué niño se encuentra en el tercer lugar?, ¿Cómo se dieron cuenta?, ¿Qué número ordinal representa el 3 ° lugar?**

Felicito a los estudiantes por el buen trabajo realizado.

### Reflexión y formalización

- **Reflexionamos**, con los niños y niñas respecto a los procedimientos que siguieron para resolver el problema, planteando las siguientes preguntas: ¿Para qué nos sirve los números ordinales?, ¿Cómo se nombra a cada número?, ¿Qué número ordinal se encuentra antes del décimo?, ¿Qué número ordinal se encuentra después del cuarto lugar?, ¿Tuvieron dificultades?; ¿Cuáles?, ¿Cómo las superaron?, ¿Qué estrategias les pareció más fácil de aplicar?, ¿por qué?

Formalizo los aprendizajes junto con los estudiantes, menciono: un número ordinal hace referencia al orden de un elemento dentro de una colección ordenada.

Los números ordinales indican el orden o la posición.



1.º	▶	Primero
2.º	▶	Segundo
3.º	▶	Tercero
4.º	▶	Cuarto
5.º	▶	Quinto
6.º	▶	Sexto
7.º	▶	Séptimo
8.º	▶	Octavo
9.º	▶	Noveno
10.º	▶	Décimo

### Planteamiento de otros

Indico a los estudiantes que desarrollaran una ficha trabajo con situaciones problemáticas. Acompaño durante el proceso de resolución del problema.

## CIERRE

Se finaliza la sesión preguntando: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron?, ¿En qué situaciones de la vida podrían aplicar lo aprendido?, ¿Les pareció fácil o difícil?, ¿Por qué?, ¿Qué les gustó más?

### X. REFLEXIONES DE 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?

FIRMA DIRECTOR

FIRMA DEL DOCENTE



PERÚ

Ministerio de Educación



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38305/Mx-P DE HUANCAYOCC

# SESIÓN DE APRENDIZAJE

## XI. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. N° : 38305 Mx-P HUANCAYOCC
- 1.2. Grado : PRIMERO
- 1.4. Área : MATEMÁTICA
- 1.5. Duración : 8:00 – 10:15 AM
- 1.6. Fecha : 18/10/2024
- 1.7. Docente : RENÉ YARANGA INGA

**ORDENAMOS LOS NÚMEROS DE FORMA ASCENDENTE Y DESCENDENTE**

## XII. ¿QUÉ APRENDIZAJES ESPERAMOS PROMOVER?

Los estudiantes aprenderán a ordenar los números de mayor a menor y de menor a mayor hasta 20 .

## XIII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a situaciones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números.</li> <li>• Usa estrategias y procedentes de estimación y cálculo.</li> <li>• Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</li> </ul>	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza material concreto para ordenar cantidades.</li> <li>• Usa diferentes estrategias para ordenar números hasta 20</li> <li>• Explica las estrategias que usó para ordenar números hasta 20.</li> </ul>	Ordenamos los números de forma ascendente y descendente hasta 20.	Lista de cotejo.
<b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define metas de aprendizaje.</li> <li>• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>• Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr las metas.	-Cumple con responsabilidad las actividades asignadas.	Realiza actividades, cumple responsabilidades y respeta acuerdos.	

**ENFOQUES TRANSVERSALES**

**ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES**

**INTERCULTURAL**

Docentes y estudiantes dialogan sobre la biodiversidad en las diferentes regiones de nuestro país.

## XIV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

## INICIO

Saludo amablemente a los estudiantes.

Participan de un juego, en el cual escogemos a 5 estudiantes.

Entregamos a los niños cartillas con los números naturales hasta el 20, luego le pedimos que se ordenen de menor a mayor según el valor de los números que tienen en las cartillas.

Luego pregunto: ¿Qué números les entregué?, ¿Cómo ordenaron los números?, ¿Por qué lo ordenaron de esa forma?, ¿Cómo se ordenaría de menor a mayor?

Recordamos las Normas de convivencia para trabajar en armonía durante la actividad.

Doy a conocer el propósito de la sesión:

**Propósito:** “Hoy resolveremos problemas ordenando los números de forma ascendente y descendente hasta 20”

Doy a conocer los criterios de la sesión:

- Utiliza material concreto para ordenar cantidades.
- Usa diferentes estrategias para ordenar números hasta 20
- Explica las estrategias que usó para ordenar números hasta 20.

### Familiarización con el

Les pido que lean la siguiente situación problemática.

Los niños llevan un cartel con la cantidad de vueltas que han dado en el parque. Les indican que deben ordenarse de forma ascendente. **¿Cómo debería ordenarse los niños?**



Guío a los niños y a las niñas en la comprensión de la situación. Para ello, vuelvo a leerla en voz alta y plantear algunas preguntas, por ejemplo:

**¿De qué trata el problema?, ¿Cuántas vueltas al parque ha dado Claudia ?, ¿Cuántas vueltas al parque ha dado Jaime ?, ¿Cuántas vueltas al parque ha dado Susana?, ¿Cuántas vueltas al parque ha dado Beto?, ¿Qué nos pide el problema?, ¿Alguna vez han desarrollado un problema similar?, ¿Cómo lo resolvieron? ,¿Qué entiendes por ascendente?**

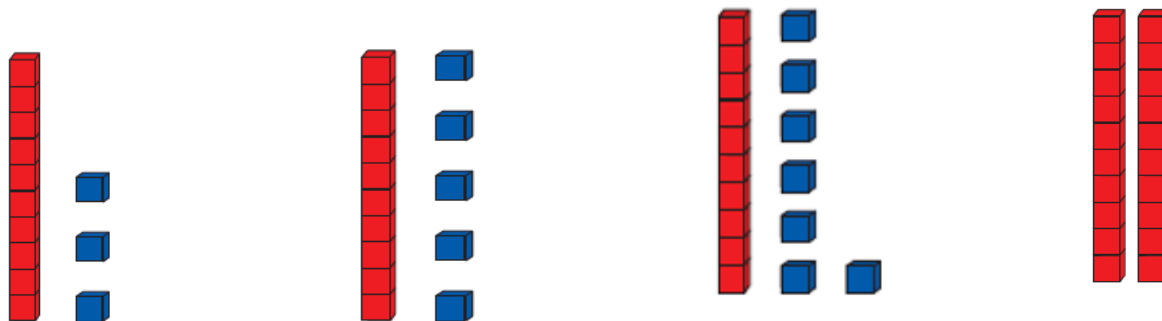
### Búsqueda y ejecución de

Oriento a los estudiantes para que puedan proponer cómo resolver la situación a través de esta pregunta: **¿Cómo podrían resolver esta situación?, ¿Qué podemos hacer primero?, ¿y después?**

**¿Qué deben tener en cuenta para ordenar a los niños?, ¿Qué material podemos usar para resolver el problema?**

Se invita a los estudiantes a resolver el problema usando material concreto o base 10.

## Representa con material Base Diez



**Respuesta:** Los niños deben ordenarse en el siguiente orden:

### Socialización de representaciones

Beto con el número 13, Susana con el número 15, Jaime con el número 17 y Claudia con el número 20.

Invito a los estudiantes a compartir las estrategias que utilizaron para solucionar la situación planteada. Explican paso a paso cómo resolvieron el problema. Luego les pregunto:

**¿Cómo representaron las cantidades?, ¿Cómo ordenaron a los niños?, ¿Qué niño dio más vueltas al parque?, ¿Qué niño dio menos vueltas al parque?**

Felicito a los estudiantes por el buen trabajo realizado.

### Reflexión y formalización

- Reflexiono con los estudiantes sobre lo desarrollado en la sesión. Pregunto: ¿cómo han ordenado los números?, ¿Los materiales los ayudaron a desarrollar el problema?, ¿hubo dificultades para ordenar? ¿Cómo lo solucionaron?

Se realiza la formalización con los estudiantes a partir de sus respuestas y explico que:

En las series ascendentes los números se ordenan de menor a mayor.

Ejemplo: **12-16-18-20**

En las series descendentes los números se ordenan de mayor a menor.

### Planteamiento de otros

Indico a los estudiantes que desarrollaran una ficha trabajo con situaciones problemáticas. Acompaño durante el proceso de resolución del problema.

## CIERRE

Se finaliza la sesión preguntando: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron?, ¿En qué

situaciones de la

**XV. REFLEXIONES DE 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?

---

FIRMA DIRECTOR

---

FIRMA DEL DOCENTE



PERÚ

Ministerio de Educación



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38305/Mx-P DE HUANCAYOCC

# SESIÓN DE APRENDIZAJE

## I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. N° : 38305 Mx-P HUANCAYOCC
- 1.2. Grado : PRIMERO
- 1.4. Área : MATEMÁTICA
- 1.5. Duración : 8:00 – 10:15 AM
- 1.6. Fecha : 21/10/2024
- 1.7. Docente : RENÉ YARANGA INGA

## PATRONES

## II. ¿QUÉ APRENDIZAJES ESPERAMOS PROMOVER?

Los estudiantes aprenderán a resolver problemas identificando la regla de formación de patrones con números hasta 20.

## III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTO DE EVALUACIÓN
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE REGULARIDAD, EQUIVALENCIA Y CAMBIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas y gráficas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las relaciones algebraicas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para encontrar equivalencias y reglas generales.</li> <li>• Argumenta afirmaciones sobre relaciones de cambio y equivalencia.</li> </ul>	Establece relaciones entre los datos que se repiten (objetos, colores, diseños, sonidos o movimientos) o entre cantidades que aumentan regularmente, y los transforma en patrones de repetición o en patrones aditivos. Emplea estrategias heurísticas y estrategias de cálculo (como el conteo, el ensayo-error y la descomposición aditiva) para encontrar equivalencias o crear, continuar y completar patrones. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica cómo continúa el patrón y lo que debe hacer para encontrar una equivalencia, así como su proceso de resolución. Ejemplo: En una balanza de platillos, se colocan 5 cubos en el lado izquierdo y 8 cubos en el lado derecho. ¿Cuántos cubos hay que poner del lado izquierdo para lograr el equilibrio de ambos lados?</li> </ul>	-Usa material concreto para construir un patrón numérico. -Emplea estrategias para completar patrones numéricos. -Explica el criterio que utilizo para completar patrones numéricos.	Completa patrones numéricos.	Lista de cotejo.
<b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define metas de aprendizaje.</li> <li>• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>• Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr las metas.	-Cumple con responsabilidad las actividades asignadas.	Realiza actividades, cumple responsabilidades y respeta acuerdos.	

ENFOQUES TRANSVERSALES

ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES

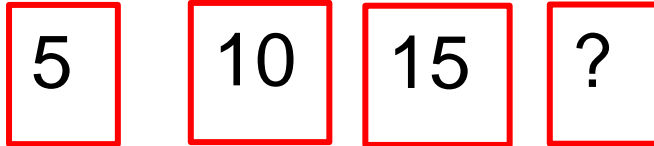
Enfoque Intercultural

Docentes y estudiantes dialogan sobre la biodiversidad en las diferentes regiones de nuestro país.

#### IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

##### INICIO

- Saludo amablemente a los estudiantes.
- Les muestro una secuencia de números.



- Luego les pregunto: ¿Qué números sigue en la secuencia observas?, ¿Qué número está en el inicio?, ¿La secuencia está aumentando o disminuyendo?, ¿Qué número seguirá en la secuencia?, ¿Por qué?, ¿Qué han hecho para hallar la respuesta?

Felicito su participación.

- Recordamos las Normas de convivencia para trabajar en armonía durante la actividad.

Doy a conocer el propósito de la sesión:

**Propósito:** "Hoy aprenderán a continuar con un patrón numérico"

Doy a conocer los criterios de la sesión:

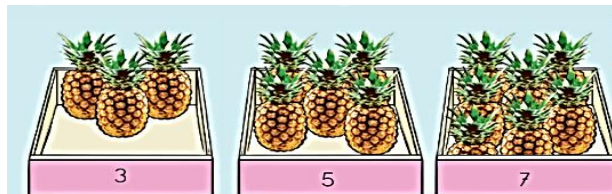


- Usa material concreto para construir un patrón numérico.
- Emplea estrategias para completar patrones numéricos.
- Explica el criterio que utilizo para completar patrones numéricos.

##### Familiarización con el

Les presento la siguiente situación problemática.

Ana ha organizado las piñas en cajas. **¿Cuántas piñas tendrá la siguiente caja?**



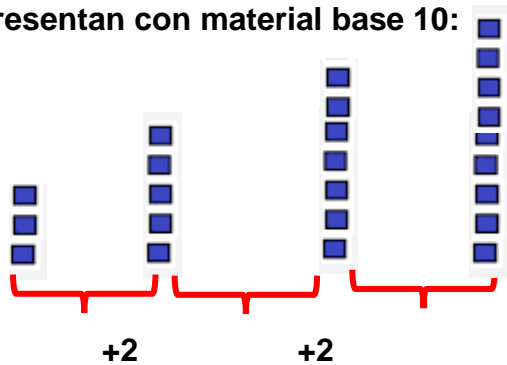
- ¿De qué trata el problema?
- ¿Cuántas piñas hay en la primera caja?
- ¿Cuántas piñas hay en la segunda caja?
- ¿Cuántas piñas hay en la tercera caja?
- ¿Qué nos pide el problema?
- ¿Alguna vez han desarrollado un problema similar? ¿Cómo lo resolvieron?

Búsqueda y ejecución de

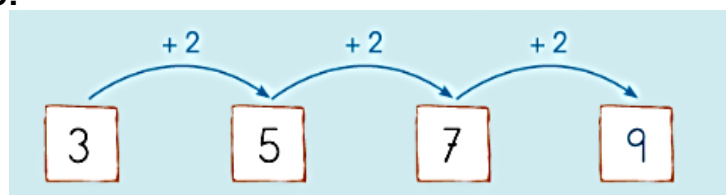
Promuevo la búsqueda de estrategias a partir de las siguientes interrogantes: **¿Cómo podrían resolver esta situación?, ¿Cómo podemos representarlo?, ¿Qué material podemos utilizar?, etc.**

Indico que usaremos material concreto del sector de matemática que representen los patrones. Brindo un tiempo adecuado para que verifiquen y usen sus materiales.

**Representan con material base 10:**



**Representan sumando:**



**Respuesta: La siguiente caja tendrá 9 piñas.**

### Socialización de

Presentan la estrategia que utilizaron para resolver el problema.

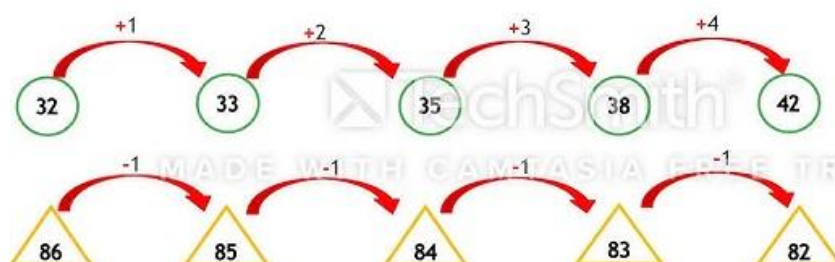
Después se les realiza las siguientes preguntas: **¿Qué cantidad de piñas presenta cada caja?, ¿La cantidad de piñas está aumentando o disminuyendo?, ¿Qué hiciste para obtener la cantidad de piñas que sigue en el patrón?, ¿Has sumado o restado?, ¿Por qué?, ¿Cuántas piñas continúa en el patrón?**

Felicito su participación.

### Reflexión y formalización

Propicio la reflexión con los estudiantes. Pregunto: **¿qué experimentaron frente al problema?, ¿al principio les pareció fácil o difícil?, ¿y después?; ¿los materiales los ayudaron a desarrollar el problema?, ¿por qué?; ¿han tenido alguna dificultad?, ¿cuál?; ¿Cómo la han superado?**

**Formalizo** el aprendizaje explicando que un patrón numérico es una regla que forma un grupo de números ordenados que pueden ser **crecientes cuando se suma** o **decrecientes cuando se resta**.



### Planteamiento de otros

Les indico que desarrollaran las actividades de la página 74 del cuadernillo de matemática de 1er grado y una ficha trabajo con situaciones problemáticas.  
Acompaño durante el proceso de resolución del problema.





### CIERRE

Se finaliza la sesión preguntando: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron?, ¿En qué situaciones de la vida podrían aplicar lo aprendido?, ¿Les pareció fácil o difícil?, ¿Por qué?, ¿Qué les gustó más?

Felicito las participaciones y opiniones brindadas por los niños y niñas.

Pido a los estudiantes que completen la Ficha de autoevaluación.

### V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Criterios de evaluación 	Lo logré 	Lo estoy intentando 	Necesito apoyo 
-Usé material concreto para construir un patrón numérico.			
-Empleé estrategias para completar patrones numéricos.			
-Expliqué el criterio que utilizo para completar patrones numéricos.			

### VI. REFLEXIONES DE 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?

\_\_\_\_\_  
FIRMA DIRECTOR

\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL DOCENTE



PERÚ

Ministerio de Educación



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38305/Mx-P DE HUANCAYOCC

# SESIÓN DE APRENDIZAJE

## I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. N° : 38305 Mx-P HUANCAYOCC  
1.2. Grado : PRIMERO  
1.4. Área : MATEMÁTICA  
1.5. Duración : 8:00 – 10:15 AM  
1.6. Fecha : 22/10/2024  
1.7. Docente : RENÉ YARANGA INGA

## RESOLVEMOS PROBLEMAS USANDO EL TRIPLE DE UN NÚMERO

Los estudiantes resolverán situaciones problemáticas hallando el triple de un número usando material concreto y diversas estrategias.

## III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Traduce cantidades a situaciones numéricas.</li> <li>Comunica su comprensión sobre los números.</li> <li>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> <li>Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</li> </ul>	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	-Utiliza material concreto para hallar el triple de un número. -Usa diversas estrategias hallar el triple de un número. -Explica como resolvió el problema.	Resuelve problemas hallando el triple de un número.	Lista de cotejo.
<b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Define metas de aprendizaje.</li> <li>Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr las metas.	-Cumple con responsabilidad las actividades asignadas.	Realiza actividades, cumple responsabilidades y respeta acuerdos.	

**ENFOQUES TRANSVERSALES**

**ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES**

**INTERCULTURAL**

Docentes y estudiantes dialogan sobre la biodiversidad en las diferentes regiones de nuestro país.

## IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

## INICIO

Saludo amablemente a los estudiantes.

Les muestro las tarjetas de los siguientes números y les indico que lo unan con su triple.

4	9
1	12
5	3
3	18
6	15

Luego pregunto: ¿Cómo unieron los números?, ¿Qué hicieron para hallar la respuesta?, ¿Qué operación realizaron para hallar el triple?

Felicito su participación.

Recordamos las Normas de convivencia para trabajar en armonía durante la actividad.

Doy a conocer el propósito de la sesión:

**Propósito:** Hoy resolveremos problemas hallando el triple de un número representándolo de diversas maneras.

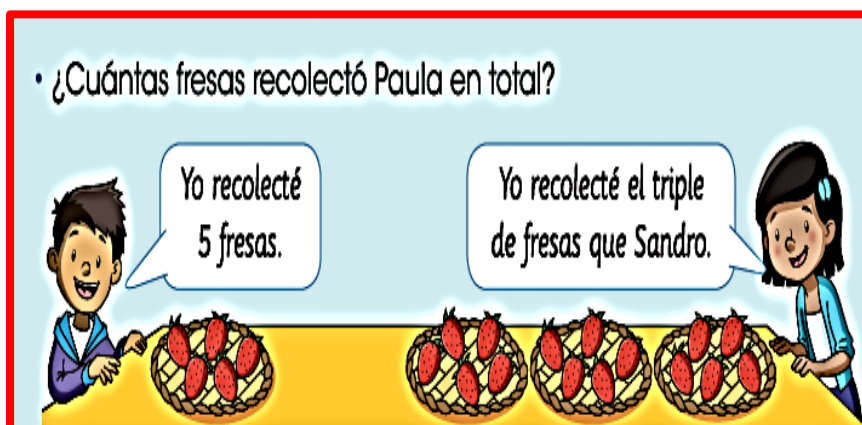
Doy a conocer los criterios de la sesión:

- Utiliza material concreto para hallar el triple de un número.
- Usa diversas estrategias hallar el triple de un número.
- Explica como resolvió el problema.

## DESARROLLO

### Familiarización con el

Les pido que lean la siguiente situación problemática.



Guío a los niños y a las niñas en la comprensión de la situación.

Para ello, vuelvo a leerla en voz alta y plantear algunas preguntas, por ejemplo:

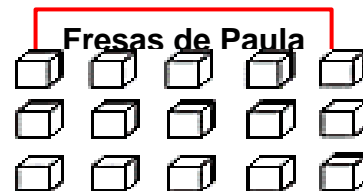
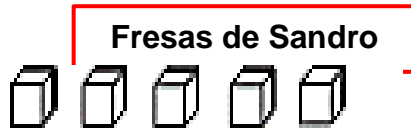
¿De qué trata el problema?, ¿Cuántas fresas recolectó Sandro?, ¿Qué nos pide el problema?, ¿Alguna vez han desarrollado un problema similar?, ¿Cómo lo resolvieron?

## Búsqueda y ejecución de

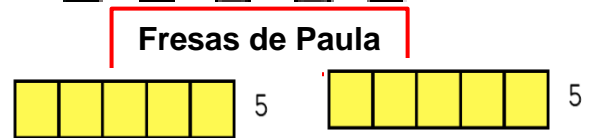
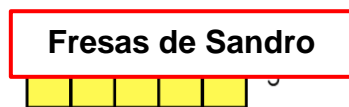
Oriento a los estudiantes para que puedan proponer cómo resolver la situación a través de esta pregunta: **¿Cómo podrían resolver esta situación?, ¿Qué podemos hacer primero?, ¿y después? ¿Qué material podemos usar para hallar la cantidad de fresas de Paula?, ¿Podrían usar material concreto?**

Pido a los estudiantes que grafiquen sus representaciones.

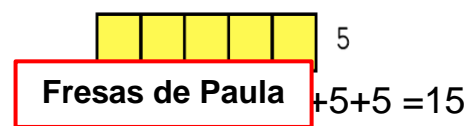
**Representamos el doble con material base 10:**



Representamos con regletas:



Representamos con sumandos:



Respuesta: Raúl tiene 12 años

## Socialización de

Invito a los grupos a compartir las estrategias que utilizaron para solucionar la situación planteada.

Invito a compartir su trabajo y expliquen paso a paso cómo resolvieron el problema.

Luego les pregunto:

- **¿Cuántas fresas recolecto Sandro?, ¿Cuántas recolecto Paula?, ¿Qué hicieron para hallarla la cantidad de fresas de Paula?, ¿Qué entiendes por el triple de un número?**

Felicito a los estudiantes por el buen trabajo realizado. Los animo a congratularse entre ellos.

## Reflexión y formalización

Propicio la reflexión sobre la forma como lograron resolver el problema mediante preguntas: ¿qué sintieron frente al problema?, ¿les pareció fácil o difícil?; ¿cuáles fueron sus dudas más frecuentes?, ¿las han superado?, ¿cómo?; ¿los materiales fueron adecuados para realizar las actividades?, ¿por qué? ¿Cómo se expresa la acción de hallar el triple de una cantidad?, ¿qué significa el “triple” de una cantidad de objetos?

Formalizo explicando que el “triple” es sumar tres veces la misma cantidad.

### EL TRIPLE

El Triple de un número es TRES veces el mismo número, es decir sumar tres veces el mismo número:

Ejemplo: El triple de 4 es TRES veces 4.

$$4+4+4=$$

### Planteamiento de otros

Les indico que desarrollaran una ficha de trabajo cada grupo.  
Acompaño durante el proceso de resolución del problema.

### CIERRE

Se finaliza la sesión preguntando: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron?, ¿En qué situaciones de la vida podrían aplicar lo aprendido?, ¿Les pareció fácil o difícil?, ¿Por qué?, ¿Qué les gustó más?

Felicito las participaciones y opiniones brindadas por los niños y niñas.  
Pido a los estudiantes que completen la Ficha de autoevaluación.

### V. REFLEXIONES DE 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?

---

FIRMA DIRECTOR

---

FIRMA DEL DOCENTE

## LISTA DE COTEJO

DOCENTE:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	-Utiliza material concreto para hallar el triple de un número.		-Usa diversas estrategias hallar el triple de un número.		-Explica como resolvió el problema.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	CHAVEZ CRUZ ALEXA YANELI						
2	CUNTO CHAVEZ LIABETH SISARI						
3	HUAMAN CHAVEZ LUIS ALBERTO						
4	HUAMAN CHAVEZ MARIA ISABEL						
5	HUAMAN GARZON THIAGO DAYRO						
6	ILLESCA CHAVEZ THIAGO JOHAN						
7	MACEDO SANCHEZ HAROLD ALFREDO						
8	MACEDO SANCHEZ HENRY PEDRO						
9	PALOMINO TINCOPA NADESHDA						
10	PARIONA CUNTO ABRIL YENEVI						
11	TINCOPA CONTO SAUL						
12	TINCOPA GARZON BRAETS						
13	VILA SANCHEZ DINA JARED KRISTEN						
14	VILCA BAUTISTA JUAN GABRIEL						
15	RAMOS QUISPER JHORDAN SAIT						



PERÚ

Ministerio de Educación



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38305/Mx-P DE HUANCAYOCC

- 1.1. I.E. N° : 38305 Mx-P HUANCAYOCC
- 1.2. Grado : PRIMERO
- 1.4. Área : MATEMÁTICA
- 1.5. Duración : 8:00 – 10:15 AM
- 1.6. Fecha : 23/10/2024
- 1.7. Docente : RENÉ YARANGA INGA

## COMPARAMOS NUMEROS

### XVI. ¿QUÉ APRENDIZAJES ESPERAMOS PROMOVER?

Los estudiantes aprenderán a comparar números de hasta 20 usando los términos “mayor que”, “menor que” e “igual que”.

### XVII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a situaciones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números.</li> <li>• Usa estrategias y procedentes de estimación y cálculo.</li> <li>• Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</li> </ul>	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Usa material concreto para comparar las cantidades.</li> <li>-Utiliza diversas estrategias para comparar cantidades.</li> <li>-Explica como determina si un número es mayor, menor o igual.</li> </ul>	Usa las expresiones mayores que, menor que, e igual que, para comparar cantidades.	Lista de cotejo.
<b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define metas de aprendizaje.</li> <li>• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>• Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr las metas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cumple con responsabilidad las actividades asignadas.</li> </ul>	Realiza actividades, cumple responsabilidades y respeta acuerdos.	

#### ENFOQUES TRANSVERSALES

#### ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES

#### INTERCULTURAL

- Docentes y estudiantes dialogan sobre la biodiversidad en las diferentes regiones de nuestro país.

### XVIII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

#### INICIO

- Saludo amablemente a los estudiantes.

Participan del juego “El mayor gana”:

- Se requiere dos juegos de tarjetas del 1 al 20 y dos participantes.
- Se voltean las tarjetas y se ve el número.

-Se comparan los números y quien tiene el número mayor gana.  
-Pregunto: ¿Qué les pareció el juego?, ¿Cómo sabían cuál era el número mayor?, ¿Les fue fácil comparar números?, ¿Por qué?  
Recordamos las Normas de convivencia para trabajar en armonía durante la actividad.  
Doy a conocer el propósito de la sesión:

**Propósito:** Hoy aprenderán resolver situaciones problemáticas con acciones de comparar cantidades.

Doy a conocer los criterios de la sesión:

- Usa material concreto para comparar las cantidades.
- Utiliza diversas estrategias para comparar cantidades.
- Explica como determina si un número es mayor, menor o igual.

## DESARROLLO

**Familiarización con el** situación problemática.

Elena lleva para la clase de arte témperas de color amarillo y Pablo témperas de color azul. **¿Quién llevó más témperas?**

Guío a los niños y a las niñas en la comprensión de la situación. Para ello, vuelvo a leerla en voz alta y plantear algunas preguntas, por ejemplo:

**¿De qué trata el problema?, ¿Qué color de témpera tiene Elena ?, ¿Qué color de témpera tiene Pablo?, ¿Qué nos pide el problema?, ¿Alguna vez han desarrollado un problema similar?, ¿Cómo lo resolvieron?**

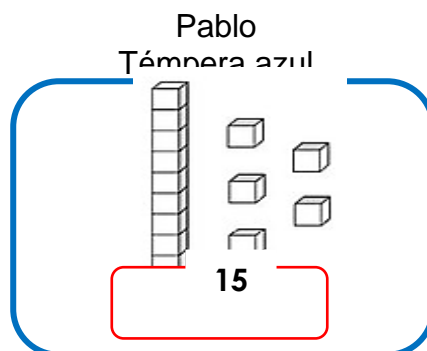
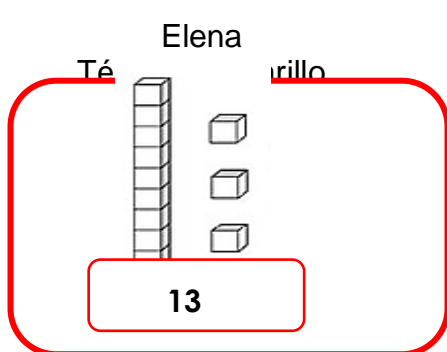
**Búsqueda y ejecución de**

Oriento a los estudiantes para que puedan proponer cómo resolver la situación a través de esta pregunta: **¿Cómo podrían resolver esta situación?, ¿Qué podemos hacer primero?, ¿y después?**

**¿Qué material podemos usar para representar las témperas de cada niño?**

Se invita a los estudiantes a resolver el problema usando material concreto o base 10.

**Representa con material Base Diez**



Escribe los números y el signo  $>$  (mayor que) o  $<$  (menor que).

13

$<$

15

**Respuesta:** Pablo tiene más t mperas.

### Socializaci3n de

Invito a los estudiantes a compartir las estrategias que utilizaron para solucionar la situaci3n planteada. Explican paso a paso c3mo resolvieron el problema.

Luego les pregunto:

- **¿C3mo representaron las cantidades?, ¿C3mo se dieron cuenta quien ten a m s t mperas? ¿De cu nto han agrupado?, ¿Qu  signo utilizaron para realizar la comparaci3n?**

Felicito a los estudiantes por el buen trabajo realizado.

### Reflexi3n y formalizaci3n

Propicio la **reflexi3n** con los estudiantes. Pregunto: ¿Qu  es lo primero que han hecho para poder expresar las cantidades de forma gr fica y simb3lica?, ¿De qu  otra forma se puede representar?, ¿Han utilizado la representaci3n de las cantidades?

Al principio, ¿les pareci3o f cil o dif cil?, ¿y despu s?, ¿Cu les fueron las dificultades?, ¿C3mo lo han superado?

Se realiza la **formalizaci3n** con los estudiantes a partir de sus respuestas y explico que en este tipo de problemas presentan situaciones en la que debemos comparar cantidades se usan las siguientes expresiones.

**IGUAL QUE, MAYOR QUE, MENOR QUE**  
Son signos que nos ayudan a comparar dos cantidades

**MENOR O MAYOR**  
La abertura indica la cantidad mayor y la punta la cantidad menor.

**MAYOR QUE**  
Abertura > Punta  
 $18 > 8$   
18 es mayor que 8

**MENOR QUE**  
Punta < Abertura  
 $8 < 18$   
8 es menor que 18

**IGUAL**  
Indica que dos cantidades u operaciones representan lo mismo.  
Ejemplos:  $6 = 6$     $4 + 2 = 8 - 2$

S MOLO IGUAL

### Planteamiento de otros

Indico a los estudiantes que desarrollaran una ficha trabajo con situaciones problem ticas. Acompa o durante el proceso de resoluci3n del problema.

### CIERRE

Se finaliza la sesi3n preguntando: ¿Qu  aprendieron? ¿C3mo aprendieron?, ¿En qu  situaciones de la vida podr an aplicar lo aprendido?, ¿Les pareci3o f cil o dif cil?, ¿Por qu ?, ¿Qu  les gust3o m s?

Felicito las participaciones y opiniones brindadas por los ni os y ni as.

Pido a los estudiantes que completen la Ficha de autoevaluaci3n.

### XIX. REFLEXIONES DE APRENDIZAJE:

¿Qu  avances tuvieron mis estudiantes?

¿Qu  dificultades tuvieron mis estudiantes?

¿Qu  aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesi3n?

¿Qu  actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cu les no?

---

---

FIRMA DIRECTOR

FIRMA DEL DOCENTE

**LISTA DE COTEJO**

DOCENTE:

GRADO Y SECCIÓN:

FECHA:

COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	-Usa material concreto para comparar cantidades.		-Utiliza diversas estrategias para comparar cantidades.		-Explica como determina si un número es mayor, menor o igual.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	CHAVEZ CRUZ ALEXA YANELI						
2	CUNTO CHAVEZ LIABETH SISARI						
3	HUAMAN CHAVEZ LUIS ALBERTO						
4	HUAMAN CHAVEZ MARIA ISABEL						
5	HUAMAN GARZON THIAGO DAYRO						
6	ILLESCA CHAVEZ THIAGO JOHAN						
7	MACEDO SANCHEZ HAROLD ALFREDO						
8	MACEDO SANCHEZ HENRY PEDRO						
9	PALOMINO TINCOPA NADESHDA						
10	PARIONA CUNTO ABRIL YENEVI						
11	TINCOPA CONTO SAUL						
12	TINCOPA GARZON BRAETS						
13	VILA SANCHEZ DINA JARED KRISTEN						
14	VILCA BAUTISTA JUAN GABRIEL						
15							
16							



# SESIÓN DE APRENDIZAJE

## XX. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. N° : 38305 Mx-P HUANCAYOCC
- 1.2. Grado : PRIMERO
- 1.4. Área : MATEMÁTICA
- 1.5. Duración : 8:00 – 10:15 AM
- 1.6. Fecha : 24/10/2024
- 1.7. Docente : RENÉ YARANGA INGA

**ORDENAMOS LOS NÚMEROS DE FORMA ASCENDENTE Y DESCENDENTE**

## XXI. ¿QUÉ APRENDIZAJES ESPERAMOS PROMOVER?

Los estudiantes aprenderán a ordenar los números de mayor a menor y de menor a mayor hasta 20 .

## XXII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a situaciones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> <li>• Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</li> </ul>	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza material concreto para ordenar cantidades.</li> <li>• Usa diferentes estrategias para ordenar números hasta 20</li> <li>• Explica las estrategias que usó para ordenar números hasta 20.</li> </ul>	Ordenamos los números de forma ascendente y descendente hasta 20.	Lista de cotejo.
<b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define metas de aprendizaje.</li> <li>• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>• Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr las metas.	-Cumple con responsabilidad las actividades asignadas.	Realiza actividades, cumple responsabilidades y respeta acuerdos.	

**ENFOQUES TRANSVERSALES****ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES****INTERCULTURAL**

Docentes y estudiantes dialogan sobre la biodiversidad en las diferentes regiones de nuestro país.

**XXIII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:****INICIO**

Saludo amablemente a los estudiantes.

Participan de un juego, en el cual escogemos a 5 estudiantes.

Entregamos a los niños cartillas con los números naturales hasta el 20, luego le pedimos que se ordenen de menor a mayor según el valor de los números que tienen en las cartillas.

Luego pregunto: ¿Qué números les entregué?, ¿Cómo ordenaron los números?, ¿Por qué lo ordenaron de esa forma?, ¿Cómo se ordenaría de menor a mayor?

Recordamos las Normas de convivencia para trabajar en armonía durante la actividad.

Doy a conocer el propósito de la sesión:

**Propósito:** “Hoy resolveremos problemas ordenando los números de forma ascendente y descendente hasta 20”

Doy a conocer los criterios de la sesión:

- Utiliza material concreto para ordenar cantidades.
- Usa diferentes estrategias para ordenar números hasta 20
- Explica las estrategias que usó para ordenar números hasta 20.

**Familiarización con el**

Les pido que lean la siguiente situación problemática.

Los niños llevan un cartel con la cantidad de vueltas que han dado en el parque. Les indican de deben ordenarse de forma ascendente. **¿Cómo debería ordenarse los niños?**



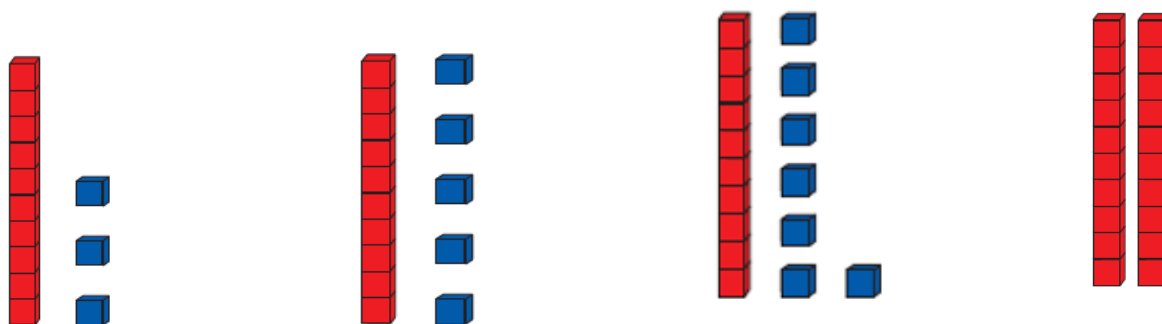
Guío a los niños y a las niñas en la comprensión de la situación. Para ello, vuelvo a leerla en voz alta y plantear algunas preguntas, por ejemplo:

**¿De qué trata el problema?, ¿Cuántas vueltas al parque ha dado Claudia ?, ¿Cuántas vueltas al parque ha dado Jaime ?, ¿Cuántas vueltas al parque ha dado Susana?, ¿Cuántas vueltas al parque ha dado Beto?, ¿Qué nos pide el problema?, ¿Alguna vez han desarrollado un problema similar?, ¿Cómo lo resolvieron? ,¿Qué entiendes por ascendente?**

**Búsqueda y ejecución de**

Oriento a los estudiantes para que puedan proponer cómo resolver la situación a través de esta pregunta: **¿Cómo podrían resolver esta situación?, ¿Qué podemos hacer primero?, ¿y después? ¿Qué deben tener en cuenta para ordenar a los niños?, ¿Qué material podemos usar para resolver el problema?**  
Se invita a los estudiantes a resolver el problema usando material concreto o base 10.

### Representa con material Base Diez



**Respuesta:** Los niños deben ordenarse en el siguiente orden:

#### Socialización de representaciones

Beto con el número 13, Susana con el número 15, Jaime con el número 17 y Claudia con el número 20.

Invito a los estudiantes a compartir las estrategias que utilizaron para solucionar la situación planteada. Explican paso a paso cómo resolvieron el problema. Luego les pregunto:

**¿Cómo representaron las cantidades?, ¿Cómo ordenaron a los niños?, ¿Qué niño dio más vueltas al parque?, ¿Qué niño dio menos vueltas al parque?**

Felicito a los estudiantes por el buen trabajo realizado.

#### Reflexión y formalización

- Reflexiono con los estudiantes sobre lo desarrollado en la sesión. Pregunto: ¿cómo han ordenado los números?, ¿Los materiales los ayudaron a desarrollar el problema?, ¿hubo dificultades para ordenar? ¿Cómo lo solucionaron?

Se realiza la formalización con los estudiantes a partir de sus respuestas y explico que:

En las series ascendentes los números se ordenan de menor a mayor.

Ejemplo: **12-16-18-20**

En las series descendentes los números se ordenan de mayor a menor.

#### Planteamiento de otros

Indico a los estudiantes que desarrollaran una ficha trabajo con situaciones problemáticas. Acompaño durante el proceso de resolución del problema.

## **CIERRE**

Se finaliza la sesión preguntando: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron?, ¿En qué situaciones de la

### **XXIV. REFLEXIONES DE 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?**

---

**FIRMA DIRECTOR**

---

**FIRMA DEL DOCENTE**



PERÚ

Ministerio de Educación



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE HUANTA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38305/Mx-P DE HUANCAYOCC

# SESIÓN DE APRENDIZAJE

## VI. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. N° : 38305 Mx-P HUANCAYOCC
- 1.2. Grado : PRIMERO
- 1.4. Área : MATEMÁTICA
- 1.5. Duración : 8:00 – 10:15 AM
- 1.6. Fecha : 25/10/2024
- 1.7. Docente : RENÉ YARANGA INGA

## RESOLVEMOS PROBLEMAS USANDO EL TRIPLE DE UN NÚMERO

Los estudiantes resolverán situaciones problemáticas hallando el triple de un número usando material concreto y diversas estrategias.

## VIII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a situaciones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números.</li> <li>• Usa estrategias y procedentes de estimación y cálculo.</li> <li>• Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.</li> </ul>	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	-Utiliza material concreto para hallar el triple de un número. -Usa diversas estrategias hallar el triple de un número. -Explica como resolvió el problema.	Resuelve problemas hallando el triple de un número.	Lista de cotejo.
<b>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Define metas de aprendizaje.</li> <li>• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>• Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr las metas.	-Cumple con responsabilidad las actividades asignadas.	Realiza actividades, cumple responsabilidades y respeta acuerdos.	

**ENFOQUES TRANSVERSALES**

**INTERCULTURAL**

**ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES**

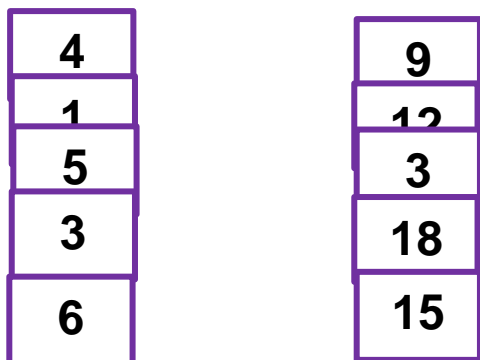
Docentes y estudiantes dialogan sobre la biodiversidad en las diferentes regiones de nuestro país.

## IX. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

### INICIO

Saludo amablemente a los estudiantes.

Les muestro las tarjetas de los siguientes números y les indico que lo unan con su triple.



Luego pregunto: ¿Cómo unieron los números?, ¿Qué hicieron para hallar la respuesta?, ¿Qué operación realizaron para hallar el triple?

Felicito su participación.

Recordamos las Normas de convivencia para trabajar en armonía durante la actividad.

Doy a conocer el propósito de la sesión:

**Propósito:** Hoy resolveremos problemas hallando el triple de un número representándolo de diversas maneras.

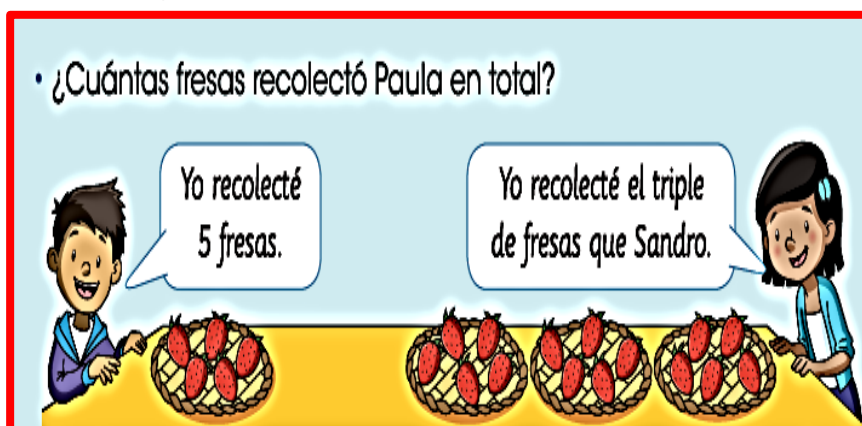
Doy a conocer los criterios de la sesión:

- Utiliza material concreto para hallar el triple de un número.
- Usa diversas estrategias hallar el triple de un número.
- Explica como resolvió el problema.

## DESARROLLO

### Familiarización con el

Les pido que lean la siguiente situación problemática.



Guío a los niños y a las niñas en la comprensión de la situación.

Para ello, vuelvo a leerla en voz alta y plantear algunas preguntas, por ejemplo:

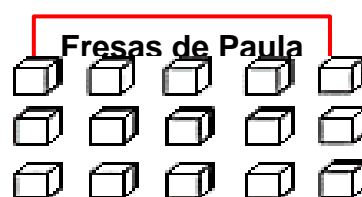
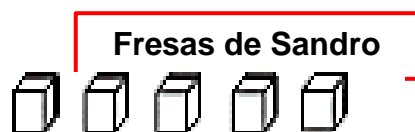
¿De qué trata el problema?, ¿Cuántas fresas recolectó Sandro?, ¿Qué nos pide el problema?, ¿Alguna vez han desarrollado un problema similar?, ¿Cómo lo resolvieron?

## Búsqueda y ejecución de

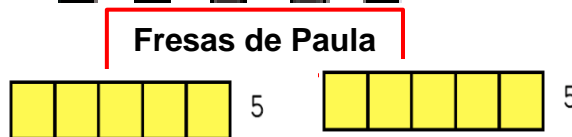
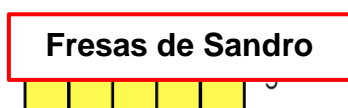
Oriento a los estudiantes para que puedan proponer cómo resolver la situación a través de esta pregunta: **¿Cómo podrían resolver esta situación?, ¿Qué podemos hacer primero?, ¿y después? ¿Qué material podemos usar para hallar la cantidad de fresas de Paula?, ¿Podrían usar material concreto?**

Pido a los estudiantes que grafiquen sus representaciones.

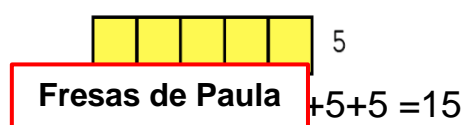
**Representamos el doble con material base 10:**



**Representamos con regletas:**



**Representamos con sumandos:**



**Respuesta: Raúl tiene 12 años**

## Socialización de

Invito a los grupos a compartir las estrategias que utilizaron para solucionar la situación planteada.

Invito a compartir su trabajo y expliquen paso a paso cómo resolvieron el problema.

Luego les pregunto:

**- ¿Cuántas fresas recolecto Sandro?, ¿Cuántas recolecto Paula?, ¿Qué hicieron para hallarla la cantidad de fresas de Paula?, ¿Qué entiendes por el triple de un número?**

Felicito a los estudiantes por el buen trabajo realizado. Los animo a congratularse entre ellos.

## Reflexión y formalización

Propicio la reflexión sobre la forma como lograron resolver el problema mediante preguntas: ¿qué sintieron frente al problema?, ¿les pareció fácil o difícil?, ¿cuáles fueron sus dudas más frecuentes?, ¿las han superado?, ¿cómo?, ¿los materiales fueron adecuados para realizar las actividades?, ¿por qué? ¿Cómo se expresa la acción de hallar el triple de una cantidad?, ¿qué significa el “triple” de una cantidad de objetos?

Formalizo explicando que el **“triple”** es sumar tres veces la misma cantidad.

**EL TRIPLE**

El Triple de un número es TRES veces el mismo número, es decir sumar tres veces el mismo número:

**Ejemplo:** El triple de 4 es TRES veces 4.  
 **$4+4+4=$**

### Planteamiento de otros

Les indico que desarrollaran una ficha de trabajo cada grupo.  
Acompañé durante el proceso de resolución del problema.

### CIERRE

Se finaliza la sesión preguntando: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron?, ¿En qué situaciones de la vida podrían aplicar lo aprendido?, ¿Les pareció fácil o difícil?, ¿Por qué?, ¿Qué les gustó más?

Felicito las participaciones y opiniones brindadas por los niños y niñas.

Pido a los estudiantes que completen la Ficha de autoevaluación.

### X. REFLEXIONES DE 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?

---

FIRMA DIRECTOR

---

FIRMA DEL DOCENTE