

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



**TESIS**

---

**“LOS JUEGOS DE MEMORIA MEJORAN EL APRENDIZAJE DE LA ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32484 TÚPAC AMARU, TINGO MARÍA, 2019”**

---

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

AUTOR: Palomino Bartolomé, Julio Cesar

ASESOR: Guzmán Díaz, Héctor

HUÁNUCO – PERÚ

2020

# U

**TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

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

**LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:** Mejoramiento de la calidad educativa y desarrollo académico

**AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN** (2018-2019)

**CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:**

**Área:** Ciencias sociales

**Sub área:** Ciencias de la educación

**Disciplina:** Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

**DATOS DEL PROGRAMA:**

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

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

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

**DATOS DEL AUTOR:**

Documento Nacional de Identidad (DNI): 41889953

**DATOS DEL ASESOR:**

Documento Nacional de Identidad (DNI): 08676632

Grado/Título: Magister en educación con mención en investigación y docencia superior

Código ORCID: 0000-0002-4469-6324

**DATOS DE LOS JURADOS:**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Escobedo Rivera, Froilan	Doctor en educación	22400177	0000-0003-4306-8841
2	Pimentel Dionicio, Katherine Elisa	Magister en ciencias de la educación docencia en educación superior e investigación	41735873	0000-0002-7475-9648
3	Coronel Maximiliano, Manfredo	Magister en ciencias de la educación docencia en educación superior e investigación	22517814	0000-0001-9504-3991

# D

# H



# UNIVERSIDAD DE HUANUCO

## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 9:00 am horas del día 23 del mes de diciembre del año 2020, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunieron el sustentante y el Jurado Calificador mediante la plataforma virtual Google meet integrado por los docentes:

(Presidente) : Dr. Froilán Escobedo Rivera  
(Secretaria) : Mg. Katherine Pimentel Dionicio  
(Vocal) : Mg. Manfredo Coronel Maximiliano

Nombrados mediante la Resolución N° 0080-2020-D-FCEyH-UDH, para evaluar la Tesis intitulada: **“LOS JUEGOS DE MEMORIA MEJORAN EL APRENDIZAJE DE LA ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32484 TUPAC AMARU, TINGO MARÍA, 2019”** por el Bachiller **Julio Cesar PALOMINO BARTOLOME**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Básica: Inicial y Primaria.

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

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo (a) **APROBADO** por unanimidad con el calificativo de **CATORCE** y cuantitativo de **BUENO** (Art. 54).

Siendo las horas 10:12 am del día miércoles 23 del mes de diciembre del año 2020, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

Presidente

Secretaria

Vocal

## **DEDICATORIA**

A DIOS, por brindarme paz y alegría en vida diaria.

A mi esposa; RAMÍREZ CARHUACHIN, Mayra, quien sin ella no estaría logrando mis metas de vida.

## **AGRADECIMIENTO**

- Agradezco profesionalmente a la Universidad de Huánuco, por facilitarme los medios y materiales educativos que permitieron el logro de mi carrera como licenciado en educación en la especialidad de inicial y primaria.
- A los docentes que me impartieron conocimientos quien con su paciencia y dedicación lograron brindarme su enseñanza y formarme íntegramente en un hombre con actitudes y valores.
- Al Mg. GUZMÁN DÍAZ, Héctor, mi especial reconocimiento, por compartir su experiencia y asesoría para la redacción de la investigación.
- A la Directora, docentes y estudiantes del 1º grado del nivel primaria de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru” – Tingo María por permitirme ejecutar la investigación y a la maestra por su ayuda incondicional.

# ÍNDICE

DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE CUADROS.....	VII
ÍNDICE DE TABLAS.....	VIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	IX
RESUMEN.....	X
INTRODUCCION.....	XI
CAPÍTULO I.....	15
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.1. Descripción del problema.....	15
1.2. Formulación del problema.....	17
1.3. Objetivo general.....	17
1.4. Objetivos específicos.....	17
1.5. Justificación de la investigación.....	18
1.6. Limitaciones de la investigación.....	19
1.7. Viabilidad de la investigación.....	19
CAPÍTULO II.....	20
2. MARCO TEÓRICO.....	20
2.1. Antecedentes de la investigación.....	20
2.1.1. A nivel internacional.....	20
2.1.2. A nivel Nacional.....	26
2.1.3. A nivel Regional.....	28
2.2. Bases Teóricas.....	31
2.2.1. Sustento Teórico de Dienes Z. aportes de Jean Piaget - Bruner: Desarrollo del pensamiento matemático infantil.....	31
2.3. Juego de Memoria.....	33
2.3.1. Nociones básicas sobre medios y materiales educativos.....	34
2.3.2. Funciones e importancia de los medios y materiales educativos.....	35
2.3.3. Clasificación de los medios y materiales educativos.....	36
2.3.4. Los niños pequeños quieren aprender matemáticas.....	37

2.4. Resolución de problemas matemáticos .....	38
2.4.1. La matemática a través de problemas .....	39
2.4.2. Como plantear y resolver problemas.....	41
2.4.3. Adición de Números Naturales.....	44
2.4.4. Representación gráfica de la suma en N.....	44
2.4.5. Sustracción de Números .....	45
2.4.6. Representación gráfica de la diferencia en N .....	45
2.5. Definiciones conceptuales .....	46
2.6. Hipótesis .....	47
2.7. Variables .....	47
2.7.1. Variable independiente .....	47
2.8. Variable dependiente .....	47
2.9. Operacionalización de variables.....	48
CAPÍTULO III.....	50
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	50
3.1. Tipo de investigación.....	50
3.1.1. Enfoque .....	50
3.1.2. Alcance o nivel.....	50
3.1.3. Diseño.....	51
3.2. Población y Muestra.....	51
3.2.1. Población .....	51
3.2.2. Muestra.....	52
3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos .....	53
3.3.1. Técnicas .....	53
3.3.2. Recolección de Datos .....	53
3.3.3. Para la presentación de los resultados .....	54
3.3.4. Para el análisis e interpretación de resultados .....	54
CAPÍTULO IV .....	55
4. RESULTADOS .....	55
4.1. Tratamiento estadístico e interpretación.....	55
4.1.1. Resultados del pre test .....	55
4.2. Resultados del post test .....	60
4.3. Contrastación .....	66
CAPITULO V .....	69

5. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	69
5.1. Con el problema formulado .....	69
5.2. Con las Bases Teóricas .....	69
5.3. Con la Hipótesis .....	70
CONCLUSIONES .....	71
RECOMENDACIONES.....	72
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA .....	73
ANEXO.....	76



## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 resultados de la pre test: los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019 .....	58
Cuadro N° 2 Resultados de la Post Test: los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019 .....	64
Cuadro N° 3 Cuadro comparativo de los resultados del Pre Y Post Test en función a los porcentajes (si) .....	66

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Total, de alumnos matriculados del 1° grado de la institución educativa N° 32484 “Túpac Amaru” 2019 .....	52
Tabla N° 2 Total de alumnos del 1° grado que comprende la muestra de la institución educativa N° 32484 “Túpac Amaru” 2019 .....	52

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Resultados de la Pre Test: .....	59
Gráfico N° 2 Resultados de la Post Test: .....	64
Gráfico N° 3 Comparativo de los resultados del Pre Test Y Post Test: .....	67

## RESUMEN

El estudio consistió en mejorar el nivel de resolución de los problemas matemáticos con referencia a la adición y sustracción en el área de matemática en los estudiantes del 1º grado del nivel primaria de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru” – Tingo María 2019.

La investigación se direcciono en el marco del enfoque matemático en la resolución de problemas matemáticos, por ello se trabajó para que los estudiantes mejoren significativamente la adición y sustracción basados en problemas contextuales aplicando los juegos de memoria.

La investigación realizada corresponde al estudio experimental cuyo objetivo fue que los estudiantes mejoren a solucionar problemas matemáticos de adición y sustracción; la investigación es de tipo aplicada para lo cual se utilizó el diseño cuasi-experimental considerando dos grupos “Experimental - Control” aplicando el instrumento de recolección de datos el cuestionario en la pre y post test.

La población de estudio estuvo conformada por un total de 118 estudiantes del primer grado y la muestra se conformó por los dos grupos de estudio, en un total de 60 niños y niñas, constituyéndolo el grupo experimental por la sección A1 con un total del 31 estudiantes haciendo el 51.7 %. Y el aula A2 como el grupo control con un total de 29 estudiantes haciendo el 48.3 % del total de los grupos de estudio, asimismo se le aplico 20 sesiones con sus respectivos desempeños acorde al Currículo Nacional vigente.

Al concluir el estudio de investigación se organizó los resultados a través del análisis e interpretación de los cuadros estadísticos, donde los resultados nos dan cuenta que, en el grupo experimental en el pre test, solo el 20.16 % podían resolver la adición y sustracción y en el grupo control, el 30.2%, pero después de la aplicación de los juegos matemáticos de cálculo, en el grupo de estudio, se demostró que el 84.7 % lograron solucionar problemas de adición y sustracción quedando demostrado su significatividad para tal fin.

## INTRODUCCION

Durante estos últimos tiempos las matemáticas tomaron mayor fuerza en todo ámbito del saber humano, es así, que los países del primer mundo como: Australia, Finlandia y los estados americanos del reino unido, consideran con mayor importancia el estudio de las ciencias matemáticas; desde la etapa preescolar, tal es así, que sus programas curriculares educativos están enfocados en el dominio de operaciones matemáticas contextualizadas; donde el estudiante debe demostrar al término de cada ciclo escolar.

En los países de Latinoamérica como: Brasil, México, y honduras, los programas curriculares educativos están enfocados en el dominio del razonamiento matemático, donde el estudiante debe razonar lógicamente para hallar una respuesta; por ello estiman que, la mayor fuerza de aprendizaje está en resolver problemas matemáticos utilizando el cálculo y la lógica

En nuestro país las matemáticas están enfocadas en la resolución de problemas matemáticos; donde el estudiante debe desarrollar capacidades y actitudes para alcanzar estándares en cada ciclo y en cada nivel. Asimismo el Currículo Nacional vigente, establece competencias acorde a la edad cronológica de los estudiantes partiendo de los propios intereses y necesidades de cada uno de ellos, respetando su origen y su forma de vida, sin embargo, en las Instituciones Educativas donde imparten conocimientos, no se están priorizando los aprendizajes esperados esto se debe a que en los últimos resultados académicos a los estudiantes del segundo grado y el cuarto grado de educación primaria la ECE (Evaluación Censal a los Estudiantes) se demostró que tan solo el 07% de los alumnos evaluados tenían calificativos destacados; es decir que de las 20 preguntas formuladas acertaron como máximo 18 de ellas, y el 13 % acertaron como máximo 13 preguntas y el 80 % acertaron menos de 12 preguntas. *MINEDU, Evaluación censal a estudiantes, 2017.*

En la Institución Educativa N° 32484 “TUPAC AMARU” no son ajenos a estos resultados, debido a que los estudiantes muestran, desinterés y poca preocupación por aprender las matemáticas, y en algunos de ellos sienten

matematofobia (temor a las matemáticas) ya que suelen ser aburridos y poco significativos las clases que brinda el maestro, por ello no podían resolver los problemas de matemática de adición y sustracción, mostraban deficiencias para poder sumar problemas básicos, desconocía los números menores que 1000, no podían ordenar de forma creciente y decreciente los números naturales, no comprendía de lo que es aumentar o quitar un número a otros números dados, y en el peor de los casos no representaban el valor que significaba cada número.

Entre las causas más frecuentes para que existen estos problemas, es la metodología y estrategia de aprendizaje promovida por el docente son pocos constructivos, es decir, que las clases departidas en el aula suelen ser aburridas y que no parten de un contexto real y sobre todo que no utilizan materiales didácticos para lograr con el propósito de enseñanza y aprendizaje en el área de matemática, otros de las posibles causas, es el poco compromiso que tienen los padres de familia para la educación de sus hijos, es decir, que no apoyan con las tareas que deje el docente para la casa, teniendo un total desinterés y desconocimiento de la importancia que tiene la matemática para enfrentar eficientemente los retos del futuro. Asimismo, otros de las posibles causas, es el poco interés que tiene la parte administrativa, ya que no planifican oportunamente los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de matemática.

Como consecuencia, de estos problemas, son los bajos resultados calificativos en el área de matemática, de manera que, sólo el 15%, de un total de 35 alumnos, logran evidenciar la resolución de problemas en la adición y sustracción, es decir, que el 85% de los estudiantes no puede resolver problemas de adición y sustracción, según el pre test aplicada, de manera que, los estudiantes no desarrollan capacidades relacionados con el área de matemática, por ello los niños sienten temor a las matemáticas, y tienen poca preocupación y poco interés por querer resolverlas.(ECE - 2017)

Por las razones expuestas, se propuso los juegos de memoria como alternativa de solución debido a que permitirá que los estudiantes razonen dinámicamente sobre asuntos de interés en función a la matemática, es decir

que se les aplicara a los niños preguntas que irán almacenando secuencialmente en su memoria.

En consecuencia, se planteó la siguiente pregunta.

¿De qué manera los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019? Asimismo, se propuso en objetivo general.

Determinar la eficacia de los juegos de memoria en el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019, siendo sus objetivos específicos:

Diagnosticar el nivel de aprendizaje en la resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019. Antes de la aplicación de los juegos de memoria.

Aplicar los juegos de memoria para mejorar el aprendizaje en la resolución de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019.

Evaluar el nivel de aprendizaje en la resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019. Después de la aplicación de los juegos de memoria.

El trabajo de investigación esta dividido en 5 capitulos tales como:

- **En el capítulo I**, Se presenta el planteamiento del problema, formulación de los problemas su objetivos generales y específicos, su justificación su limitación y viabilidad.
- **En el capítulo II**, Se presenta el marco teórico, los antecedentes de la investigación, definición de términos básicos, hipótesis y variables.

- En el **capítulo III**, se encuentra el método y diseño, tipo y nivel de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de investigación.
- En el **capítulo IV** se detalla el tratamiento estadístico e interpretación, contrastación y los resultados.
- **En el capítulo V**, se presenta la discusión de los resultados, las conclusiones y sugerencias. Y por último anexos que sustentan el presente estudio.



# CAPÍTULO I

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción del problema

Es de preocupación no solo de los docentes de un grado determinado para que los estudiantes aprendan el concepto de adición sino también lo es de los padres quienes en la actualidad no se muestran ajenos frente a las nuevas vertientes y concepciones sobre la enseñanza de la matemática en el desarrollo de las operaciones aritméticas en especial la adición y sustracción, el cual es el punto de partida en el aprendizaje de la resolución de problemas, sin embargo, es necesario comprender como docentes y como padres de familia que el estudiante primero debe afianzar y comprender la naturaleza del significado de “Sumar”, “Restar” (Adición - Sustracción), para lo cual hay una variedad de estrategias que se pueden aplicar de ahí la trascendencia de la investigación para poder apreciar la efectividad de la estrategia seleccionada.

El Juego de memoria es caracterizado como juego de concentración, por lo que ayuda a mejorar diferentes habilidades y capacidades de la memoria a través de la concentración y la atención. Los juegos matemáticos de cálculo ayudan al desarrollo de la memoria comprobándose científicamente su significatividad y productividad. Los juegos de memoria son en gran parte perfectos para los estudiantes sobre todo para los de primera infancia, debido a que desarrolla la capacidad cerebral. (Blog Plaza Toy, 2015)

Con prioridad, la aritmética estudia operaciones con números y sus respectivas propiedades que son considerados los más elementales, considerando a 7 sus operaciones más primordiales: (suma, resta, división, multiplicación, potenciación, radicación y logaritmación) por lo que la consideración en su conjunto de todas estas operaciones matemáticas es conocido como cálculo aritmético. (Definición ABC; 2019)

De acuerdo a la última evaluación “ECE” Evaluación Censal de Estudiantes, se puede apreciar que en los dos últimos años a nivel regional se ha observado el seguimiento y el ritmo de evolución favorable: En Inicio 2018 44,1 % y el 2016 32,1 %; En proceso 2015 38,7% y el 2016 39,6 %; y en el Nivel Satisfactorio 2018 17,2% y el 2016 28,3 %; el cual nos muestra que se ha presentado un leve crecimiento satisfactorio en el área de matemática pero que de todos modos no es altamente significativo como para poder decir que se ha superado las dificultades existentes en el área en relación a la resolución de problemas. Ministerio de Educación, (2016; 16)

La Institución Educativa materia de la presente investigación presenta dificultades en el 1° grado nivel en el cual los estudiantes en el primer mes pasan por un periodo de adaptación a fin de que no tengan dificultades en los casos de horario y exigencia, ya que en el primer grado se cimienta los procesos aritméticos en la resolución de problemas y de procesos lectores tomando en cuenta que al año siguiente se encontraran en el segundo grado y serán sometidos a la evaluación censal de estudiantes ECE. Es en estas circunstancias que el motivo de la investigación se centra en la resolución de problemas aditivos para el primer grado donde se aprecia que los estudiantes no utilizan los procesos didácticos estipulados por el Currículo Nacional o Rutas de aprendizaje o el método POLYA que ya es de uso común para la resolución de problemas.

Se ha podido apreciar que los estudiantes del primer grado al momento de desarrollarse el área de matemática tienen actitudes de desconcierto como si quisieran evitar que este se produzca debido tal vez al escaso uso de estrategias que presenta el docente del aula para proponer nuevas formas de resolver un problema y no convertir la clase en aburrida y poca atractiva al estudiantes si no que este se sienta motivado a participar de ella.

No solo se puede hablar de falta de una estrategia que motive al estudiante sino también del uso de materiales que pueden ser diseñados

por el docente (No estructurado) o de uso del Ministerio de Educación como es el ábaco, base diez, entre otros que pueden ser utilizados como herramienta para la resolución de problemas.

Aparte de ello esta los agentes distractores que se presentan como son el sonido de los vehículos al pasar por la pista, tomando en cuenta que la Institución educativa se ubica en la pista central de la ciudad de Tingo María, sumado a ello el desgano y desmotivación del estudiante, porque muchos de ellos presentan índices de desnutrición, el cual hace que sus niveles de concentración sean mínimos y poco eficaces.

## **1.2. Formulación del problema**

¿De qué manera los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019?

## **1.3. Objetivo general**

Determinar la eficacia de los juegos de memoria en el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019

## **1.4. Objetivos específicos**

- Diagnosticar el nivel de aprendizaje en la resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019. Antes de la aplicación de los juegos de memoria.
- Aplicar los juegos de memoria para mejorar el aprendizaje en la resolución de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019.

- Evaluar el nivel de aprendizaje en la resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019. Después de la aplicación de los juegos de memoria.

### **1.5. Justificación de la investigación**

La investigación a realizarse tiene por finalidad práctica demostrar que los juegos de memoria posibilita mejorar el aprendizaje de la adición y sustracción de números naturales, permitiendo al estudiante a descubrir estrategias en la resolución de problemas, toda vez que el aprendizaje de la matemática realizada de manera voluntaria y con motivación pertinente es significativo para el estudiantes convirtiéndose en un aprendizaje significativa y de interiorización en el desarrollo de sus capacidades en el logro de la competencia., promoviendo entre los estudiantes del 1° grado el interés por la resolución de problemas.

Desde un punto de vista metodológico el trabajo de investigación se justifica por la aplicación de los instrumentos de recolección de datos que fueron elaborados por cada uno de los objetivos de manera que se absolvieron a través de los métodos científicos. Tuvo un diseño de tipo cuasi experimental que podrá ser utilizada como antecedente en otras investigaciones por su gran significatividad, validez y confiabilidad.

Desde el punto de vista teórico se justifica por aportar al conocimiento existente un estrategia didáctica para la resolución de problemas aplicando diferentes formas de enseñar, donde los resultados deberán sistematizarse con una propuesta, de manera que serán incorporados como conocimiento a la ciencia epistemológica con relación a la calidad educativa, ya que se demostraría que con la aplicación de los juegos matemáticos de cálculo se alcanzaría un aprendizaje significativo.

## **1.6. Limitaciones de la investigación**

### **a) Factor económico**

La investigación por su naturaleza genera costos de copias para la aplicación de los instrumentos y durante el periodo de la manipulación de la variable dependiente sobre la independiente, El cual ha de ser asumida por la investigadora en su totalidad toda vez que no se cuenta con el apoyo de ninguna entidad pública o privada que financie la presente investigación.

### **b) Factor bibliográfico**

En la búsqueda de información con relación al trabajo de investigación, se limitó por la escasa bibliografía que presentan los repositorios de las diferentes universidades, asimismo, por la no atención de la biblioteca de la región frente a esta pandemia.

### **c) Factor docente**

Debido a que la aplicación de los juegos matemáticos de calculo se requiere tiempo de 3 horas pedagógicas y solo el docente de aula facilitaba 2 horas pedagógicas, asimismo una sesión se tenia que desarrollar hasta en 2 oportunidad.

## **1.7. Viabilidad de la investigación**

Es viable debido a que su propia estructura del proyecto esta en el marco normativo de nuestra casa de estudios, considerando las normas APA para su respectiva aplicación, por otro lado, es considerado viable por la aceptación de la dirección del plantel para su respectiva aplicación puesto que se desarrollara competencias y capacidades del Currículo Nacional y todo con referencia a buscar la calidad educativa. Asimismo, se cuenta con el asesoramiento de un experto en investigación dotado por la UDH, y con la aprobación de 3 expertos de nuestra casa de estudios.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. A nivel internacional

**ESPINOZA VELASQUES, María. (2015)**, en sus trabajo de investigación de título “Desarrollo de juego educativo RPG en teléfonos móviles” tesis sustentada en la Universidad de Chile en la facultad de ciencias físicas y matemáticas, cuyo fin es obtener el título de licenciada en educación infantil. Donde arribo a las siguientes conclusiones:

- ✓ En este trabajo se cumplieron satisfactoriamente los objetivos de diseñar e implementar un motor de videojuegos educativos RPG. Este motor ofrece un conjunto de funcionalidades que permite desarrollar sobre él un videojuego educativo RPG. Durante este trabajo se desarrolló el motor y se utilizó para la creación de los prototipos 1 y 2, los cuales fueron testeados con usuarios finales.
- ✓ Otro de los objetivos planteados fue apoyar el desarrollo de la aplicación a través de la evaluación de usabilidad de los prototipos de videojuegos educativos RPG durante las etapas de desarrollo. Con esto se logró mejorar el diseño de la aplicación a medida que se fue desarrollando y a la vez justificar decisiones de diseño e implementación apoyados en los resultados de las evaluaciones.
- ✓ Los resultados de las evaluaciones de usabilidad evidenciaron que los alumnos adoptaron en forma natural la interacción con los elementos del juego. La jugabilidad de juego también fue bien recibida por los alumnos, los cuales comprendieron la dinámica del juego, consistente en entregar cosas a los Personajes y recibir otras cosas a cambio, logrando efectivamente estimular su capacidad de resolución de problemas. A esto agregamos que los alumnos entienden que el juego sirve para aprender. En resumen con esto

podemos avalar en parte que se obtuvo una herramienta que apoya el aprendizaje y que ello se logra con la estimulación para desarrollar la capacidad de resolución de problemas de aprendizaje.

- ✓ Los alumnos evidenciaron significativamente la aceptación en su aplicación, de manera que incrementa su motivación para empoderarse de su herramienta pedagógica, considerando los resultados de las evaluaciones que mostraron al final. Es de vital importancia indicar que el tipo de muestra es considerada no representativa, debido a que se necesitan como promedio a más de 100 estudiantes que respondan a las necesidades y pautas de evaluación de manera que el resultado sea sobre la base de una muestra representativa. En tal sentido, se propuso evaluar con mayor cantidad de usuarios para su respectiva aplicación que pueda servir como un trabajo futuro, y que asegure la aceptación en su aplicación.
- ✓ Se realizó un test cognitivo para viabilizar su aplicación por lo que se propuso como un trabajo futuro. De manera que se podría medir que impacto causa en el aprendizaje generando el uso de esta aplicación y con ello respaldar de manera íntegra su objetivo que busca relacionar con una herramienta netamente pedagógica que apoye el aprendizaje significativo, que se desarrolle con la estimulación.

**CABANÉ SANTORINI, Simon. (2014)**, en su trabajo de investigación de título: “El juego en el aula de E/LE”, tesis sustentada en la Universidad de Barcelona, España, cuyo fin es optar la licenciatura en psicología educativa en niños menores de 6 años, donde arribó a las siguientes conclusiones.

Se mostró la importancia de los juegos de memoria en el aprendizaje de ELE y que esto se logra con el análisis de juegos y de algunas valoraciones que realizaron un grupo de estudiantes sobre el tema de estudio. De manera que se ha enumerado varias razones para que los juegos tiendan a ocupar un papel preponderante al momento de diseñar y elaborar unidades didácticas y materiales educativos para la enseñanza

de la lengua española. Consideramos importante debido a que el juego, se convierte como una herramienta pedagógica para que los estudiantes lo consideren como atractivo para su aprendizaje, puesto que le ayuda a adquirir mayor confianza en sí mismo, para que participen de manera activa, desarrollando su creatividad creando en ellos la necesidad de una comunicación.

- ✓ Se demostró que los juegos son considerados como una fuente inagotable de recursos y medios de enseñanza ya que ellos permiten que se trabaje con competencia que desarrollen la lingüística, aplicando diferentes estrategias para lograr una comunicación fluida y buscar el desarrollo de las estrategias metacognitivas. Es fácil de aplicarlo en todo momento del proceso pedagógico y didáctico, el juego desempeña distintas funciones, desde el núcleo hasta la misma actividad, presentándose nuevos contenidos y complementando con nuevas actividades; hasta lograr ser el elemento de retroalimentación de estructuras explicadas en el aula.
- ✓ Se probó que la aplicación de los juegos crea un ambiente de aprendizaje favorable considerando al compañerismo y la cooperación entre los niños y niñas. Podemos decir también que el juego es motivador muy atractivo para niños, jóvenes y adultos. La emotividad en su desarrollo genera una gran disposición para el trabajo académico, de manera que capta el interés y la atención hacia el contenido de enseñanza.

**LÓPEZ DE LOS MOZOS, Alberto. (2013)**, en su trabajo de investigación de título “Desarrollo de la operaciones de sumar y restar: comprensión de los problemas verbales” tesis sustentada en la Universidad Complutense de Madrid, España, cuyo fin es optar el título de formador educativo en la infancia, donde arribo a las siguientes conclusiones.

- ✓ Existen diferencias significativas, en general, en el rendimiento de los niños en función del nivel de escolaridad, de tal manera que los



cursos más avanzados obtienen mejores resultados. Es un dato esperado y lógico; sin embargo, aunque los niños de Segundo superan en sus realizaciones a los de Primero, las diferencias entre ambos no son estadísticamente significativas como para matemáticamente establecer distinción entre uno y otro grupo.

- ✓ El tipo de problema y los datos obtenidos evidencian que son similares los resultados obtenidos en los niños con relación a los problemas de Combinación ( $\mu = 1.55$ ) asimismo en los problemas de cambio se obtuvo ( $\mu = 1.53$ ). de modo que es el problema cambio 1 donde se obtiene una media mayor ( $\mu = 1.95$ ) asimismo y una desviación típica menor ( $\sigma = .22$ ), continuando con la combinación 1 con media = 1.91 y  $\sigma = .29$ . Estos problemas de comparación han resultado aún más difíciles para los niños y niñas, de manera que, los que producen son los que producen diferencias entre diferentes cursos.
- ✓ Con relación a la ubicación de la incógnita, se afirma que hay diferencias relativas, de modo que cuando se comparan las soluciones de los estudiantes en las diferentes situaciones en las que se ubica la incógnita. Los estudiantes alcanzan mayor precisión en el éxito. De modo que cuando la incógnita se ubica en el resultado, resulta poco difícil los problemas, donde la solución consiste en encontrar el 2do término. Y la dificultad es considerada mayor a la cantidad desconocida situándose en el primer sumando.
- ✓ Se considera en la variable operación acorde a la estructura semántica, puesto que los problemas impares son suma y los que son considerados pares resta, no se encontró diferencias que llaman la atención entre las dos operaciones, de manera que los resultados de la suma son superiores a los que se obtuvieron en la operación de la resta. Se concluye que es matizada la interacción con sus pares la operación, la situación de la incógnita considerando la edad de los niños. Los Cursos primero y segundo de E.P. presentan diferentes diferencias entre la adición y sustracción cuando la incógnita se sitúa

en el segundo sumando. Asimismo, las operaciones se comportan de forma diferente. En la adición, cuando está la incógnita en la posición más fácil para los estudiantes, las respuestas de los estudiantes del nivel inicial no son significativamente distintas que están ubicados en el primero. En cuanto a la sustracción, la posición más difícil es el primer sumando, las respuestas que son consideradas en los tres grupos de Primaria se comportan de la misma forma, de modo que se diferencia de las del nivel inicial. De manera que, las diferencias entre el grupo Infantil y todos los de Educación primaria son aplicables en la operación de la sustracción. De lo descrito se explica que la operación de la sustracción es una operación más compleja que la sustracción, de manera que es norma su enseñanza “para después”

- ✓ Sí utilizamos la variable como un procedimiento para la adición y sustracción, de manera que se pueda resolver problemas, tanto en el cambio como en la comparación, es ahí donde no encontramos diferencias significativas que se obtienen en los resultados con relación a los problemas que resuelven los estudiantes de la adición y sustracción, se considera que al no existir diferencias entre ambos grupos, las operaciones matemáticas nos hacen pensar los niños desarrollan una igual competencia, de manera que no existe argumentación alguna, para que los niños desde la primeros años de escolaridad no resuelven problemas matemáticos con relación a la sustracción.
- ✓ se considera la operación matemática como un problema relacionado al desarrollo cognitivo de los estudiantes por ello corresponde una estructura y un procedimiento está categorizado en grupos, es así que la variable operación tiene en cuenta si la estructura disminuye o aumenta. Asimismo es importante mencionar las cuatro operaciones combinadas ( suma, resta, multiplicación y división) son elementales para trabajar en los estudiantes del nivel primario.

- ✓ De lo descrito se afirma, existe diferencias en las variables de la operación, dichas diferencias no se pudo encontrar cuando la operación se encontraba como estructura ni mucho menos como procedimiento, estos resultados conllevan a inferir nuevas dificultades ( que hasta el momento era una situación incógnita y que estaba relacionado con el tipo de problema) Asimismo se puede señalar el orden que se encontró en la operación es menor y mayor y la adición y sustracción, explicó; resulta muy difícil para los estudiantes qué encuentro en una coincidencia entre la estructura y el procedimiento, por ello, éstas coincidencias tienen que son resueltos mediante la sustracción, también se demostró que los problemas más sencillos de resolver son Cambio 1 y Combinación 1, considerando que en ambos existen un procedimiento y una estructura.

**PALACIOS MURILLO, Antonio.** (2014) en su trabajo de investigación de título: “estrategia Didáctica para la enseñanza de la adición y la sustracción a través de la lúdica en el grado primero de las Instituciones Educativas Campolejano del Municipio de Solita y la sede Sombredero del Municipio de Solano” tesis sustentada en la Universidad de la Amazonia, facultad de Ciencias de la Educación, Florencia, Caquetá, Colombia, cuyo fin es optar la licenciatura en educación primaria, donde arribo a las siguientes conclusiones.

- ✓ La aplicación de las actividades metodológicas contribuyó a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la suma y la resta en estudiantes del grado del primer grado de primaria de la Institución Educativa Campolejano y la sede la Sombredero.
- ✓ El manejo de la estrategia de aprendizaje fue pertinente y significativa debido a que permitió mejorar el nivel de aprendizaje de los niños y niñas aplicando estrategias lúdicas pedagógicos (el juego)
- ✓ En la enseñanza y aprendizaje de la suma y la resta es necesario tener en cuenta la motivación, como una estrategia de aprendizaje.

teniendo como inicio los proyectos de aula, como principio integrador y potenciador de las diferentes áreas del conocimiento.

### **2.1.2. A nivel Nacional**

**CAMACHO LENDRO, Joaquin. (2012)**, en su trabajo de investigación de título: “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales es estudiantes del primer grado” tesis sustentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, presentó la tesis titulada: cuyo fin es obtener la licenciatura en educación primaria, llegando a las siguientes conclusiones:

- El objetivo principal del juego cooperativo es brindar espacios a los estudiantes para poner en práctica distintas habilidades sociales, destreza en sus organizaciones y a la mejora significativa de los niveles de comunicación entre todos los participantes.
- Existen variedades de juego que son relacionados con las características de un juego cooperativo, puesto que en el desarrollo de investigación, se selecciona cinco de ellas, por lo que promovieron un mejor uso de sus habilidades.
- En las aulas se promovieron los juegos cooperativos, puesto que se considera una alternativa resolución para mejorar las habilidades sociales entre los diferentes grupos de trabajo se forma en el aula, generando un buen clima institucional.
- Para desarrollar los juegos cooperativos aplicó diferentes metodologías estrategias de enseñanza, teniendo como pilar fundamental el uso de cuadro de las habilidades sociales el ciudadano a través de la comunicación. podemos destacar a los juegos presentados se desarrollaron, considerando un trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr objetivos académicos, Asimismo se destacó que los juegos se ejecutan respetando sus normas y reglas le hace más interesante a ello.

- El juego cooperativo desarrollado programas y si han venido incrementando de manera positiva en los grupos formados en el aula.
- Las habilidades sociales que están relacionados con el sentimiento, son estas habilidades que se incrementó de manera significativa, esto se evidencia al término de la aplicación buenos programas de juego.

**QUISPE LINO. Amasifuen (2013)**, en su trabajo de investigación de título: “Análisis, diseño e implementación de un videojuego en 2d orientado a la ejercitación de la memoria y el desarrollo de la inteligencia espacial” tesis sustentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, cuyo fin es optar el título de licenciado en la especialidad primaria, llegando a las siguientes conclusiones:

- En el desarrollo del proyecto hubo una constante comunicación entre asesor y el tesista, de manera que se muestran avances en el desarrollo del proyecto, esto evidencia que hubo una constante retroalimentación, cuyo propósito fue realizar ajustes para implementar alternativas de solución en el trabajo de investigación.
- Se implementó de manera significativa algoritmos de Inteligencia artificial, de manera que sirvió para tomar control del movimiento, realizar la toma de decisiones los personajes de los distintos videojuegos, verificándose su factibilidad, eficacia y eficiencia en las diferentes soluciones que se presentan.
- El seleccionado una arquitectura adecuada permitiendo el desarrollo de un sistema organizado
- Al término del proyecto de implementación se concluyó la versatilidad fácil acceso al lenguaje de programación Python, el desarrollo y la práctica del videojuego se aceleró y se pudo completar satisfactoriamente, podemos afirmar que el uso de ambas plataformas resulta significativa para el desarrollo de los videojuegos

- Se especifica el plan de pruebas se detalló de modo abierto y fue ejecutado identificando y subsanando todos los errores encontrados en el proceso de su aplicación.

**ASTOLA SALVADOR, Gina. (2012)**, en su trabajo de investigación de título: “Efectividad del programa “GPA-RESOL” tesis sustentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, presentó cuyo fin es obtener la licenciatura en educación primaria, donde arribo a las siguientes conclusiones.

- ✓ El nivel de logro en resolución de problemas aritméticos aditivos y sustractivos en estudiantes de segundo grado de primaria de dos instituciones educativas, una de gestión estatal y otra particular del distrito de San Luis después de la aplicación del programa GPA - RESOL es altamente significativo. En el momento pre test el grupo experimental difiere del grupo control y al interior de los grupos, los estudiantes de la institución de gestión privada evidencian un mejor nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos aditivos y sustractivos.
- ✓ En el momento post test el grupo experimental tiene mayor nivel, pero al interior del grupo experimental el tipo de gestión no evidenció mayor impacto en el nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos aditivos y sustractivos.

### **2.1.3. A nivel Regional**

**LOZANO YALICO, Tiburcio. (2013)** en su trabajo de investigación de título: “Influencia del ábaco selvático en el desarrollo de la adición y sustracción del área de matemática en el 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru” de la ciudad de Tingo María, 2009” tesis sustentada en la Universidad de Huánuco, cuyo fin es optar el título de licenciado en educación inicial y primaria, llegando a las siguientes conclusiones:

- ✓ El ábaco selvático mejora sustancialmente el aprendizaje de los alumnos en el desarrollo de la adición y sustracción en el área de matemática las evidencias se muestran en los resultados obtenidos que se muestran en el cuadro N° 4 y gráfico N° 2
- ✓ Se aplicó la prueba de pre test a los alumnos del 3° grado “A” de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru” de la ciudad de Tingo María, teniendo en cuenta como resultado que el grupo control tuvo una nota de 7.9 y el grupo experimental obtuvo una nota de 14.7
- ✓ El ábaco selvático constituye un material educativo que despierta el interés del alumno a través del contraste de los colores y el uso de los números móviles espiralados que los invita a aprender de una forma práctica y amena y así contribuye a desarrollar procesos cognitivos y a mejorar la memoria a largo plazo porque pone al alumno como protagonista de su aprendizaje y que este lo recuerde como experiencia propia.

**PARDAVÉ RAMOS, Yobanna (2015)**, en su trabajo de investigación de título: “Aplicación de juegos con recursos naturales en el aprendizaje de la adición y sustracción de números naturales en los alumnos del segundo grado de primaria del C.E.I. La Esperanza – 2015” tesis sustentada en la Universidad de Huánuco, cuyo fin es optar la licenciatura en educación inicial y primaria, llegando a las siguientes conclusiones:

- ✓ El uso del juego con recursos naturales de la zona, utilizados como estrategias metodológicas en el aula incrementa sustancialmente el aprendizaje de la adición de números naturales en los alumnos del segundo grado de primaria del Centro Educativo Integrado La esperanza.
- ✓ El juego con recursos naturales de la zona utilizada como estrategia metodológica en el aula influye positivamente en el aprendizaje de la sustracción de números naturales en los alumnos del segundo grado de primaria del Centro Educativo Integrado La esperanza.

- ✓ El promedio de notas obtenidos por los alumnos del grupo experimental con relación a la adición de números naturales fueron de 14,10 puntos que se ubica en el intervalo “A” de aprendizaje logrado, mientras que el del grupo de control, con 10,73 puntos solo se ubican en el intervalo “B” con aprendizaje en proceso.
- ✓ Con relación a la sustracción de números naturales el promedio aritmético obtenido por los alumnos del grupo experimental es de 13.50 puntos, que lo ubican en el intervalo “A”, aprendizaje logrado y el del grupo de control es solo de 8.60 puntos que lo ubican en el intervalo “C” en inicio.
- ✓ Las fluctuaciones positivas percibidas en el promedio de las notas de la adición y sustracción en el grupo de control obedece a la presencia de variables extrañas que no fueron controladas durante el experimento.

**VÁSQUEZ VELEZ Estephany. (2015)**, en su trabajo de investigación de título: “Utilización de las hojas y semillas del molle como material educativo para el aprendizaje de la adición y sustracción en los alumnos del segundo grado de educación primaria del CNI “La esperanza” - 2015” tesis sustentada en la Universidad de Huánuco, cuyo fin era obtener la licenciatura en la especialidad de educación inicial y primaria, llegando a las siguientes conclusiones:

- ✓ La utilización de las hojas y semillas del molle como material educativo influye positivamente en el aprendizaje de adición de números naturales en los alumnos de 2° grado de educación primaria del CNI “La esperanza”, tal como lo demuestra al cuadro comparativo de la adición.
- ✓ De igual forma la utilización de este material, también contribuye en idéntica forma, en la construcción del aprendizaje de la sustracción de números naturales en los alumnos del segundo grado de primaria, tal como se puede observar en el cuadro comparativo de la sustracción.



- ✓ El promedio del calificativo obtenido por el grupo experimental con relación a la adición de números naturales fue el 12,33 puntos: que de acuerdo a la escala cualitativa del Ministerio de Educación se ubica en el nivel “B” aprendizaje en proceso, mientras que el grupo de control se ubica en el nivel “C”, Aprendizaje en inicio con 9,67 puntos.
- ✓ Con relación de sustracción de números naturales. El promedio del calificativo obtenido por el grupo experimental fue de 12,33 puntos: que de acuerdo a la escala de evaluación cualitativa normada por el Ministerio de educación se ubica en el nivel “B” aprendizaje en proceso, y el grupo de control con 8,23 puntos se ubica en el nivel “C” con aprendizaje en inicio.
- ✓ El incremento en el promedio de notas obtenidas por el grupo de control (2.17 puntos en la adición y 1.50 puntos en la sustracción) responde a influencia de variables intervinientes que no se han sido controladas en el proceso de investigación tales como el apoyo de los padres de familia, los evaluadores y las estrategias utilizadas por el docente del grupo de control.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. Sustento Teórico de Dienes Z. aportes de Jean Piaget - Bruner: Desarrollo del pensamiento matemático infantil.**

Dienes parte del principio de las obras realizadas por Brunet y Jean Piaget, donde llevó a cabo su trabajo de investigación anunció teorías de aprendizaje que están relacionados con el mundo de la matemática, considerando en su teoría cuatro principios en las cuales fundamenta:

el principio Dinámico: este tipo de aprendizaje se caracteriza por ser un proceso activo manera que al construir conceptos, se va relacionando con un entorno adecuado para que los estudiantes puedan interactuar con sus pares.

en principio constructivista: este principio considera que la actividad de los estudiantes debe estar enfocado en la construcción de sus propios conocimientos, de manera que van desarrollando un pensamiento lógico-formal, este proceso se puede lograr a través de una tarea donde un adulto pueda intervenir para potenciar sus conocimientos.

el principio de variabilidad matemática: la ciencia matemática explicado que el concepto matemático cuenta con diferentes números de variables, y la relación de estos, y en la relación de estas variables, se forma un concepto sonido con referencia la matemática.

Principio de variabilidad perceptiva: para el autor existen diversas diferencias para determinar la diferencia de los conceptos, aquí es preponderante señalar que los estudiantes pasan por procesos dinámicos, como la etapa del juego, la etapa práctica y la etapa de la estructura. con el pasar del tiempo estas etapas se transforma en seis, de manera que se sobreentiende que los juegos ya pasan a ser etapas no lúdicas en especial para las personas mayores, Diones considera seis etapas que el estudiante tiene que recorrer en el aprendizaje de la matemática, pues considera que:

El juego libre como un medio que debe estar meramente preparado, ni modo que se puede adquirir estructuras matemáticas bien diseñadas, para que se vaya adaptando fácilmente a él.

el juego con reglas; funcionan como ciertas restricciones durante el desarrollo del juego, por lo que se interpreta como algunas limitaciones para dominar una situación durante todo el proceso que dure el juego.

Juegos Isomorfos; en esta parte del juego considera que no solamente se aprende de forma estructurada, más por el contrario se requiere de diversos tipos de juegos, para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática, Puesto que es ahí que el estudiante descubrirá ciertas conexiones que existen entre cada una de ellas, y que significancia tiene en la resolución de problemas matemáticos.

los juegos de representación; es necesario considerar que este proceso todavía no está impreso en la mente del sujeto; de modo que para desarrollar este tipo de proceso es necesario hacer una representación, son las actividades que se ejecuta considerando el modo representativo.

los juegos de descripción; los juegos de descripción vienen a ser un proceso cuyo propósito es extraer las propiedades matemáticas que se encuentran implícitos, de manera que se llegue a su descripción, es imprescindible que el estudiante desarrolla un lenguaje que le permita describir todos los realizado en la solución del problema. Se consideró que al inicio el estudiante inventara un lenguaje inédito y propio, de modo que más adelante con el asesoramiento de su docente desarrollara un lenguaje común para la explicación del proceso matemático.

De lo descrito podemos concluir que las matemáticas es un sistema de axiomas, ya que en su entorno formado por muchas propiedades, una de ellas puede deducir a través de un mínimo de propiedades que son denominados axiomas, puesto para ello se inventarán ciertos procedimientos que se denominará demostración, y todo ello nos permitirán llegar a conclusiones que se denominan teoremas; según Dienes; remarca que es imprescindible contar con todas estas etapas, y sobre todo que se vaya organizado para lograr que todo niño acceden ella. (Dienes Z (1986), citado por Castro, E., Del Olmo, A. Y Castro, E. 2002; 6)

### **2.3. Juego de Memoria**

En el desarrollo del juego de memoria los estudiantes descubren algunos elementos que se relacionan de forma diferente sin igual qué se parece igual entre ellos, por cada tiro que realiza el participante se esconden las piezas, esto sucede cuando no hacen paro, el propósito del juego es destapar todas las parejas que se encuentran.

En cada casilla que se construye el juego contienen diferentes recursos (imagen, sonido o animación) también se consideran textos

En las casillas dónde están ubicadas las parejas hay una posibilidad de tener el mismo contenido, también se puede encontrar contenidos distintos que estén relacionados unos con otros.

En el momento de construir la actividad desde la página Clic, el participante sólo puede ver la mitad de las Casillas, es decir, cada casilla debe estar ubicado por una pareja, de manera que los juegos de memoria están compuestos por 6 parejas, deben contar con 12 Casillas.

Existen posibilidades de crear tres tipos de juegos de memoria.

Los juegos de memoria que tienen parejas de elementos iguales.

El país ubicado en cada uno de los elementos, de manera que cuando se pone en marcha la actividad entes aparecen de casilla. JCLIC, (2016:89)

### **2.3.1. Nociones básicas sobre medios y materiales educativos**

Los medios y materiales educativos tienen como propósito fundamental facilitar a la educación contenidos académico que deben estar acorde con las necesidades e intereses de los educandos, el mismo modo debe responder a los valores culturales de cada pueblo.

De acuerdo a las preguntas que respondan utilizando los materiales educativos les permitirá reflexionar dos tipos de criterios que un docente emplea, de manera que el docente debe adaptar, seleccionar, elaborar y utilizar de manera correcta en los medios y materiales educativos, métodos descritos nos podemos referir a la importancia que tiene el material educativo con relación a desempeñar un papel preponderante para el sistema de aprendizaje y enseñanza, debemos mencionar en primer lugar, que estableceremos algunas distinciones diferencias conceptuales que nos ayudará a manejar con mayor precisión conceptos que están relacionados a los medios y materiales educativos. Posteriormente, los situaremos en el proceso de enseñanza aprendizaje y analizaremos como éstos pueden emplearse en las modalidades de Educación presencial y educación a distancia. (Almeyda, O. 2013; 5)

### **2.3.2. Funciones e importancia de los medios y materiales educativos**

Debemos complementar la importancia de los medios y materiales educativos, debido a que tiene un modo de aplicación, carácter instrumental, y que esto sirven para comunicar experiencias, por lo descrito en el presente trabajo ampliaremos algunas ideas con relación a este tema.

En el desarrollo del aprendizaje humano, tiene que intervenir la aplicación de estos medios de aprendizaje para generar diversas perspectivas de enseñanza, es por ello, mientras percibe mejores sensaciones, el estudiante tendrá mejores percepciones.

Los medios y materiales educativos enriquecen de manera significativa una experiencia sensorial, y que estos son la base de todo tipo de aprendizaje, por ello se aproxima, a la necesidad de todo estudiante qué prende en función a su propio contexto.

Facilita el modo de adquirir y fijar todo tipo de aprendizaje

Motivan y estimula a un aprendizaje significativo

Para que los estudiantes imagines y desarrollo sus capacidades de abstracción

Sintetiza el tiempo de enseñanza, ya que su explicación se hace fácil y sencilla.

Enriquece al manejo de diferentes tipos de vocabulario utilizando palabras técnicas.

En lo anterior podríamos Añadir que los medios y materiales También tienen la capacidad de desarrollar el poder de apreciación de las bellezas que nos ofrece la naturaleza y la identificación con el propio entorno. Asimismo, permite cultivar el poder de observación, presión creadora y de comunicación.

Los medios y materiales cumplen a modo general diversas funciones, al respecto Capella (1983) citado por Almeyda O., afirma que los medios de materiales activos pueden ser utilizados como:

- ✓ Canales que permiten transmitir información codificada.
- ✓ Sistemas integrados de codificación para el empleo de tener efectos cognoscitivos de manera específica mientras se viene transmitiendo información.
- ✓ Activadores de las operaciones mentales de manera que se obtiene una mejor información.
- ✓ Activadores de las operaciones mentales que están consideradas en la tarea que debe ser desarrollada.
- ✓ Medios y formas para enseñar sistemas codificadores de manera que los sujetos fortalezcan sus capacidades para extraer información de muchos medios y manejar dominios y contenido. (Almeyda, O. 2013; 8 - 9)

### **2.3.3. Clasificación de los medios y materiales educativos**

Como se sabe existen diferentes formas para clasificar los criterios de los materiales educativos, explico, imposible terminar una taxonomía única y válida, de manera que se presenta dos clasificaciones citado por el autor Méndez Samalloa (1991:135-137).

La clasificación que tiene su base en sistemas de canales de percepción que están debidamente comentado por varios especialistas.

La clasificación que tiene su base en las experiencias de aprendizaje, mejor conocido como el cono de experiencias propuesta por Edgar Dale.

Posteriormente analizaremos se clasificará a los materiales en el proceso de enseñanza aprendizaje, propuesta por R. Saco (1991), qué nos permite integrar algunos de los conceptos trabajados anteriormente.

De esta manera usted podrá adoptar un criterio de clasificación para efectos de su trabajo docente. (Almeyda, O. 2013; 12)

#### **2.3.4. Los niños pequeños quieren aprender matemáticas**

Aunque se ha demostrado que ningún estudiante, aprende matemáticas por su propio impulso, sino que tienen que descubrir la gran importancia que tiene las matemáticas en la vida, todos los estudiantes absorben información el contexto donde viven, muchas veces las circunstancias obligan a los estudiantes aprender de manera inconsciente las matemáticas de manera adecuada.

Para lograr que el niño desea aprender matemáticas elemento fundamental el desarrollo de sus capacidades que les permiten tener un significado mayor sobre la importancia de los números tales como:

Todo aprendizaje tiene inicio en el momento el nacimiento del niño e incluso antes de ella

El proceso de aprender empieza en el momento del nacimiento, o incluso antes.

1. los recién nacidos quieren experimentar de manera eufórica ciertos contextos de su vida.
2. los recién nacidos aprenden preferentemente a comer
3. los recién nacidos aprenden preferentemente jugar
4. los niños tienen la creencia de que crecer es su trabajo
5. los niños tienen una desesperación por querer ser grandes
6. los niños aceptan que una habilidad es necesaria para su subsistencia
7. los niños aprenden de todo de manera rápida y concisa

Durante la existencia de los hombres no hubo ni existió ningún científico adulto, quien haya desarrollado la mitad de conocimiento que siente un niño a la edad de 4 años

las personas mayores confundimos que las capacidades que se desarrollan en el área de matemática son sencillamente fáciles de aprender, de manera que observamos a los estudiantes por un deseo impropio por aprender las matemáticas.

Cuando observamos detenidamente a los niños con mucha atención, jamás hemos sabido comprender, que significado tienen sus acciones frente a una necesidad, puesto que las personas utilizan a menudo palabras que se escriben de la misma forma pero que tienen distinto expresión y significado.

el proceso de aprendizaje es referido todo proceso que sigue cuando un sujeto está queriendo conocimientos, y se diferencia con el término educación, que es un proceso distinto de aprendizaje, que todo profesor tiene la función de transmitir conocimientos, debemos explicar, que estos dos procesos distintos suelen identificarse entre sí, y que muchos lo consideran como uno solo.

Se debe entender que la realidad es que el niño empieza a aprender en el momento del nacimiento, antes del nacimiento. los estudiantes empiezan a asistir a la escuela a partir de los 6 años, llevando un cúmulo de conocimientos a las aulas, de manera que el docente debe aprovechar la oportunidad para lograr aprendizajes significativos. Doman, G. y Doman J. (2014: 37-38)

#### **2.4. Resolución de problemas matemáticos**

¿Qué hacer cuando estamos en el aula con alumnos que se han formado sin tener un entrenamiento en búsqueda de relaciones? Habrá que empezar por alguna parte y no considerarnos perdido sin luchar. Habrá que formar las habilidades necesarias, pero sin dejar de pensar que ya no están en primaria y que por tanto. Los recursos a utilizar no serán los mismos. A todas estas dificultades habrá que unir la tendencia a la ejecución inmediata que tienen nuestros estudiantes y que hablamos en párrafos precedentes. A nuestro criterio Hay que seguir en forma sistemática 2 vías:



1. Proponer ejercicios de grado que se cursa y que obligan a los alumnos a buscar relaciones. Estarán obligados a buscar relaciones porque los datos que se van estarán constituidos por números, figuras, funciones, letras, combinaciones entre estos, etc., pero no con el objetivo de realizar operaciones formales con ellos, sino con el objetivo de hacer valoraciones mentales que conduzcan a un resultado feliz.
2. Proponer ejercicios variados, de grados anteriores, de temas distintos a los planteados en la asignatura que se, etc., que reúnan las características de ser ricos en relaciones, a menos y de soluciones sólo posible mediante un proceso mental de búsqueda y descubrimiento de relaciones ya estudiadas o que puedan descubrirse en base a otras conocidas. Estos pueden plantearse en el aula al final de la clase, Como tareas extraclase, en los murales habilitados en las escuelas para esta actividad. El objetivo es recuperar en parte del tiempo perdido en actividades como estas que debieron acometerse en los primeros grados.(Palacio, J. 2003; 24-25)

#### **2.4.1. La matemática a través de problemas**

¿Qué ventajas ofrece la clase desarrollada través de problemas?

Son varias:

- ✓ Aumenta el interés de aprender de los estudiantes con la aplicación práctica de lo que le gusta aprender.
- ✓ El estudiante pasa de ser receptor a tener ideas exclusivas convirtiéndose en protagonista de la actividad, con su participación activa.
- ✓ Los contenidos académicos no deben olvidarse con facilidad ya que la mayoría de los problemas están principalmente en textos que establece la asociación del contenido matemático con los intereses del mismo.

- ✓ Tienen la oportunidad de formular nuevas preguntas sobre los problemas resueltos, de manera que sean aspectos importantes en la propia resolución de problemas matemáticos.
- ✓ Ayuda a desarrollar a tener un fluidez de la expresión oral por lo tanto facilita a tener capacidades comunicativas desarrollando y enriqueciendo el contenido a aprender.
- ✓ Contribuyen de manera significativa a dar respuestas a sus dudas e intereses de los estudiantes planteándose correspondencia con estas
- ✓ Contribuyen de manera significativa a eliminar creencias negativas con respecto a las capacidades que desarrollan los estudiantes hacia la matemática.
- ✓ De lo descrito no es suficiente para comprender significancia y la utilidad de las cosas a través de problemas debemos pensar en estas cuatro características.
- ✓ Una situación meramente desconocida
- ✓ Se desconoce la vida de solución
- ✓ Se debe trabajar en ella
- ✓ Se tienen todos los conocimientos para abordar la situación

No concebir las clases a través de problemas equivale a negar por lo menos una de las características mencionadas con anterioridad de ella Sería posible sin que pierda el sentido la actividad docente análisis de las 1 a 1 para que compruebe que no es posible negar alguna de ellas.

En la redacción de los problemas hay que eliminar una buena parte o compartirlas con problemas enfocados desde otros puntos de vista las expresiones calcular y evaluar efectuar resolver este seguidas de una serie de datos fríos que no estimulan el trabajo ya que no son actividades significativas para los alumnos Estas actividades tienen un carácter netamente algorítmico. (Palacio, J. 2003; 65-66)

## 2.4.2. Como plantear y resolver problemas

Se debe tomar en cuenta:

### a) Familiarizarse con el problema

Se debe empezar por el enunciado del problema, de manera que se puede visualizar de forma íntegra el problema planteado, considerando que el estudiante debe comprender el problema para familiarizarse con ella, asimismo se entiende que el estudiante grabará el propósito del tema en su mente. dependerá de la atención del estudiante sobre el problema matemático, puesto que le ayudará a reforzar su memoria, y a rescatar los puntos más importantes del problema.

b) Trabajar para una mejor comprensión responde a la pregunta ¿por dónde debo empezar a resolver el problema? de modo que se debe empezar primero por el enunciado del problema, y esto sucede cuando el enunciado está de forma clara y precisa, lo cual permitirá que el estudiante lo tenga grabado su mente. También responda la pregunta ¿Qué puedo hacer? separar mediaticamente las partes del problema (Hipótesis y conclusión) Estos son considerados como los principales problemas a demostrar.

Es importante ocuparse de los principales problemas, de manera que, al momento de combinar, obtengamos una respuesta clara y precisa.

Responde a la pregunta ¿ qué gano haciendo esto? en esta parte se debe preparar y aclarar detalles que permitan tener con claridad sobre sus probables respuestas.

### c) En busca de una idea útil

Responde a la pregunta ¿por dónde debo empezar? se debe considerar las partes principales del problema, es decir, se debe empezar por buscar una idea cómo resolver ese problema que estén claramente dispuestas y concebidas, gracias a los aprendizajes previos que poseen estudiante, y qué capacidad de almacenamiento tiene su memoria.

Responde a la pregunta ¿ qué puedo hacer? se debe considerar a un problema matemático desde diferentes puntos de vista, donde el estudiante busca un contacto con sus propios conocimientos que lo han querido con anterioridad. se debe subrayar las diferentes partes un problema matemático, para posteriormente examinarlos los diferentes detalles, y trataré de dar una idea útil para poder resolver los problemas planteados.

Otros de las maneras de responder a esta pregunta, es basarme a los conocimientos adquiridos, para luego reforzarlos con nuevos conocimientos, de manera que se produce un aprendizaje significativo en el área de la matemática.

Responde a la pregunta ¿ qué puedo encontrar? nos referimos a que debe de dar una idea que sea útil, que determina de manera decisiva solución al problema planteado.

Responde a la pregunta ¿ cómo puede ser útil una idea? determinando el conjunto de razonamiento que estén al alcance de él, todas las ideas que se muestren deben resultar importantes para resolver estos problemas

Responde a la pregunta ¿ Qué puedo hacer con la idea completa? se debe analizar si es ventajosa o no, de manera que se pueda determinar si es confiable la idea propuesta, el estudiante tiene la capacidad de averiguar hasta qué punto debe de llevar a la solución de problemas su idea planteado.

Es importante considerar que las nuevas situaciones se deben analizar desde diferentes puntos de vista, de manera que se adquiere conocimientos la adquisición de los problemas.

#### **d) Ejecución de plan**

Responde a la pregunta ¿por dónde debo empezar? se debe empezar por una idea clara que se tiene frente a la solución del problema

planteado, de manera que se tiene seguro cómo hacerlo, ya que se tendrá como principio, hallar el problema planteado de forma correcta.

Responde a la pregunta ¿qué puedo hacer? debemos tener presente la confianza que tenemos en comprender el problema, posterior a ello se debe efectuar los detalles en las diferentes operaciones algebraicas y geométricas, estos están previamente reconocidos como factores factibles, es importante adquirir un reforzamiento formal que tenga la capacidad de discernir e intuir en ambos medios, si se nos presentó un problema muy complejo y difícil de resolver, se debe de tomar distintos pasos que pueden ser pequeños y los más grandes, de modo que cada una de ellas cumpla una función quién le conviene a solucionar problemas matemáticos.

Responde a la pregunta ¿que gano haciendo esto? experiencias matemáticas para tener como base resolver diferentes problemas en una situación posterior.

#### **e) Visión retrospectiva**

Responde a la pregunta ¿por dónde empezar? el estudiante debe empezar por explicar la forma como solucionó el problema, qué detalles y estrategias utilizó para llegar a ella, asimismo debe explicar los diferentes puntos de vista que aplicó de forma significativa para resolver los problemas planteados.

Se debe considerar todos los detalles que intervinieron en la solución de los problemas matemáticos, de manera que su plano es resolución se haga de fácil acceso y sencillo para resolverlos. es importante mencionar qué partes el problema matemático tubo deficiencias de manera que se pueda reportar con nuevos conocimientos, ya que el propósito de todo problema matemático, es resolver los de manera significativa.

Es importante examinar los métodos y estrategias que están utilizando la resolución de problemas matemáticos, puesto que nos

llevará, a tener una idea más clara y precisa una solución problemas matemáticos.

Responde a la pregunta ¿Qué gano haciendo esto? es importante encontrar una solución que sea de modo significativo, que le permite al estudiante descubrir hechos interesantes, para que los pueda examinar atentamente y adquirir nuevos conocimientos. Polya, G.( 1969; 49 - 53)

### 2.4.3. Adición de Números Naturales

Término de adición de números naturales vienen a corresponder asociación de números para sus respectivas adiciones.

$$(5, 3) \rightarrow 8 = 5 + 3$$

A los diferentes números naturales 5 y 3 se les denomina sumandos y al número natural 8, el resultado de la operación, tiene la denominación de suma.

Esto es:

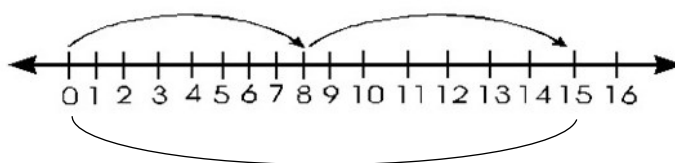
$$\begin{array}{ccccccc} 5 & + & 3 & = & 8 & & \\ \downarrow & & \downarrow & & \downarrow & & \\ \text{Sumando} & & \text{Sumando} & & \text{Suma} & & \end{array}$$

(Marín, A. 1993; 33)

### 2.4.4. Representación gráfica de la suma en N

La suma de dos números naturales se caracteriza por representar gráficamente en la recta numérica.

Ejemplo, se representa la suma:  $8 + 7 = 15$



Podemos observar en la figura que se considera un primer desplazamiento de ocho unidades a la derecha, de modo que se que el punto que corresponde a 0, y posterior a ello el segundo desplazamiento de 7 unidades a la derecha teniendo como punto correspondiente a 8. El desplazamiento de 15 unidades viene hacer la suma. (Marín, A. 1993; 33)

### 2.4.5. Sustracción de Números

La sustracción de los números naturales en la operación corresponde a muchos pares que están ordenados por números naturales que es su diferencia.

Ejemplo, se representar la sustracción:  $12 - 3 = 9$

Al número natural 12 se le denomina minuendo, al número natural 3 se le denomina sustraendo y al número natural 9, se le llama diferencia.

Esto es:

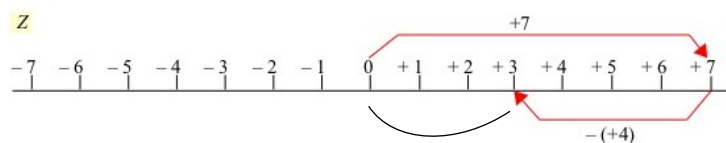
$$\begin{array}{ccccccc}
 12 & - & 3 & = & 9 \\
 \downarrow & & \downarrow & & \downarrow \\
 \text{Minuendo} & & \text{Sustraendo} & & \text{Diferencia}
 \end{array}$$

(Marín, A. 1993; 41)

### 2.4.6. Representación gráfica de la diferencia en N

Es la diferencia de dos números naturales que deben representar gráficamente utilizando la recta numérica.

Ejemplo, podemos representar la diferencia:  $7 - 4 = 3$



Podemos evidenciar en la figura, un primer desplazamiento de 7 unidades a la derecha, teniendo como el punto correspondiente al 0 y,

posterior al segundo desplazamiento de 4 unidades a la izquierda, de manera que en el punto correspondiente a 7 el desplazamiento es de 3 unidades donde se representa la diferencia. (Marín, A. 1993; 41 – 42)

## **2.5. Definiciones conceptuales**

### ➤ **Juegos de memoria.**

En las diferentes actividades lúdicas de los juegos de memoria el niño va descubriendo de forma significativa elementos numéricos que son iguales o que están relacionados entre ellos, en cada una de las participaciones de los niños tienen que destapar un par de piezas, el juego tiene como objetivo desarrollar la creatividad de los participantes.

### ➤ **Regletas cuisenaire.**

Tiene como principal objetivo de trabajar problemas matemáticos con relación a esta cantidad, de modo que el estudiante calcula utilizando las regletas que son de diferentes tamaños y colores, que tiene la numeración del 1 al 10.

### ✓ **Bata-waf.**

Este juego está identificado con el juego de cartas tiene la función de divertir sus participantes presentando diferentes tipos de cartas de diferentes tamaños, en el ámbito de la matemática es ideal trabajar la numeración, el orden y la cantidad, de manera que se resumen operaciones sencillas como la adición y sustracción.

### **Código secreto 13+4.**

➤ Es un tipo de juego, que se caracteriza por descifrar códigos de establecidos, donde el estudiante debe desarrollar el cálculo mental, utilizando diversas operaciones básicas la adición y sustracción.

### **Aprendizaje de la adición y sustracción.**



➤ En qué tipo de perros es utilizado para relacionar de forma cuantitativa estructuras geométricas y las magnitudes de las variables, es importante desarrollar la en nuestras vidas, porque tienda desarrollar una capacidad matemática y los sujetos quienes lo practican.

➤ **Adición de números naturales.**

Este tipo de perro es considerado como una operación que está cerrada a través de los números naturales, considerando una operación conmutativa, debido a que el orden de los sumandos no debe alterar el resultado. En consecuencia conceptualizamos una suma bien hacer operación asociativa a través de un conjuntos de números naturales.

➤ **Sustracción de números naturales**

La resta o sustracción está considerada como una de las cuatro operaciones básicas e importantes de la aritmética; se trata de una operación de descomposición que consiste en, dada cierta cantidad, eliminar una parte de ella, y el resultado se conoce como la diferencia del total del resultado. Es la operación inversa a la suma.

## **2.6. Hipótesis**

Los juegos de memoria mejoran significativamente el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019.

## **2.7. Variables**

### **2.7.1. Variable independiente**

Juegos de memoria

### **2.8. Variable dependiente**

Aprendizaje de la adición y sustracción

## 2.9. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENCIONES	INDICADORES	INST EVAL
<p>Variable independiente</p> <p><b>“Juegos de memoria”</b></p>	<p>REGLETAS CUISENAIRE</p> <p>BATA-WAF</p> <p>CÓDIGO SECRETO 13+4</p>	<p>✓ Descomposición de los números</p> <p>✓ Desarrollo de la autonomía</p> <p>✓ Atención</p> <p>✓ Concentración</p> <p>✓ Habilidad</p> <p>✓ destreza</p>	
<p>Variable dependiente</p> <p><b>“aprendizaje de la adición y sustracción”</b></p>	<p>Adición de números naturales</p> <p>Sustracción De Números Naturales</p>	<p>1. Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar hasta cincuenta objetos.</p> <p>2. Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere quitar hasta 99 objetos.</p> <p>3. Utiliza el conteo hasta 100, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <p>4. Resuelve problemas que requiere quitar con situaciones cotidianas empleando materiales con hasta 100 objetos.</p> <p>5. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.</p> <p>6. Resuelve problemas de cantidad, “pocos” en situaciones cotidianas.</p> <p>7. Resuelve problemas de cantidad, “ninguno” en situaciones cotidianas.</p> <p>8. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad “más que”, “menos que”, en situaciones cotidianas.</p> <p>9. Resuelve problemas de cantidad “más que”, en situaciones cotidianas.</p> <p>10. Resuelve problemas de cantidad “menos que”, en situaciones cotidianas.</p> <p>11. Resuelven a descomponer en los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.</p> <p>12. Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</p> <p>13. Resuelve problemas de seriación en situaciones cotidianas.</p> <p>14. Resuelve problemas de agrupación en situaciones cotidianas.</p> <p>15. Reconoce la relación entre sumas y restas a través de ejemplificaciones</p> <p>16. Establece relaciones entre datos y acciones de agregar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.</p> <p>17. Establece relaciones entre datos y acciones de quitar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.</p>	

		<p>18. Establece relaciones entre datos y acciones de juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.</p> <p>19. comprende la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición y sustracción con números hasta 20.</p> <p>20. Comprende el número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos</p>	
--	--	--	--

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Tipo de investigación

Aplicada: porque se distingue tener propósitos establecidos que sean prácticos e inmediatos y bien definidos, es decir, se que el propósito de la investigación es actuar, transformar, modificar o producir cambios en un sector de la realidad. (Carrasco, S. 2010; 43).

##### 3.1.1. Enfoque

Es considerada como un enfoque cuantitativo, según Hernández, R. (2010; 4) El enfoque cuantitativo (es representado a un conjunto de procesos) es considerado de modo secuencial y probatorio. De manera que cada etapa debe preceder a la siguiente no pudiendo “brincar o eludir” pasos, debe ser riguroso el orden, ya que, desde luego, se redefine alguna fase. Por lo tanto, parte de una idea, que se acota y se delimita, derivándose los objetivos y preguntas de investigación, considerándose revisar la literatura de manera que se construye un marco con una perspectiva meramente teórica. De las preguntas planteadas se establecen Hipótesis determinándose variables; desarrollándose un plan para probarlas (diseño); midiéndose las variables a través de los programas estadísticos; se analizan cada uno de las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos) estableciéndose conclusiones con respecto a la Hipótesis.

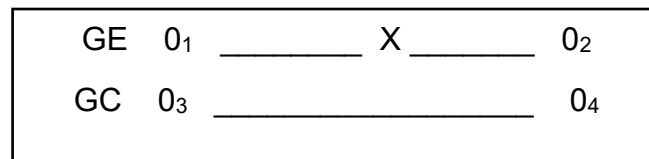
##### 3.1.2. Alcance o nivel

Experimental, debido a que se realizó luego de tener conocimiento las características del fenómeno o hecho que se trata de investigar (variables) y las causas que determinan tales y cuales características, es decir, se conoce los factores que dieron origen al problema, de manera que se le puede dar un tratamiento metodológico. Asimismo, definimos que en este nivel se aplicó nuevos sistemas, modelos, tratamientos,

programas, y métodos o técnicas en la cual mejoró y corrigió la problemática, que dió origen al estudio de investigación (Carrasco, S. 2010; 42).

### 3.1.3. Diseño

Cuasi experimental, Carrasco, S. (2005) debido a que en el grupo experimental se le aplicó el tratamiento con el uso de los juegos de memoria para mejorar significativamente el aprendizaje de la adición y sustracción, por lo que se representada de la siguiente forma:



GE : Grupo experimental

GC : Grupo control

0<sub>1</sub> - 0<sub>2</sub> : Resultado del pre test

X : Aplicación de la variable

0<sub>3</sub> - 0<sub>4</sub> : Resultados del Post test

## 3.2. Población y Muestra

### 3.2.1. Población

En el presente trabajo de investigación la población se constituyo por 118 estudiantes del 1° grado distribuidos en cuatro secciones en la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”

**Tabla N° 1**

Total, de alumnos matriculados del 1° grado de la institución educativa N° 32484 "Túpac Amaru" 2019

GRADO	TURNO MAÑANA		
	SECCIÓN	TOTAL	%
1°	A1	31	26.3
	A2	29	24.5
	A3	31	26.3
	A4	27	22.9
	TOTAL	118	100.0

FUENTE: Nomina de la Institución Educativa N° 32484 "Túpac Amaru" 2019

ELABORACIÓN: Propia del tesista

### 3.2.2. Muestra

La muestra fue no probabilística o dirigida, como señala Hernández, R. (2010; 176) quien dice: "Que la elección no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación", por cuanto los grupos ya se encuentra conformados y de manera intencionada, se tomó en cuenta a los estudiantes del 1° grado, constituyéndose el grupo control y experimental.

**Tabla N° 2**

Total de alumnos del 1° grado que comprende la muestra de la institución educativa N° 32484 "Túpac Amaru" 2019

GRUPO	SECCIÓN	TOTAL	%
EXPERIMENTAL	A1	31	51.7
CONTROL	A2	29	48.3
TOTAL		60	100

FUENTE: Tabla N° 01

ELABORACIÓN: Propia del tesista

### 3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

#### 3.3.1. Técnicas

MOMENTOS	TECNICA	INSTRUMENTO
Recolección de Datos	ENCUESTA	Cuestionario (pre test y post test)
	Observación	Lista de cotejo Cuestionario
Presentación de Datos	Cuadros y gráficos estadísticos	Paquete estadístico
Análisis e interpretación de datos	Estadística descriptiva	Cuadros estadísticos cuadro de distribución de frecuencia. Frecuencia porcentual

#### 3.3.2. Recolección de Datos

Para la recolección de datos se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación:

##### Técnica de Encuesta

La encuesta es una técnica que consiste en obtener información

de los sujetos de estudio, proporcionada por ellos mismos, sobre opiniones, actitudes o sugerencias, Canales, (2004:163)

##### Cuestionario

“Es un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento, situación o temática particular, sobre el cual el investigador desea obtener información”, Hurtado (2000:469).

Nos permitió medir el nivel de aprendizaje en la resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción. Se aplicó un Pre Test y un Post Test al grupo experimental (aula A 1) y al grupo de control (A2) de los estudiantes del Primer grado del nivel primaria de la institución Educativa N°32484 “Túpac Amaru” – 2019

### **3.3.3. Para la presentación de los resultados**

Para la presentación de datos se utilizó cuadros y gráficos estadísticos ordenados para una mayor visualización, se analizará estos resultados a través de la estadística descriptiva con ayuda del paquete estadístico SPSS.

#### **Cuadros y gráficos estadísticos.**

Un cuadro estadístico, también denominado tabulado o tabulación, es una presentación ordenada de un conjunto de datos cuantitativos, ya sea en una sola columna o en un solo renglón o, también, en columnas o renglones cruzados. Su finalidad es obtener información, analizarla, elaborarla y simplificarla lo más posible, para que pueda ser interpretada fácilmente.

### **3.3.4. Para el análisis e interpretación de resultados**

La información que se procesó a través del análisis de la estadística descriptiva (cuadros de distribución de frecuencias y frecuencia porcentual) y la representación gráfica de barras a fin de integrar de manera clara el comportamiento de los resultados antes y después de la aplicación de los juegos con memoria para mejorar la resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción.



## CAPÍTULO IV

### 4. RESULTADOS

#### 4.1. Tratamiento estadístico e interpretación

##### 4.1.1. Resultados del pre test

###### a) Referencia.

A continuación, presentamos los datos obtenidos en la aplicación del pre test en los estudiantes del primer grado del grupo experimental al aula "A1" con un total de 31 estudiantes y al aula "A2" constituyéndole al grupo control con un total de 29 estudiantes, aplicándoles 20 sesiones de aprendizaje al grupo de estudio con sus respectivos desempeños que se direcciona a mejorar la resolución de problemas matemáticos de adición y sustracción en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 32484 "Túpac Amaru", Tingo María, 2019. Se consideró los siguientes desempeños:

1. Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar hasta cincuenta objetos.
2. Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere quitar hasta 99 objetos.
3. Utiliza el conteo hasta 100, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
4. Resuelve problemas que requiere quitar con situaciones cotidianas empleando materiales con hasta 100 objetos.
5. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, "muchos", "pocos", "ninguno", en situaciones cotidianas.
6. Resuelve problemas de cantidad, "pocos" en situaciones cotidianas.
7. Resuelve problemas de cantidad, "ninguno" en situaciones cotidianas.

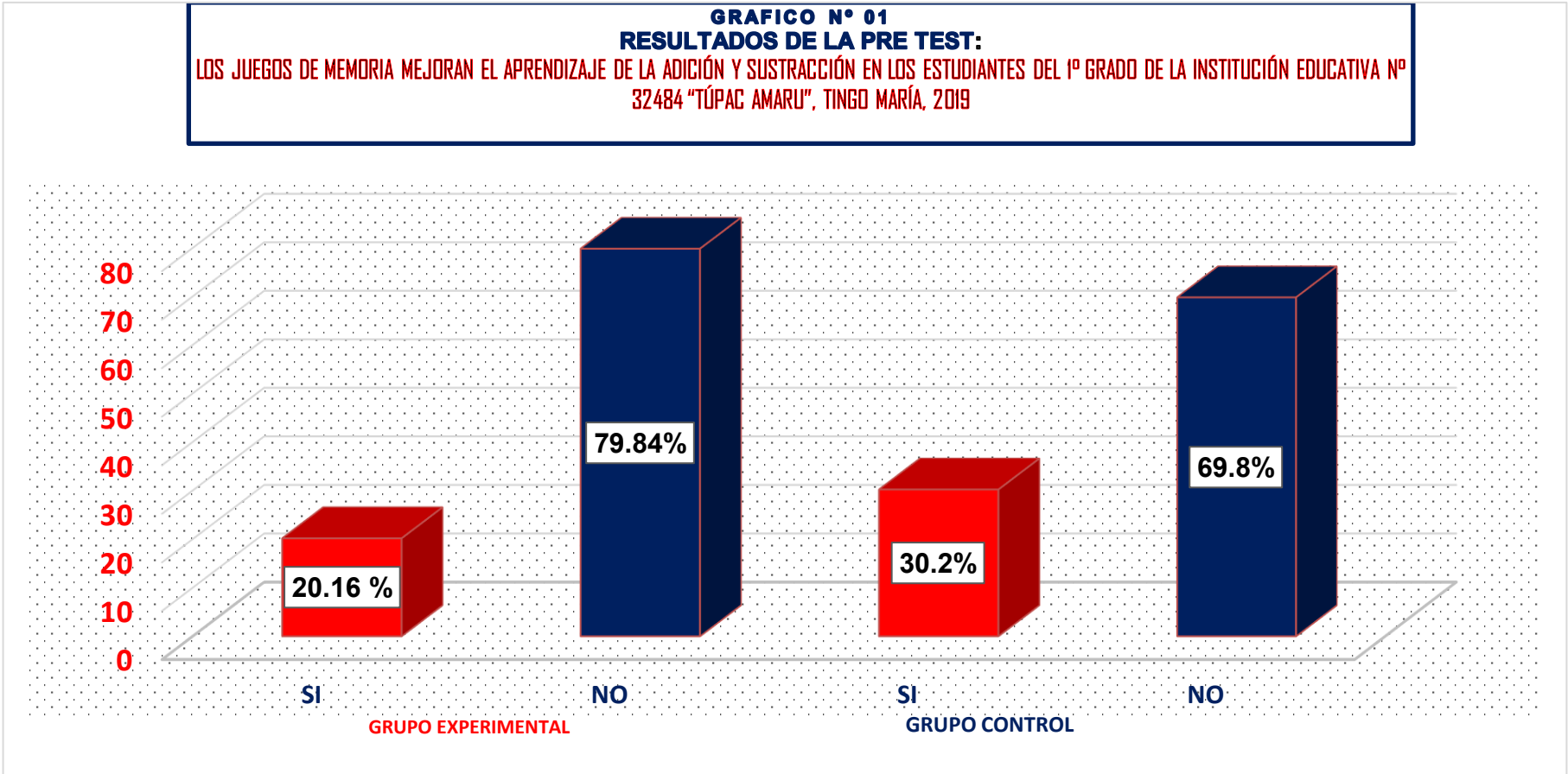
8. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad “más que”, “menos que”, en situaciones cotidianas.
9. Resuelve problemas de cantidad “más que”, en situaciones cotidianas.
10. Resuelve problemas de cantidad “menos que”, en situaciones cotidianas.
11. Resuelven a descomponer en los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.
12. Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.
13. Resuelve problemas de seriación en situaciones cotidianas.
14. Resuelve problemas de agrupación en situaciones cotidianas.
15. Reconoce la relación entre sumas y restas a través de ejemplificaciones
16. Establece relaciones entre datos y acciones de agregar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.
17. Establece relaciones entre datos y acciones de quitar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.
18. Establece relaciones entre datos y acciones de juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.
19. comprende la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición y sustracción con números hasta 20.
20. Comprende el número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar.

N°	DESEMPEÑOS	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
01	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar hasta cincuenta objetos.	6	19.4	25	80.6	31	100	6	20.7	23	79.3	29	100
02	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere quitar hasta 99 objetos.	7	22.6	24	77.4	31	100	7	24.1	22	75.9	29	100
03	Utiliza el conteo hasta 100, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	3	9.7	28	90.3	31	100	9	31.0	20	69.0	29	100
04	Resuelve problemas que requiere quitar con situaciones cotidianas empleando materiales con hasta 100 objetos.	8	25.8	23	74.2	31	100	7	24.1	22	75.9	29	100
05	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, "muchos", "pocos", "ninguno", en situaciones cotidianas.	5	16.1	26	83.9	31	100	9	31.0	20	69.0	29	100
06	Resuelve problemas de cantidad, "pocos" en situaciones cotidianas.	9	29.0	22	71.0	31	100	10	34.5	19	65.5	29	100
07	Resuelve problemas de cantidad, "ninguno" en situaciones cotidianas.	5	16.1	26	83.9	31	100	12	41.4	17	58.6	29	100
08	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad "más que", "menos que", en situaciones cotidianas.	8	25.8	23	74.2	31	100	12	41.4	17	58.6	29	100
09	Resuelve problemas de cantidad "más que", en situaciones cotidianas.	4	12.9	27	87.1	31	100	13	44.8	16	55.2	29	100
10	Resuelve problemas de cantidad "menos que", en situaciones cotidianas.	8	25.8	23	74.2	31	100	8	27.6	21	72.4	29	100
11	Resuelven a descomponer en los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.	6	19.4	25	80.6	31	100	7	24.1	22	75.9	29	100
12	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	9	29.0	22	71.0	31	100	9	31.0	20	69.0	29	100
13	Resuelve problemas de seriación en situaciones cotidianas.	2	6.5	29	93.5	31	100	8	27.6	21	72.4	29	100
14	Resuelve problemas de agrupación en situaciones cotidianas.	4	12.9	27	87.1	31	100	9	31.0	20	69.0	29	100
15	15.Reconoce la relación entre sumas y restas a través de ejemplificaciones	7	22.6	24	77.4	31	100	6	20.7	23	79.3	29	100
16	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	9	29.0	22	71.0	31	100	9	31.0	20	69.0	29	100
17	Establece relaciones entre datos y acciones de quitar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	5	16.1	26	83.9	31	100	4	13.8	25	86.2	29	100
18	Establece relaciones entre datos y acciones de juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	7	22.6	24	77.4	31	100	6	20.7	23	79.3	29	100
19	comprende la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición y sustracción con números hasta 20.	4	12.9	27	87.1	31	100	12	41.4	17	58.6	29	100
20	Comprende el número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar.	9	29.0	22	71.0	31	100	12	41.4	17	58.6	29	100
<b>TOTAL</b>		<b>20.16 %</b>		<b>79.84 %</b>		<b>100%</b>		<b>30.2 %</b>		<b>69.8 %</b>		<b>100 %</b>	

**Cuadro N° 1**

*resultados de la pre test: los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 "Túpac Amaru", Tingo María, 2019*

**GRAFICO N° 01**  
**RESULTADOS DE LA PRE TEST:**  
 LOS JUEGOS DE MEMORIA MEJORAN EL APRENDIZAJE DE LA ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°  
 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2019



**Gráfico N° 1** Resultados de la Pre Test:

## **C) ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De acuerdo a los datos que se observan en el cuadro N° 3 y su respectivo gráfico, podemos observar:

- En el grupo experimental, solo el 20.16 % de un total de 31 estudiantes lograron resolver significativamente problemas de adición y sustracción en el área de matemática y el 79.84 % presentaban deficiencias para lograrlo.
- En el grupo control, solo el 30.2 % de un total de 29 estudiantes lograron resolver problemas de adición y sustracción en el área de matemática y el 69.8 % presentaban deficiencias para lograrlo.

## **INTERPRETACIÓN**

Al observar los resultados del pre test concluimos que en un buen porcentaje de los estudiantes que lo constituyen el grupo experimental, como en el grupo control no lograban resolver problemas de adición y sustracción, en el área de matemática tal como se evidencia en el cuadro N° 03.

### **4.2. Resultados del post test**

#### **a) Referencia**

Con la aplicación de la lista de cotejo se determinó los resultados del pos test, debido a que se aplicó las 20 sesiones de aprendizaje en el grupo de estudio a un total de 31 estudiantes, así mismo, se aplicó el instrumento de recolección de datos “lista de cotejo” al grupo control con un total de 29 estudiantes de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019. cuyo objetivo era mejorar el nivel de resolución de problemas matemáticos de adición y sustracción utilizando los juegos de memoria, para ello se trabajó con los siguientes desempeños.

1. Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar hasta cincuenta objetos.

2. Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere quitar hasta 99 objetos.
3. Utiliza el conteo hasta 100, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
4. Resuelve problemas que requiere quitar con situaciones cotidianas empleando materiales con hasta 100 objetos.
5. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.
6. Resuelve problemas de cantidad, “pocos” en situaciones cotidianas.
7. Resuelve problemas de cantidad, “ninguno” en situaciones cotidianas.
8. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad “más que”, “menos que”, en situaciones cotidianas.
9. Resuelve problemas de cantidad “más que”, en situaciones cotidianas.
10. Resuelve problemas de cantidad “menos que”, en situaciones cotidianas.
11. Resuelven a descomponer en los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.
12. Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.
13. Resuelve problemas de seriación en situaciones cotidianas.
14. Resuelve problemas de agrupación en situaciones cotidianas.
15. 15. Reconoce la relación entre sumas y restas a través de ejemplificaciones
16. Establece relaciones entre datos y acciones de agregar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.

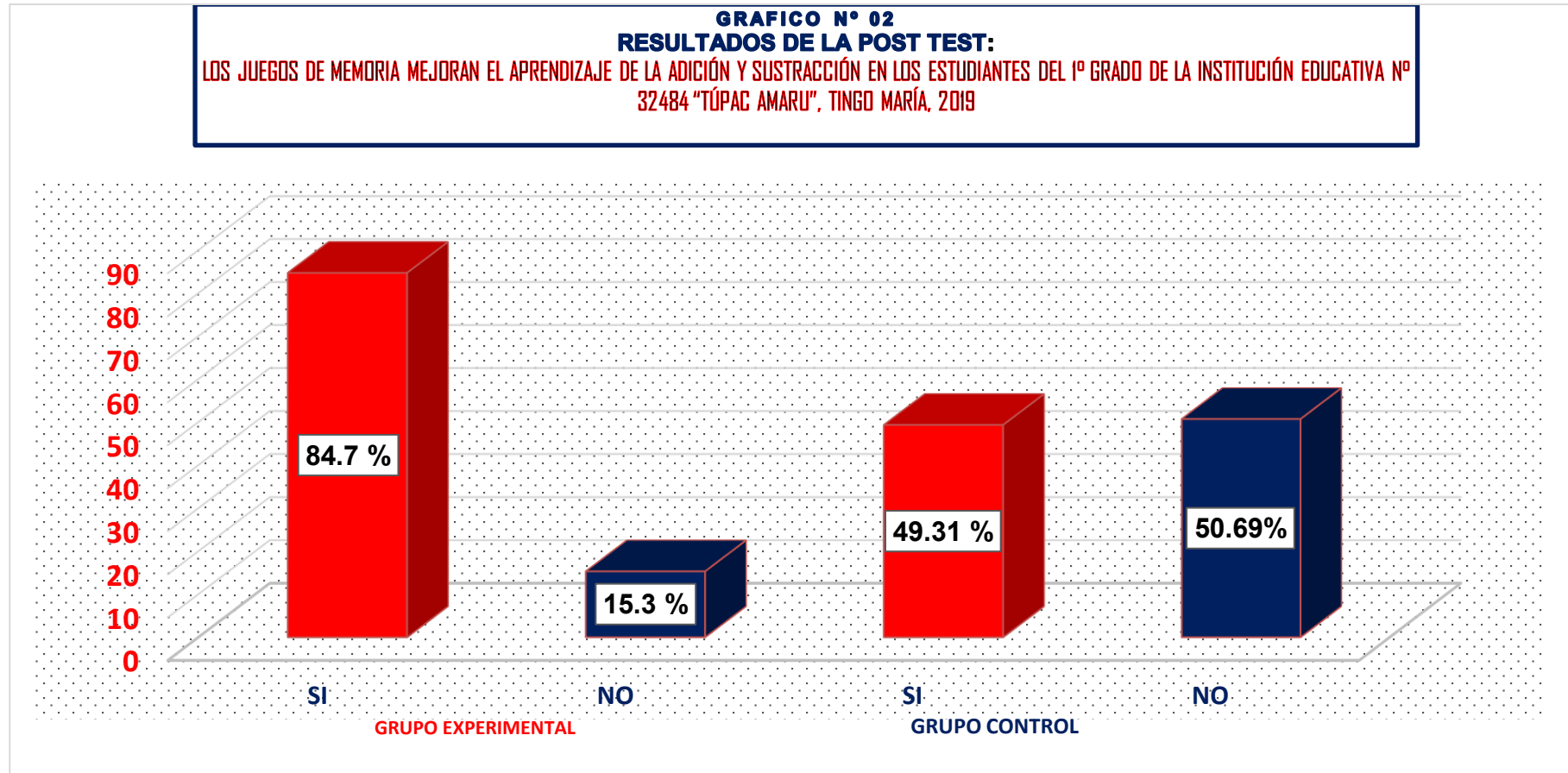
17. Establece relaciones entre datos y acciones de quitar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.
18. Establece relaciones entre datos y acciones de juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.
19. comprende la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición y sustracción con números hasta 20.
20. Comprende el número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar.



N°	DESEMPEÑOS	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
01	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar hasta cincuenta objetos.	27	87.1	04	12.9	31	100	17	58.6	12	41.4	29	100
02	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere quitar hasta 99 objetos.	26	83.9	05	16.1	31	100	17	58.6	12	41.4	29	100
03	Utiliza el conteo hasta 100, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	24	77.4	07	22.6	31	100	14	48.3	15	51.7	29	100
04	Resuelve problemas que requiere quitar con situaciones cotidianas empleando materiales con hasta 100 objetos.	25	80.6	06	19.4	31	100	15	51.7	14	48.3	29	100
05	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, "muchos", "pocos", "ninguno", en situaciones cotidianas.	27	87.1	04	12.9	31	100	14	48.3	15	51.7	29	100
06	Resuelve problemas de cantidad, "pocos" en situaciones cotidianas.	26	83.9	05	16.1	31	100	16	55.2	13	44.8	29	100
07	Resuelve problemas de cantidad, "ninguno" en situaciones cotidianas.	28	90.3	03	9.7	31	100	14	48.3	15	51.7	29	100
08	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad "más que", "menos que", en situaciones cotidianas.	26	83.9	05	16.1	31	100	17	58.6	12	41.4	29	100
09	Resuelve problemas de cantidad "más que", en situaciones cotidianas.	29	93.5	02	6.5	31	100	18	62.1	11	37.9	29	100
10	Resuelve problemas de cantidad "menos que", en situaciones cotidianas.	24	77.4	07	22.6	31	100	16	55.2	13	44.8	29	100
11	Resuelven a descomponer en los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.	25	80.6	06	19.4	31	100	17	58.6	12	41.4	29	100
12	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	27	87.1	04	12.9	31	100	15	51.7	14	48.3	29	100
13	Resuelve problemas de seriación en situaciones cotidianas.	24	77.4	07	22.6	31	100	14	48.3	15	51.7	29	100
14	Resuelve problemas de agrupación en situaciones cotidianas.	28	90.3	03	9.7	31	100	13	44.8	16	55.2	29	100
15	15.Reconoce la relación entre sumas y restas a través de ejemplificaciones	28	90.3	03	9.7	31	100	13	44.8	16	55.2	29	100
16	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	24	77.4	07	22.6	31	100	11	37.9	18	62.1	29	100
17	Establece relaciones entre datos y acciones de quitar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	24	77.4	07	22.6	31	100	10	34.5	19	65.5	29	100
18	Establece relaciones entre datos y acciones de juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	28	90.3	03	9.7	31	100	10	34.5	19	65.5	29	100
19	comprende la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición y sustracción con números hasta 20.	26	83.9	05	16.1	31	100	12	41.4	17	58.6	29	100
20	Comprende el número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar.	29	93.5	02	6.5	31	100	13	44.8	16	55.2	29	100
<b>TOTAL</b>		<b>84.7 %</b>		<b>15.3 %</b>		<b>100%</b>		<b>49.31 %</b>		<b>50.69</b>		<b>100 %</b>	

**Cuadro N° 2**

*Resultados de la Post Test: los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 "Túpac Amaru", Tingo María, 2019*



**Gráfico N° 2** Resultados de la Post Test:

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En los datos que se observa en el cuadro N° 04 junto al grafico N° 03 se evidencian que:

- En el grupo experimental, el 84.7 % de un total de 31 estudiantes lograron resolver problemas de adición y sustracción en el área de la matemática quedando tan solo el 15.3 % con deficiencias para lograrlo.
- En el grupo control, el 49.31 % de un total de 29 estudiantes lograron resolver problemas de adición y sustracción, en el área de la matemática asimismo el 50.69 % mostraban deficiencias para lograrlo.

## **INTERPRETACIÓN**

Al verificar los resultados obtenidos en el respectivo cuadro se observa porcentajes diferenciados, es decir, que en el grupo experimental el 84.7 % de los estudiantes lograron resolver significativamente problemas de adición y sustracción, en el área de la matemática mientras que en el grupo control sólo el 49.31 % presentan dicho logro. Estas diferencias explican la significatividad que tienen los juegos de cálculo para la resolución de problemas en la adición y sustracción en el área de la matemática

### 4.3. Contrastación

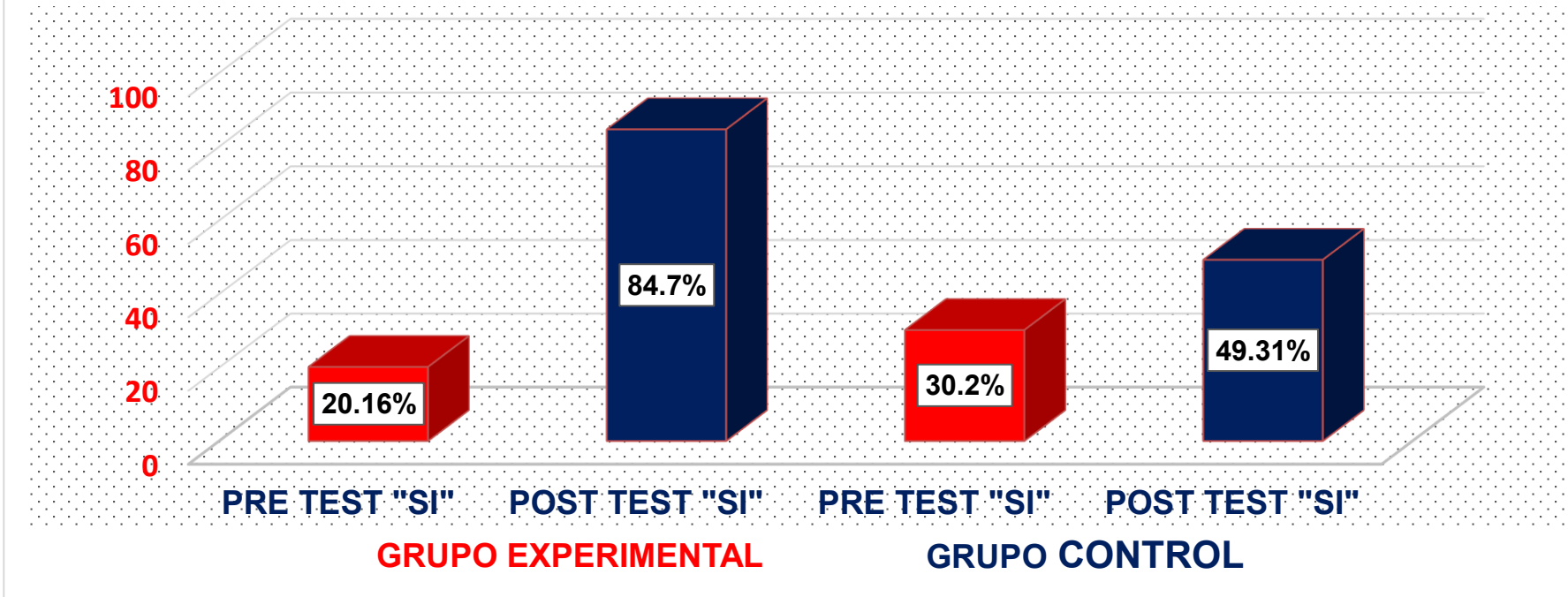
Para contrastar los resultados se ha tomado en cuenta los porcentajes que indican la mejora en la resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción tanto en el pre test, como en el post test. Los resultados que se obtuvieron son:

#### **Cuadro N° 3**

*Cuadro comparativo de los resultados del Pre Y Post Test en función a los porcentajes (si)*

	POR CENTAJES		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
<b>EXPERIMENTAL</b>	<b>20.16</b>	<b>84.7</b>	<b>64.54</b>
<b>CONTROL</b>	<b>30.2</b>	<b>49.31</b>	<b>19.11</b>

**GRAFICO N° 03**  
**COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE TEST Y POST TEST:**  
**"LOS JUEGOS DE MEMORIA MEJORAN EL APRENDIZAJE DE LA ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2019"**



*Gráfico N° 3* Comparativo de los resultados del pre Test Y Post Test:

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el cuadro N° 05 se presentan los resultados afianzados de los porcentajes finales obtenidos únicamente en la escala que evidencia la mejora en la resolución de problemas matemáticos, presentándose en los siguientes resultados:

- En el grupo control, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 30.2 % de los estudiantes presentaban un buen nivel en la resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción, dado que este porcentaje se incrementa en el post test a un 49.31 %. Siendo la diferencia de un 19.11 %, este incremento señala el trabajo realizado en el aula, y que no es muy efectivo, razón por lo que no fue muy diferenciado los porcentajes logrados.
- En el grupo experimental, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 20.16 % de estudiantes que sólo presentaban un buen nivel en la resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción, dado que este porcentaje se incrementa en el post test a un 84.7%. Siendo la diferencia de un 64.34 %, incremento que señala la significatividad de los juegos de calculo.

## CAPITULO V

### 5. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

#### 5.1. Con el problema formulado

Ante el problema formulado inicialmente

¿De qué manera los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019?

Los resultados que se evidencian en el cuadro N° 05 corrobora que en la resolución de problemas de adición y sustracción en el área de la matemática ha mejorado significativamente debido a que los estudiantes del 1° grado del nivel primaria de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru” – Tingo María, demostraron que el 88.9% de un total de 31 alumnos lograron mejorar sus habilidades para la resolución de la adición y sustracción.

#### 5.2. Con las Bases Teóricas

**Según Dienes en el desarrollo del pensamiento matemático infantil (1976).** Argumenta que el desarrollo del pensamiento lógico-formal depende de la lógica y el análisis que demuestran los estudiantes al poder enfrentarse a situaciones matemáticas y de poder resolverlos.

La teoría que sustenta Dienes se relaciona directamente con los juegos matemáticos de cálculo, esto se debe, que al desarrollar situaciones matemáticas los estudiantes utilizan su lógica y el análisis para dar con la respuesta, en consecuencia, estas teorías se evidencian en los resultados obtenidos en el cuadro N° 04 donde antes de la aplicación de los juegos de memoria solo el 20.16 % los estudiantes lograban resolver problemas matemáticos de adición y sustracción, pero después de la ejecución de las 20 sesiones, aplicando los juegos matemáticos de cálculo se demostró su significancia ya que el 84.7% de

un total de 31 estudiantes podían hacerlo, es decir utilizan la lógica y el análisis para dar respuesta al problema planteado.

### **5.3. Con la Hipótesis**

Los juegos de memoria mejoran significativamente el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019.

Se confirmó los resultados obtenidos en el cuadro N° 03, 04 Y 05, quedando demostrado su eficiencia y su eficacia de los juegos matemáticos de cálculo (resultados del pre test y post test de manera comparativos), señalándonos, que antes de la aplicación de los juegos de cálculo los estudiantes demostraban deficiencias pero después de su aplicación se logró revertir los resultados académicos en el área de matemática, es decir, que la diferenciación del grupo control es de 19.11 % con relación al grupo experimental que fue el 64.34 %. Quedando demostrado que los juegos matemáticos de cálculo si mejora en la resolución de problemas de adición y sustracción.



## CONCLUSIONES

Al término de la investigación se ha llegado a las siguientes conclusiones:

Se ha logrado mejorar el nivel de aprendizaje en la resolución de problemas matemáticos de adición y sustracción con la aplicación de los juegos matemáticos de cálculo en los estudiantes del 1º grado del nivel primaria de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru” – Tingo María 2019, donde explícitamente el 84.7% han logrado mejorar sus niveles en la resolución de problemas de adición y sustracción.

Se conoció el nivel de aprendizaje en la resolución de problemas matemáticos de adición y sustracción en los estudiantes del nivel primaria a través de la lista de cotejo en el pre test; aplicado tanto al grupo control y experimental, quienes demostraron un bajo nivel académico en el área de matemática, ya que el tan solo el 20.16 % en el grupo experimental podían resolver situaciones matemáticas de adición y sustracción y en el grupo control solo el 30.2%, estos resultados se detallan con mayor especificación en la tabla N° 03 con su respectivo gráfico.

Se aplicó los juegos de memoria de cálculo en los estudiantes del grupo experimental, a través de las 20 sesiones de aprendizaje desarrollando cada desempeño de acuerdo al Currículo Nacional, de manera que, los estudiantes pudieron comprender y resolver de forma sencilla los procedimientos en la resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción.

Los resultados obtenidos después de la aplicación de los juegos de memoria de cálculo nos han permitido evaluar el nivel de resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción, siendo significativa ya que el 84.7% han logrado resolver problemas matemáticos de la adición y sustracción mejorando sus calificativos en el área de las matemáticas.

## RECOMENDACIONES

- A la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru” considerar en sus documentos pedagógicos; competencia y capacidades que permitan desarrollar los juegos matemáticos de cálculo ya que se demostró su significancia en la mejora de la resolución de problemas matemáticos de adición y sustracción.
- A los docentes del primer grado, a innovar sus estrategias de aprendizaje para la aplicación de los juegos matemáticos de cálculo y optimizar sus aprendizajes con relación a la resolución de la adición y sustracción en el área de la matemática.
- A los padres de familia, jugar en casa los juegos matemáticos de cálculo para generar conocimientos habilidades y destrezas en la resolución en el área de la matemática.
- A la comunidad educativa, propiciar talleres que permiten a los estudiantes a interactuar con sus compañeros en la resolución de problemas matemáticos, a través de los juegos matemáticos de calculo

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Almeyda, O. (2013) Primera edición, Materiales educativos y ambientación del aula, Editorial B. Honorio J. Lima Perú.

Carrasco, S. (2010) Investigación Madrid España

Castro, E., Del Olmo, A. Y Castro, E. (2002) Desarrollo del pensamiento matemático infantil, Departamento de didáctica de la matemática, Universidad de Granada, España

Dienes Z. (1986). Las seis etapas del aprendizaje en matemáticas. Teide. Barcelona

Doman, G. y Doman J. (2014) Segunda edición, Como enseñar matemáticas a su bebé: Desarrolle y estimule el máximo potencial de su recién nacido, Editorial EDAF, Buenos Aires, Argentina.

Hernández, R. (2010) Metodología de la Investigación, México D.F

Palacio, J. (2003) Didáctica de las matemáticas: Búsqueda de relaciones, contextualización de problemas, Fondo editorial del pedagógico, San Marcos, Lima Perú

Marín, A. (1993) Matemática, Editorial Escuela Nueva, Lima, Perú.

Ministerio de Educación (2016), ¿Cuánto aprenden nuestros estudiantes?, Evaluación Censal de estudiantes, Lima, Perú

Polya, G. (1969) Como Plantear y Resolver Problemas, Editorial Trillas, México.

## BIBLIOGRAFÍA DE TESIS

Astola, P., Salvador, A. y Vera, G. (2012), "Efectividad del programa "GPA-RESOL" en el incremento del nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos aditivos y sustractivos en estudiantes de segundo grado de primaria de dos instituciones educativas, una de

gestión estatal y otra privada del Distrito de San Luis”, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

Cabané, S. (2011), “El juego en el aula de E/LE”, Universidad de Barcelona, España

Camacho, L. (2012), “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

Espinoza, M. (2009), “Desarrollo de juego educativo RPG en teléfonos móviles”, Universidad de Chile, Facultad de ciencias físicas y matemática, Chile.

López de los Mozos, A. (2001), “Desarrollo de la operaciones de sumar y restar: comprensión de los problemas verbales”, Universidad Complutense de Madrid, España.

Lozano, Y. (2013), “Influencia del ábaco selvático en el desarrollo de la adición y sustracción del área de matemática en el 3° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru” de la ciudad de Tingo María, 2009”, Universidad de Huánuco, Perú.

Palacios, J. y Murillo, A. (2010), presentó la tesis titulada: estrategia Didáctica para la enseñanza de la adición y la sustracción a través de la lúdica en el grado primero de las Instituciones Educativas Campolejano del Municipio de Solita y la sede Sombredero del Municipio de Solano”, Universidad de la Amazonia, facultad de Ciencias de la Educación, *Florencia*, Caquetá, Colombia.

Pardavé, R. (2005), “Aplicación de juegos con recursos naturales en el aprendizaje de la adición y sustracción de números naturales en los alumnos del segundo grado de primaria del C.E.I. La Esperanza – 2004”, Universidad de Huánuco, Perú.

Quispe, L. (2013), “Análisis, diseño e implementación de un videojuego en 2d orientado a la ejercitación de la memoria y el desarrollo de la inteligencia espacial”, Pontificia Universidad Católica del Perú.

Vásquez, E. (2005), “Utilización de las hojas y semillas del molle como material educativo para el aprendizaje de la adición y sustracción en los alumnos del segundo grado de educación primaria del CNI “La esperanza” - 2004”, Universidad de Huánuco, Perú.

## **WEB SITE**

Blog Plaza Toy, 4 de octubre de 2015 <https://plazatoy.com/blog/juegos-de-memoria-para-ninos/>

Definición ABC Julio 2016 ABC

<https://www.definicionabc.com/ciencia/aritmetica.php>

JCLIC, Juego de memoria Agosto de 2016

<http://clic.xtec.cat/es/jclic/curs/d73m2/d73m2t3.htm>

## **ANEXO**

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: LOS JUEGOS DE MEMORIA MEJORAN EL APRENDIZAJE DE LA ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484  
 “TÚPAC AMARU”, TINGO MARÍA, 2019.

FORMULACION DEL PROBLEMA	FORMULACION DE LOS OBJETIVOS	FORMULACION DE LA HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENCIONES	INDICADORES	INST EVAL
<p><b><u>PROBLEMA GENERAL</u></b></p> <p>¿De qué manera los juegos de memoria mejoran el</p>	<p><b><u>OBJETIVO GENERAL</u></b></p> <p>Determinar la eficacia de los juegos de memoria en el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019.</p>	<p><b><u>HIPOTESIS GENERAL</u></b></p> <p>Los juegos de memoria mejoran significativamente el aprendizaje</p>	<p>Variable independiente</p> <p><b>“Juegos de memoria”</b></p>	<p>REGLETAS CUISENAIRE</p> <p>BATA-WAF</p> <p>CÓDIGO SECRETO 13+4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Descomposición de los números</li> <li>✓ Desarrollo de la autonomía</li> <li>✓ Atención</li> <li>✓ Concentración</li> <li>✓ Habilidad</li> <li>✓ Destreza</li> </ul>	<p>Cuestionario</p>

<p>aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Diagnosticar el nivel de aprendizaje en la resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019. Antes de la aplicación de los juegos de memoria.</li> <li>✓ Aplicar los juegos de memoria para mejorar el aprendizaje en la resolución de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019.</li> <li>✓ Evaluar el nivel de aprendizaje en la resolución de problemas matemáticos de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019. Después de la aplicación de los juegos de memoria.</li> </ul>	<p>de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 “Túpac Amaru”, Tingo María, 2019.</p>	<p>Variable dependiente</p> <p><b>“aprendizaje de la adición y sustracción”</b></p>	<p>Adición de números naturales</p> <p>Sustracción De Números Naturales</p>	<p>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar hasta cincuenta objetos.</p> <p>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere quitar hasta 99 objetos.</p> <p>Utiliza el conteo hasta 100, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <p>Resuelve problemas que requiere quitar con situaciones cotidianas empleando materiales con hasta 100 objetos.</p> <p>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.</p> <p>Resuelve problemas de cantidad, “pocos” en situaciones cotidianas.</p> <p>Resuelve problemas de cantidad, “ninguno” en situaciones cotidianas.</p> <p>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad “más que”, “menos que”, en situaciones cotidianas.</p> <p>Resuelve problemas de cantidad “más que”, en situaciones cotidianas.</p> <p>Resuelve problemas de cantidad “menos que”, en situaciones cotidianas.</p> <p>Resuelven a descomponer en los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.</p> <p>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</p> <p>Resuelve problemas de seriación en situaciones cotidianas.</p> <p>Resuelve problemas de agrupación en situaciones cotidianas.</p> <p>15. Reconoce la relación entre sumas y restas a través de ejemplificaciones</p> <p>Establece relaciones entre datos y acciones de agregar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.</p> <p>Establece relaciones entre datos y acciones de quitar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.</p> <p>Establece relaciones entre datos y acciones de juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.</p> <p>comprende la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición y sustracción con números hasta 20.</p> <p>Comprende el número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar.</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Lista de Cotejo</p>
---	--	---	---	---	---	--





**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**E.A.P. EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA**



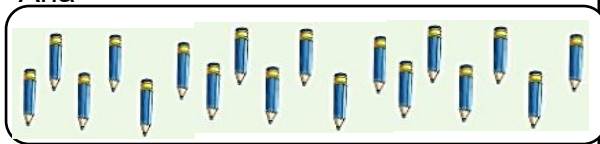
**PRE TEST**

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

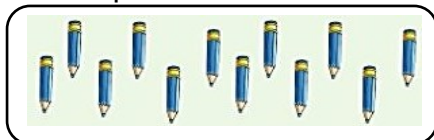
I.E. \_\_\_\_\_ Grado y Sección: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1.- Ana tiene 18 lapices y su tío Pepe le regalo 12 ¿Cuántos lápices tiene ahora?

Ana



Tío Pepe



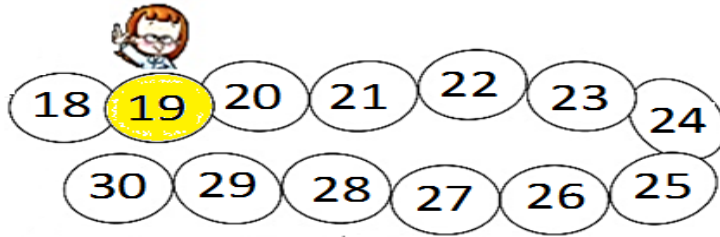
2.- Nicolás tenía 24 manzanas y comparte 15 con sus amigos ¿Cuántas manzanas le quedaron ahora a Nicolás?

Nicolás

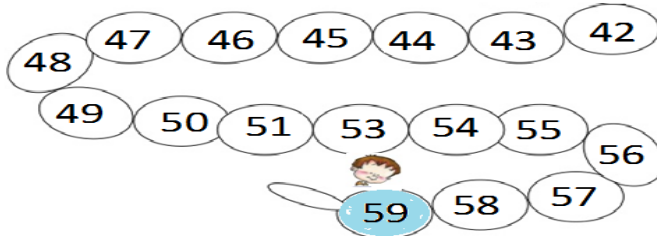


3. Pinta los casilleros según corresponda y escribe la respuesta.

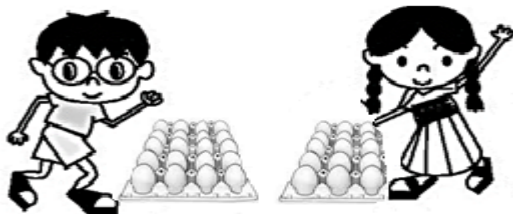
Luisa avanza 11 lugares, luego al número.



4.- Raúl estaba en el cuadro 59 y su casa se encuentra a 14 cuadros atrás ¿Qué cuadro es su casa de Raúl?



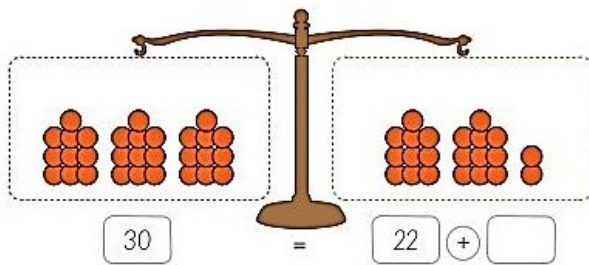
4. José tiene 20 unidades de huevo, su tía le regala 15 ¿Cuántos huevos tiene ahora?



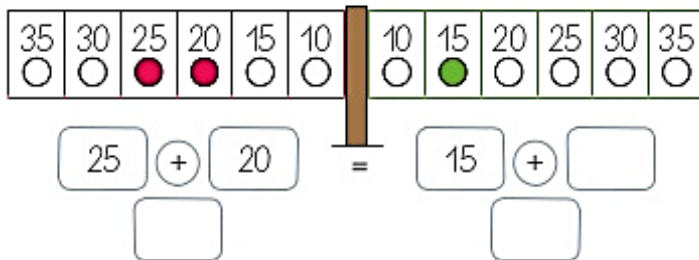
6. De este grupo de Manzanas 13 son  s demás  ántas manzanas son ? 



7. Dibuja la cantidad necesaria en el lado para que se cumpla el equilibrio en cada balanza, luego completa.



8. Observa la balanza numérica y resuelve la operación, para que se cumpla la igualdad.



9. Resuelve las equivalencias:

1.  $3D+2D=$  50  $U$

D	U
3	0
2	0
5	0



2.  $7D+5U=$        $U$

--	--

3.  $4D+6U=$        $U$

--	--

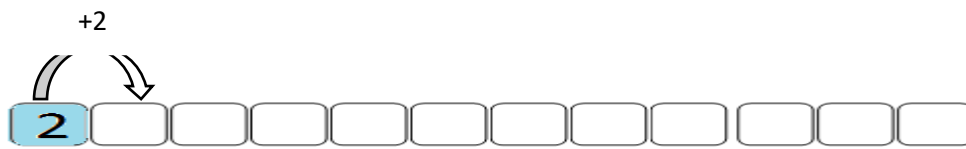
4.  $9D+3U=$        $U$

--	--

10. Marta y Javier están jugando a la tienda, observa los precios y ordenalos de mayor a menor.



11. Suma de 2 en 2 los números y colorea los resultados que encuentres en el cuadro.



8      12      18      6      22

4      2      16

10      14      20

12. María lleva 99 soles para comprar una mochila que cuesta 53 soles y una pelota, 38 soles. ¿Cuánto se paga por los dos objetos? ¿Cuánto de vuelto le darán si solo compra la mochila?

S/ **53**

S/ **38**




13. Observa a estos personajes y escribe entre cada pareja de números el signo que corresponda (>) (<).

32  12

46  93




56  82


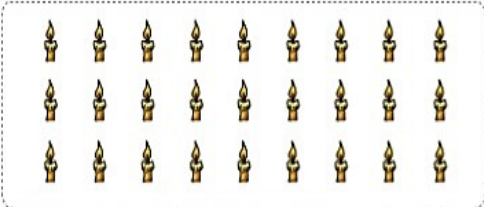
**14** Escribe los números que corresponden a cada representación y resuelve  
 ¿Cuántos cuadros tiene la fila 1 y 2 juntas?, ¿Cuántos cuadros menos tiene  
 la fila 2 que la fila 1 y 3 juntas?

1		▶ <input type="checkbox"/>		
2		▶ <input type="checkbox"/>		
3		▶ <input type="checkbox"/>		

**15.** Conteo, Lectura, Representación.

a. Encierra la cantidad de velas que apagará cada persona en su cumpleaños

a.   

b.  

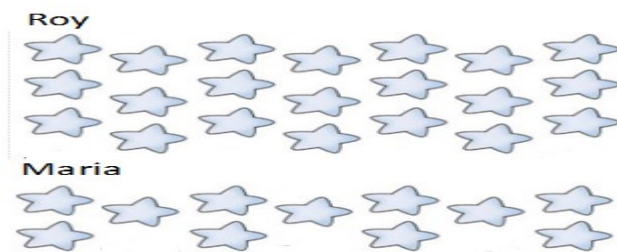


POST TEST

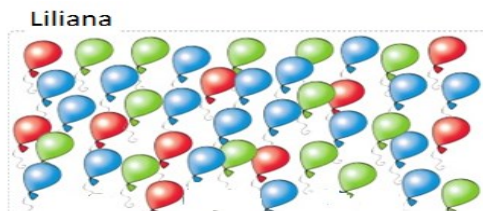
NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado y Sección: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1.- Roy tiene 21 estrellas y Maria le regalo 11 ¿Cuántas estrellas tiene ahora?

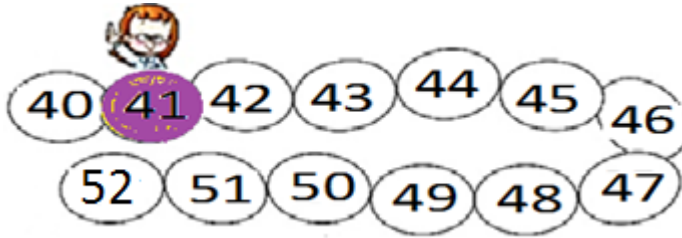


2. Liliana tenía 44 globos y comparte 23 con sus primos ¿Cuántas globos le quedaron ahora a Liliana?

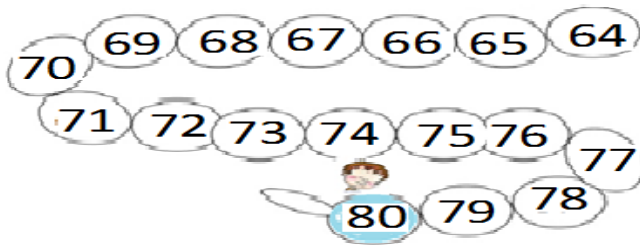


3. Resuelve la operación y pinta los círculos según el avance.

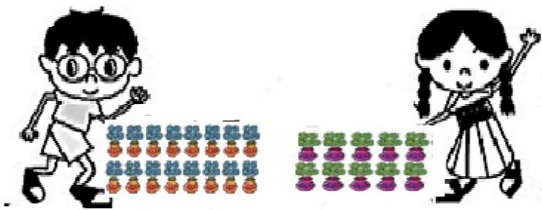
Dora avanza 11 lugares, llega al número.



4. Zami estaba en la cuadra 80 y su casa se encuentra a 12 cuadras atrás ¿Qué cuadra es su casa de zami?



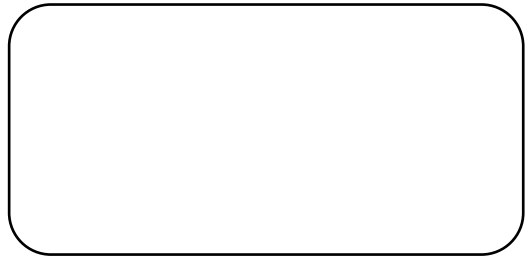
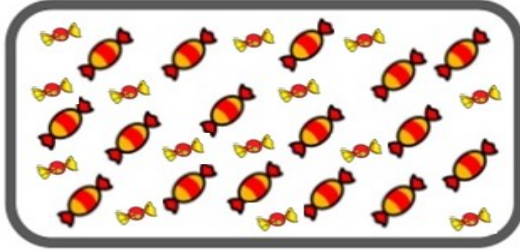
5. Pepe tiene 16 unidades de flores, y Ángela le regala 10 flores de color verde ¿Cuántas flores tiene ahora?



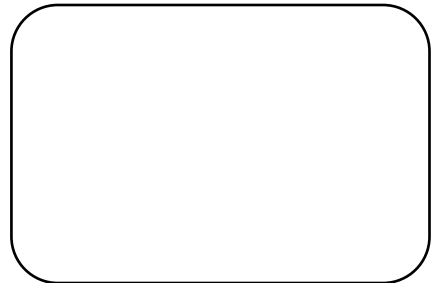
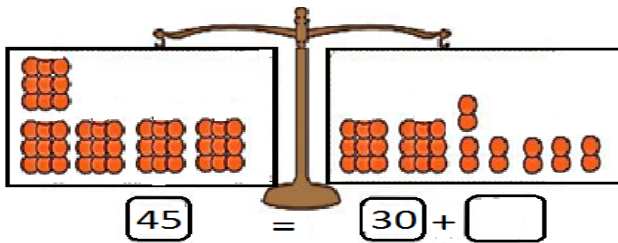


5. De este grupo de caramelos

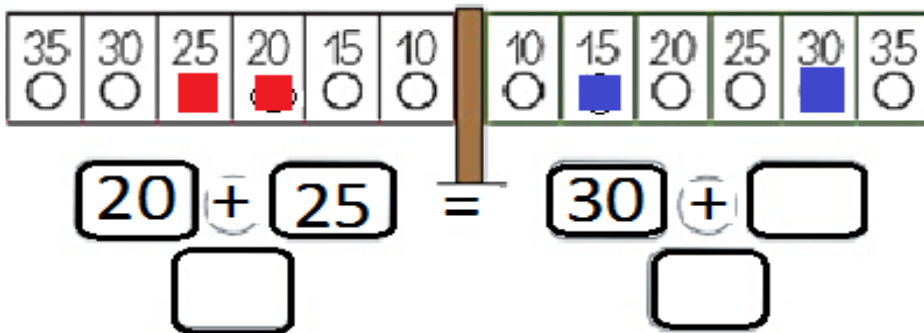
16 son  y las demás  ¿Cuántos caramelos son  ?



7. Dibuja la cantidad necesaria en el lado para que se cumpla el equilibrio en cada balanza, luego completa.



8. Observa la balanza numérica y resuelve la operación, para que se cumpla la igualdad.



9. Resuelve las equivalencias:

1.  $3D + 2D = 50 U$

D	U
3	0
2	0
5	0



2.  $7D + 5U = \underline{\quad} U$

3.  $4D + 6U = \underline{\quad} U$

4.  $9D + 3U = \underline{\quad} U$

10. Marta y Javier están jugando a la tienda, observa los precios y ordenalos de mayor a menor.



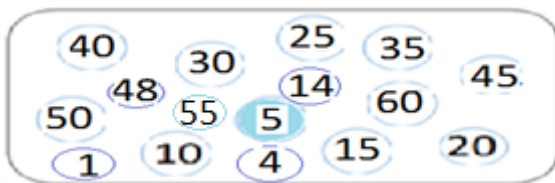
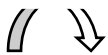
86

>

74

11. Suma de 5 en 5 los números y colorea los resultados que encuentres en el cuadro.

+5











5




12. En la localidad de la Unión sembraron 65 .kilos de trigo, en Huánuco 24 kilos  
 ¿Cuántos kilos sembraron en total? ¿Cuántos kilos menos sembraron en  
 Huánuco que en la localidad de la Unión?

UNION	HUANUCO		
			
65. KL	24. KL		

13. Observa a estos personajes y escribe entre cada pareja de números el signo  
 que corresponda (>) (<).

											
86	>	56	40	□	13	48	□	71	13	□	71

14. Raúl tiene 48 años, y su hermana Luisa tiene 35 y su hijo Pedro tiene 15  
 años ¿cuántos años tiene Raúl y Pedro juntos? ¿Cuántos años más que  
 pedro tiene Luisa?

	Raúl			
Pedro				
	□	□	□	

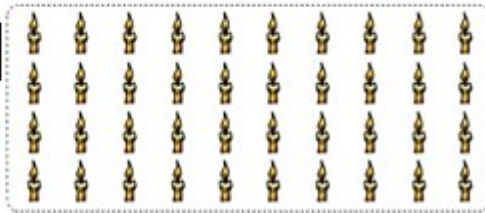
15. Conteo, Lectura, Representación.

b. Encierra la cantidad de velas que apagara cada persona en su cumpleaños

a. Cumplí 12



b. Cumplí 34





“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

01

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”  
 1.2. Grado : 1 “A”  
 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina  
 1.4. Docente de práctica : Katherine Pimentel Dionicio  
 1.5. Investigador : PALOMINO BARTOLOMÉ, Julio César:  
 1.6. Fecha :

**2. PLANIFICACION**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	TRADUCE ACCIONES DE JUNTAR CON LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO
<b>PROPÓSITO</b>	Que los estudiantes aprendan a juntar utilizando sus propias estrategias.
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas
<b>DESEMPEÑO</b>	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar hasta cincuenta objetos
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>	Salimos y mencionamos los acuerdos para trabajar en orden ¿Por qué es importante juntar materiales? ¿Qué estrategias utilizaremos para resolver problemas de juntar? ¿Qué problemas plantearé para juntar los materiales?	JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO MATEMÁTICO
	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Que los estudiantes aprendan a juntar utilizando sus propias estrategias.	
	<b>MOTIVACIÓN</b>	-La maestra utiliza imágenes , motiva en el patio demuestra mediante juegos y vivenciando con los niños Narramos el cuento “el pastor de ovejas”	PLUMONES PIZARRA



	<b>SABERES PREVIOS</b>	<p>¿Qué hicimos? ¿te fue fácil entender? conocen ustedes que es JUNTAR ¿Qué entienden por Juntar? ¿Porque será importante JUNTAR? me pueden dar ejemplos</p>	Y OTROS
<b>DESARROLLO</b>	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre el cuento. Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>.Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos de cálculo matemático para poder representar los números a JUNTAR En grupos representan el problema usando estrategia y el material. Resuelven el problema, usando el material</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Los trabajos realizados serán mostrados y compartirán sus ideas. Pide a los niños y a las niñas que observen minuciosamente cada uno de los trabajos para poder opinar. Acércate a cada niño y niña a fin de aclarar sus dudas y comprobar que estén realizando correctamente la actividad. Usa la lista de cotejo para registrar los aprendizajes logrados mientras verificas sus avances.</p> <p><b><u>Reflexión</u></b>  Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema de juntar?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido en la calle con sus amigas y Resuelven ejercicios en hojas de actividad.</p>	
<b>CIERRE</b>	<b>EVALAUCCIÓN</b>	<p><b><u>Meta cognición:</u></b> Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p>	



		✓ Trabajo individual y en equipo activamente durante la sesión. Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión.	
--	--	---	--

**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFIAS:**

- **Para el alumno:**

.....

.....

- **Por la docente:**

.....

\_\_\_\_\_

**Director**

\_\_\_\_\_

**Docente de aula**

\_\_\_\_\_

**TESISTA**

Ficha de evaluación

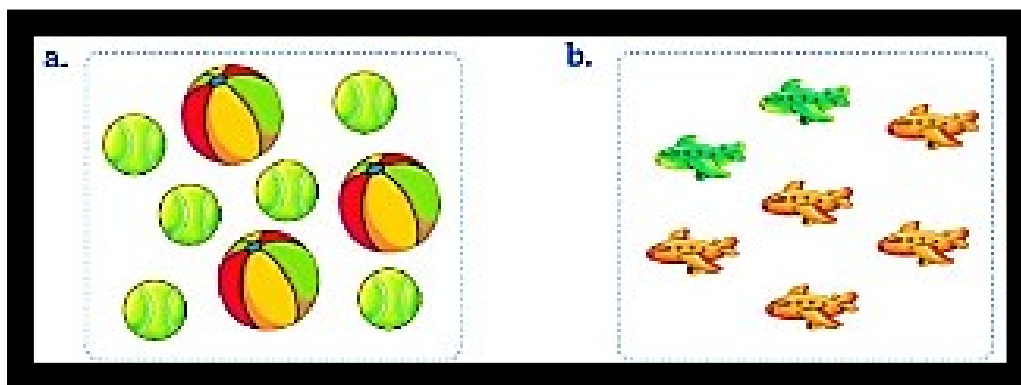
DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

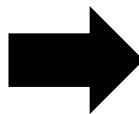
I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

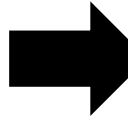
**1.observa la imagen ,cuenta y junta , completa:**











**2.OBSERVA LA IMAGEN CUENTA Y COMPLETA:**









<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		<input type="text"/>

b.

	
---	---



LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar hasta cinco objetos</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					



“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

02

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”
- 1.2. Grado : 1 “A”
- 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina
- 1.4. Directora : Katherine Pimentel Dionicio
- 1.5. Investigadora : PALOMINO BARTOLOMÉ. Julio César
- 1.6. Fecha

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>TRADUCE ACCIONES DE AGREGAR CON LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los estudiantes aprendan a agregar utilizando sus propias estrategias.
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas
<b>DESEMPEÑO</b>	<i>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere quitar hasta 99 objetos..</i>
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p style="text-align: center;">► Salimos y mencionamos los acuerdos para trabajar en orden</p> <p>¿Por qué es importante agregar materiales?</p> <p>¿Qué estrategias utilizaremos para resolver problemas de agregar?</p> <p>¿Qué problemas planteare para agregar los materiales?</p>	juegos matemáticos de cálculo



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y HUMANIDADES



	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Que los estudiantes aprendan a agregar utilizando sus propias estrategias.	matemático o papel bond plumones pizarra y otros
	<b>MOTIVACIÓN</b>	-La maestra utiliza imágenes, motiva en el patio demuestra mediante juegos y vivenciando con los niños en el patio empezaremos a agregar por grupo	
	<b>SABERES PREVIOS</b>	¿Qué hicimos? ¿te fue fácil entender? ¿Conocen ustedes que es agregar? ¿Qué entienden por agregar? ¿Porque será importante agregar? me pueden dar ejemplos	



<b>DESARROLLO</b>	GESTIÓN Y ACOMPañAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre agregar en grupo que realizaron en el patio. Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos de cálculo matemático para poder representar los números de agregar en los grupos plasmados fuera del aula En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material.</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Los trabajos realizados serán mostrados y compartirán sus ideas. Pide a los niños y a las niñas que observen minuciosamente cada uno de los trabajos para poder opinar. Acércate a cada niño y niña a fin de aclarar sus dudas y comprobar que estén realizando correctamente la actividad. Usa la lista de cotejo para registrar los aprendizajes logrados mientras verificas sus avances.</p> <p><b><u>Reflexión</u></b> Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema de agregar?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido con sus compañeros dentro y fuera del aula. amigas y Resuelven ejercicios en hojas de actividad.</p>	
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	<p><b><u>Meta cognición:</u></b> Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabaje individual y en equipo activamente durante la sesión.</li> </ul> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>	



**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

- **Para el alumno:**

.....  
.....

- **Por la docente:**

.....  
.....

\_\_\_\_\_

**Director**

\_\_\_\_\_

**Docente de aula**

\_\_\_\_\_

**TESISTA**

Ficha de evaluación

DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

1..Paola tiene 5 naranjas y le agrega 9 mas ¿cuántas naranjas utilizo en total para que prepara su jugo de naranja?

1 Dibuja las naranjas que le faltan a Fabiola para completar 14.



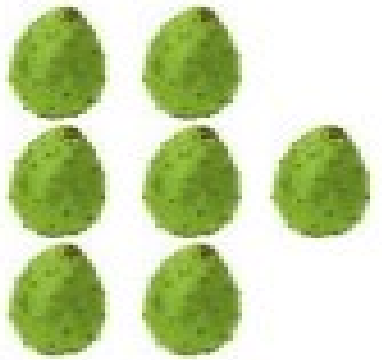
tiene

le agregas




ahora tiene


2. Pedro tiene 7 tunas y su prima le regala 3 mas .¿cuántas tunas tendra en tota?



tenia



le regalaron



ahora tiene



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y HUMANIDADES



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO "A" DE LA INSTITUCION  
EDUCATI  
VA DE SUPT 2017 CON EL TEMA  
LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere quitar hasta cinco objetos.</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					





“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

03

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”
- 1.2. Grado : 1 “A”
- 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina
- 1.4. Directora : Katherine Pimentel Dionicio
- 1.5. Investigadora : PALOMINO BARTOLOMÉ, Julio César
- 1.6. Fecha .

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>TRADUCE ACCIONES DE QUITAR CANTIDADES CON LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los estudiantes aprendan quitar utilizando sus propias estrategias.
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas
<b>DESEMPEÑO</b>	Utiliza el conteo hasta 100, en situaciones cotí-dianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación



### 3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>	<p>➤ Salimos y mencionamos los acuerdos para trabajar en orden</p> <p>¿Por qué es importante quitar?</p> <p>¿Qué estrategias utilizaremos para resolver problemas de quitar? ¿Qué problemas planteare para quitar los materiales?</p>	Juegos matemáticos de cálculo matemático Papel bond Plumones Pizarra Y otros
	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Que los estudiantes aprendan a quitar utilizando sus propias estrategias.	
	<b>MOTIVACION</b>	La maestra motiva en el aula demuestra mediante juegos y vivenciando con los niños Jugamos con los niños en el aula quitando de cada grupo una prenda que mas le gusta	
	<b>SABERES PREVIOS</b>	<p>¿Qué hicimos? ¿te fue fácil entender?</p> <p>¿conocen ustedes que es quitar?</p> <p>¿Qué entienden por quitar?</p> <p>¿Porque será importante quitar?</p> <p>me pueden dar ejemplos</p>	



DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPañAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre realizaron dentro del aula Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>.Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos de cálculo matemático para poder representar los números a quitar En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material.</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Los trabajos realizados serán mostrados y compartirán sus ideas. Pide a los niños y a las niñas que observen minuciosamente cada uno de los trabajos para poder opinar. Acércate a cada niño y niña a fin de aclarar sus dudas y comprobar que estén realizando correctamente la actividad. Usa la lista de cotejo para registrar los aprendizajes logrados mientras verificas sus avances.</p> <p><b><u>Reflexión</u></b> Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema de quitar?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido con sus compañeros</p>	
CIERRE	EVALAUACIÓN	<p><b><u>Meta cognición:</u></b> Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabaje individual y en equipo activamente durante la sesión.</li> </ul> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>	



**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

• **Para el alumno:**

.....  
 .....

• **Por la docente:**

.....  
 .....

\_\_\_\_\_

**Director**

\_\_\_\_\_

**Docente de aula**

\_\_\_\_\_

**TESISTA**

Ficha de evaluación

DATOS GENERALES


NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_


1. Observa la imagen y responde :

1 Hay 5 peras y me como 2. ¿Cuántas quedan?




$5 - 2 = \square$

2 Hay 6 magdalenas y me como 2. ¿Cuántas quedan?




$\square - \square = \square$

3 Tenía 10 galletas. Si me como 3, ¿cuántas me quedan?




$\square - \square = \square$

4 Tengo 7 mariposas y encuentro 3. ¿Cuántas tengo en total?




$\square + \square = \square$


5 Tengo 5 flores y encuentro 3 más. ¿Cuántas tengo en total?





$\square + \square = \square$

2. RESPONDA LAS SIGUIENTES OPERACIONES:

 ¿Cuántas uvas hay? \_\_\_\_\_  
Si te comes 5. ¿Cuántas quedan?  
\_\_\_\_\_

 ¿Cuántas manzanas hay? \_\_\_\_\_  
¿Cuántas faltan para tener 10 manzanas? \_\_\_\_\_

  ¿Cuántas globos tenía el payaso? \_\_\_\_\_  
¿Cuántas globos le quedaron? \_\_\_\_\_



LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotí-dianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</i>			
		A	B	C	OBS
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					



“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

04

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”
- 1.2. Grado : 1 “A”
- 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina
- 1.4. Directora : Katherine Pimentel Dionicio
- 1.5. Investigadora : PALOMINO BARTOLOMÉ. Julio César
- 1.6. Fecha

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	resuelve problemas matemáticos de adición utilizando los juegos matemáticos de cálculo
<b>PROPOSITO</b>	Que los estudiantes aprendan la adición utilizando sus propias estrategias.
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>AREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas
<b>DESEMPEÑO</b>	Resuelve problemas que requiere quitar con situaciones cotidianas empleando materiales con hasta 100 objetos.
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación



### 3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	PROBLEMATIZACIÓN	➤ Salimos y mencionamos los acuerdos para trabajar en orden ¿Por qué es importante la adición? ¿Qué estrategias utilizaremos para resolver problemas de adición? ¿Qué problemas plantear para la adición?	JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO MATEMÁTICO  PAPEL BOND  PLUMONES  PIZARRA  Y OTROS
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	Que los estudiantes aprendan la adición utilizando sus propias estrategias.	
	MOTIVACIÓN	La maestra utiliza estrategias y, motiva al alumno demuestra mediante juegos y vivenciando con los niños que fácil es la adición  Le contamos como es tan fácil la adición en la vida cotidiana.	
	SABERES PREVIOS	¿Qué hicimos? ¿te fue fácil entender? ¿Ustedes entienden que es adición?  ¿Qué entienden por adición? ¿Porque será importante la adición en la vida cotidiana? me pueden dar ejemplos	





<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTION Y ACOMPANIAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS</b>	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre lo que tratamos dentro del aula la adición en la vida cotidiana Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>.Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos de cálculo matemático para poder representar y resolver problemas de adición. En grupos representan el problema usando estrategia y el material. Resuelven el problema, usando el material</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Los trabajos realizados serán mostrados y compartirán sus ideas. Pide a los niños y a las niñas que observen minuciosamente cada uno de los trabajos para poder opinar. Acércate a cada niño y niña a fin de aclarar sus dudas y comprobar que estén realizando correctamente la actividad. Usa la lista de cotejo para registrar los aprendizajes logrados mientras verificas sus avances.</p> <p><b><u>Reflexión</u></b> Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema de la adición?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido en casa con la familia y tus amigos.</p>	
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	<p><b><u>Meta cognición:</u></b> Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabajo individual y en equipo activamente durante la sesión.</li> </ul> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>	



**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

• **Para el alumno:**

.....  
.....  
.....

• **Por la docente:**

.....  
.....

\_\_\_\_\_

**Director**

\_\_\_\_\_

**Docente de aula**

\_\_\_\_\_

**TESISTA**

Ficha de evaluación



DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

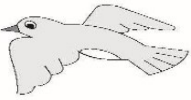


I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

1 responda las siguientes preguntas:

	
Había <b>5</b> bananos. Luis compró <b>3</b> bananos más. ¿Cuántos bananos tiene en total?	
Planteamiento _____	Respuesta <input type="text"/> bananos
Luis compró <b>4</b> mangos y María compró <b>6</b> mangos. ¿Cuántos mangos tienen los dos juntos?	
Planteamiento _____	Respuesta <input type="text"/> mangos
a) Hay <b>2</b> pelotas rojas y <b>4</b> pelotas blancas. ¿Cuántas pelotas hay en total?	
Planteamiento _____	Respuesta <input type="text"/> pelotas

2. responda tu puedes:

a) En un árbol hay <b>14</b> pájaros. <b>8</b> se fueron volando. ¿Cuántos pájaros quedan en el árbol?	
Planteamiento _____	
Respuesta _____	
b) En una mesa hay <b>12</b> tortillas. Una persona se come <b>4</b> . ¿Cuántas tortillas quedan?	
Planteamiento _____	
Respuesta _____	
Sara tiene <b>13</b> duraznos. Va al mercado y vende <b>7</b> . ¿Cuántos duraznos le quedan?	
Planteamiento _____	
Respuesta _____	



LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Resuelve problemas que requiere quitar con situaciones cotidianas empleando materiales con hasta diez objetos.</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					



“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

05

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”
- 1.2. Grado : 1 “A”
- 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina
- 1.4. Directora : Katherine Pimentel Dionicio
- 1.5. Investigadora : PALOMINO BARTOLOMÉ. Julio César
- 1.6. Fecha

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>RESUELVE PROBLEMAS MATEMATICOS DE SUSTRACCION UTILIZANDO LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO</b>
<b>PROPOSITO</b>	Que los estudiantes aprendan la sustracción utilizando sus propias estrategias.
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>AREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas
<b>DESEMPEÑO</b>	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones cotidianas.
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>➤ Salimos y mencionamos los acuerdos para trabajar en orden</p> <p>¿Por qué es importante la sustracción? ¿Qué estrategias utilizaremos para resolver problemas de sustracción?</p> <p>¿Qué problemas plantear para la sustracción?</p>	JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO
	<p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Que los estudiantes aprendan la sustracción utilizando sus propias estrategias.</p>	



	<b>MOTIVACIÓN</b>	La maestra utiliza estrategias y, motiva al alumno demuestra mediante juegos y vivenciando con los niños que fácil es la sustracción Le contamos como es tan fácil la sustracción en la vida cotidiana.	MATEMATICO  PAPEL BOND
	<b>SABERES PREVIOS</b>	¿Qué hicimos?  ¿te fue fácil entender?¿Ustedes entienden que es sustracción?  ¿Porque será importante la sustracción en la vida cotidiana ? me pueden dar ejemplos	PLUMONES  PIZARRA  Y OTROS
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS</b>	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre lo que tratamos dentro del aula la sustracción en la vida cotidiana Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>.Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos de cálculo matemático para poder representar y resolver problemas de sustracción En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material.</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Pide a los niños y a las niñas que observen minuciosamente cada uno de los trabajos para poder opinar. Acércate a cada niño y niña a fin de aclarar sus dudas y comprobar que estén realizando correctamente la actividad. Usa la lista de cotejo para registrar los aprendizajes logrados mientras verificas sus avances.</p> <p><b><u>Reflexión</u></b> Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema de la sustracción?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido siempre en la vida cotidiana y con sus amigos</p>	



<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	<p><b><u>Meta cognición:</u></b> Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabaje individual y en equipo activamente durante la sesión.</li> </ul> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>	
---------------	-------------------	--	--

**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

• **Para el alumno:**

.....  
.....  
.....

• **Por la docente:**

.....  
.....

\_\_\_\_\_

**Director**

\_\_\_\_\_

**Docente de aula**

\_\_\_\_\_

**TESISTA**



Ficha de evaluación

DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

1. observo antes de escribir :

piensa cabesita antes de contestar

a)  $18 - 8 =$

b)  $13 - 3$

c)  $13 - 8$

d)  $15 - 8$

e)  $14 - 9$

f)  $16 - 7$

g)  $11 - 3$

h)  $17 - 8$

a) Hay **12** panes en un plato. Una familia come **7** de esos panes. ¿Cuántos panes quedan?

Planteamiento \_\_\_\_\_

Respuesta \_\_\_\_\_

b) En una librería hay **16** libros. **9** libros son de matemáticas y los demás son de lenguaje. ¿Cuántos libros son de lenguaje?

Planteamiento \_\_\_\_\_

Respuesta \_\_\_\_\_

(c) En un barranco hay **15** lagartijas y **7** pájaros. ¿Cuántas lagartijas más hay ?

Planteamiento \_\_\_\_\_

Respuesta \_\_\_\_\_





LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Resuelve problemas de cantidad, "muchos" en situaciones cotidianas.</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					



Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

06

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”
- 1.2. Grado : 1 “A”
- 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina
- 1.4. Directora : Katherine Pimentel Dionicio
- 1.5. Investigadora : PALOMINO BARTOLOMÉ. Julio César
- 1.6. Fecha

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	EMPLEA ESTRATEGIAS DE CÁLCULO MENTAL UTILIZANDO LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO
<b>PROPÓSITO</b>	Que los estudiantes aprendan calculo menta utilizando sus propias estrategias.
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas
<b>DESEMPEÑO</b>	Resuelve problemas de cantidad, “pocos” en situaciones cotidianas.
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACION</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**3. EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Salimos y mencionamos los acuerdos para trabajar en orden</li> <li>¿Por qué es importante el cálculo? ¿Qué estrategias utilizaremos para resolver problemas de cálculo?¿Qué problemas planteare para el cálculo?</li> </ul>	JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO MATEMATICO  PAPEL BOND
	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Que los estudiantes aprendan cálculo menta utilizando sus propias estrategias.	



	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p>	<p>La maestra utiliza estrategias y, motiva al alumno y demuestra vivenciando con los niños que fácil es el calculo</p> <p>Le damos ejemplos de su entorno para la vida cotidiana</p>	<p>PLUMONES PIZARRA Y OTROS</p>
	<p><b>SABERES PREVIOS</b></p>	<p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿te fue fácil entender?</p> <p>¿ustedes entienden que es el calculo?</p> <p>¿Porque será importante el cálculo en la vida cotidiana ? me pueden dar ejemplos</p>	
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS</p>	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre lo que tratamos dentro del aula “ calculo” en la vida cotidiana Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>.Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos de cálculo matemático para poder representar y resolver problemas de calculo En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material.</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos .Pide a los niños y a las niñas que observen minuciosamente cada uno de los trabajos para poder opinar. Acércate a cada niño y niña a fin de aclarar sus dudas y comprobar que estén realizando correctamente la actividad. Usa la lista de cotejo para registrar los aprendizajes logrados mientras verificas sus avances.</p> <p><b><u>Reflexión</u></b> Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema del cálculo?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido dentro y fuera del aula</p>	
		<p><b>EVALAUACION</b></p>	<p><b><u>Meta cognición:</u></b></p>



<b>CIERRE</b>		<p>Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <p style="padding-left: 40px;">✓ Trabaje individual y en equipo activamente durante la sesión.</p> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>	
---------------	--	---	--

**c. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**d. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

- **Para el alumno:**

.....  
 .....  
 .....

- **Por la docente:**

.....  
 .....

\_\_\_\_\_  
**Director**

\_\_\_\_\_  
**Docente de aula**

\_\_\_\_\_  
**TESISTA**



Ficha de evaluación

DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

**1. Resuelve mentalmente esta operación:**

$25 + \square = 75$   
 $34 + \square = 80$   
 $65 + 24 = \square$

$55 - 25 = \square$   
 $90 - \square = 65$   
 $81 - 15 = \square$

**2. observa calcula y completa los círculos vacíos:**




LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Resuelve problemas de cantidad, "muchos" en situaciones cotidianas.</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					



“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

07

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”
- 1.2. Grado : 1 “A”
- 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina
- 1.4. Directora : Katherine Pimentel Dionicio
- 1.5. Investigadora : PALOMINO BARTOLOMÉ. Julio César
- 1.6. Fecha

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>UTILIZA ESTRATEGIAS PARA HALLAR LA MITAD DE LOS NUMEROS MENORES QUE 50 UTILIZANDO LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO.</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los estudiantes aprendan sacar su mitad de los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>
<b>DESEMPEÑO</b>	Resuelve problemas de cantidad, “ninguno” en situaciones cotidianas.
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>➤ Salimos y mencionamos los acuerdos para trabajar en orden</p> <p>¿Qué estrategias utilizaremos para resolver problemas de mitad?¿Qué problemas plantearé?</p>	<p>JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO MATEMÁTICO</p>



	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Que los estudiantes aprendan sacar su mitad de los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.	PAPEL BOND  PLUMONES  PIZARRA  Y OTROS
	<b>MOTIVACIÓN</b>	La maestra motiva al alumno y demuestra vivenciando con los niños que fácil es la mitad de otro numero Sacamos a los alumnos al patio y jugamos el juego “ el rey manda”	
	<b>SABERES PREVIOS</b>	¿ustedes entienden que es mitad? ¿Porque será importante en la vida cotidiana? me pueden dar sus opiniones	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre lo que tratamos dentro del aula “ mitad” de los números q realizaremos en la vida cotidiana Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>.Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos DE CÁLCULO matemático para poder representar y resolver problemas de mitad con los números menores que 50. En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material.</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Pide a los niños y a las niñas que observen minuciosamente cada uno de los trabajos para poder opinar. Acércate a cada niño y niña a fin de aclarar sus dudas y comprobar que estén realizando correctamente la actividad. Usa la lista de cotejo para registrar los aprendizajes logrados mientras verificas sus avances.</p> <p><b><u>Reflexión</u></b> Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema de mitad de los números menores que 50?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido siempre dentro de la vida cotidiana</p>	
	<b>EVALUACIÓN</b>	<b><u>Meta cognición:</u></b>	





<b>CIERRE</b>	<p>Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <p style="padding-left: 40px;">✓ Trabaje individual y en equipo activamente durante la sesión.</p> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>
---------------	---

**e. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**f. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

- **Para el alumno:**

.....  
 .....  
 .....

- **Por la docente:**

.....  
 .....

\_\_\_\_\_  
**Director**

\_\_\_\_\_  
**Docente de aula**

\_\_\_\_\_  
**TESISTA**

Ficha de evaluación

DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

1 **observa responde mitad de los numeros qu se te presenta:**

**MITAD**

2 1 1	6 	4 	8 
10 	12 	14 	16 
18 	20 	22 	24 

2. **COLOREA LA MITAD DE LAS SIGUIENTES CANTIDADES que observas:**



LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Resuelve problemas de cantidad, "pocos" en situaciones cotidianas.</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					



“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

08

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”
- 1.2. Grado : 1 “A”
- 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina
- 1.4. Directora : Katherine Pimentel Dionicio
- 1.5. Investigadora : PALOMINO BARTOLOMÉ, Julio César
- 1.6. Fecha

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>UTILIZA ESTRATEGIAS PARA HALLAR EL DOBLE DE LOS NUMEROS MENORES QUE 50 UTILIZANDO LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO.</b>
<b>PROPOSITO</b>	Que los estudiantes aprendan sacar doble de los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>AREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones:</li> </ul>
<b>DESEMPEÑO</b>	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad “más que”, “menos que”, en situaciones cotidianas.
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACION</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>➤ Salimos y mencionamos los acuerdos para trabajar en orden</p> <p>¿Qué estrategias utilizaremos para resolver problemas de doble? ¿Qué problemas plantearé?</p>	JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO MATEMÁTICO



	<b>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Que los estudiantes aprendan sacar doble de los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.	PAPEL BOND  PLUMONES  PIZARRA  Y OTROS
	<b>MOTIVACIÓN</b>	La maestra motiva al alumno y demuestra vivenciando con los niños que fácil es el sacar el doble de un numero Sacamos a los alumnos al patio y jugamos el juego “ el rey manda”	
	<b>SABERES PREVIOS</b>	¿ustedes entienden que es doble? ¿Porque será importante en la vida cotidiana? me pueden dar sus opiniones	
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS</b>	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre lo que tratamos dentro de aula “ doble” de los números menores que 50 nos servirá mucho dentro de nuestra vida cotidiana Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>.Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos DE CÁLCULO matemático para poder representar y resolver problemas el doble con los números menores que 50. En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material.</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Pide a los niños y a las niñas que observen minuciosamente cada uno de los trabajos para poder opinar. Acércate a cada niño y niña a fin de aclarar sus dudas y comprobar que estén realizando correctamente la actividad. Usa la lista de cotejo para registrar los aprendizajes logrados mientras verificas sus avances.</p> <p><b><u>Reflexión</u></b> Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema del doble de los números menores que 50?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido en casa con tus padres y tus amigos.</p>	
	<b>EVALUACION</b>	<b><u>Meta cognición:</u></b>	



<b>CIERRE</b>	<p>Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <p style="padding-left: 40px;">✓ Trabaje individual y en equipo activamente durante la sesión.</p> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>
---------------	---

**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

- **Para el alumno:**

.....  
 .....  
 .....

- **Por la docente:**

.....  
 .....

\_\_\_\_\_  
**Director**

\_\_\_\_\_  
**Docente de aula**

\_\_\_\_\_  
**TESISTA**

Ficha de evaluación

DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

1) Observa el precio de cada juguete y responde:

¿Qué juguete tiene el doble de precio que los lentes?



PELOTA  
S/. 6



AUTO  
S/. 16



TROMPO  
S/. 4



LENTE  
S/. 8

- a. La pelota
- b. El auto

2) Si sabes que tu hermano tiene 14 años y tú amigo José tiene el doble de la edad de tu hermano.

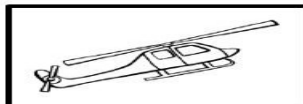
¿Cuántos años tiene José?

- a. 18 años
- b. 34 años
- c. 28 años

S/. 4

S/. 10

S/.



El mostrito cuesta el doble de lo que cuesta el yoyo. ¿Cuánto cuesta el mostrito?

- a) S/. 8
- b) S/. 4
- c) S/. 12



LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Resuelve problemas de cantidad, "ninguno" en situaciones cotidianas.</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					





“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

09

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- |                            |                                   |
|----------------------------|-----------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 32484 “Túpac Amaru”          |
| 1.2. Grado                 | : 1 “A”                           |
| 1.3. Docente de aula       | : Céspedes Gamarra, Carolina      |
| 1.4. Directora             | : Katherine Pimentel Dionicio     |
| 1.5. Investigadora         | : PALOMINO BARTOLOMÉ. Julio César |
| 1.6. Fecha                 |                                   |

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>UTILIZA ESTRATEGIAS PARA HALLAR EL TRIPLE DE LOS NUMEROS MENORES QUE 50 UTILIZANDO LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO.</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los estudiantes aprendan sacar el triple de los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
<b>DESEMPEÑO</b>	<i>Resuelve problemas de cantidad “más que”, en situaciones cotidianas.</i>
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Salimos y mencionamos los acuerdos para trabajar en orden</li> </ul> <p>¿Qué estrategias utilizaremos para resolver problemas de triple? ¿Qué problemas plantearemos?</p>	JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO MATEMÁTICO



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y HUMANIDADES



<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACION</b>		PAPEL BOND
	<b>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Que los estudiantes aprendan sacar el triple de los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.	PLUMONES
	<b>MOTIVACION</b>	La maestra motiva al alumno y demuestra vivenciando con los niños que fácil es sacar el triple de otro numero Sacamos a los alumnos al patio y jugamos el juego “ el rey manda”	PIZARRA
	<b>SABERES PREVIOS</b>	¿ustedes entienden que es triple ¿Porque será importante en la vida cotidiana me pueden dar sus opiniones	Y OTROS



DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre lo que tratamos dentro del aula “ triple” de los números menores que 50 nos servirá mucho dentro de nuestra vida cotidiana Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>.Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos de cálculo matemático para poder representar y resolver problemas del triple con los números menores que 50. En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material.</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Pide a los niños y a las niñas que observen minuciosamente cada uno de los trabajos para poder opinar. Acércate a cada niño y niña a fin de aclarar sus dudas y comprobar que estén realizando correctamente la actividad. Usa la lista de cotejo para registrar los aprendizajes logrados mientras verificas sus avances.</p> <p><b><u>Reflexión</u></b>  Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron?  ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema del triple de los números menores que 50?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido con sus amigos así como te fue fácil trabajar en aula</p>	
CIERRE	EVALUACION	<p><b><u>Meta cognición:</u></b> Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabaje individual y en equipo activamente durante la sesión.</li> </ul> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>	



**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

- **Para el alumno:**

.....  
 .....

- **Por la docente:**

.....  
 .....

\_\_\_\_\_

**Director**

\_\_\_\_\_

**Docente de aula**

\_\_\_\_\_

**TESISTA**



Ficha de evaluación

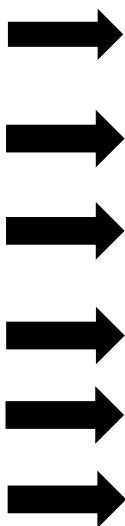
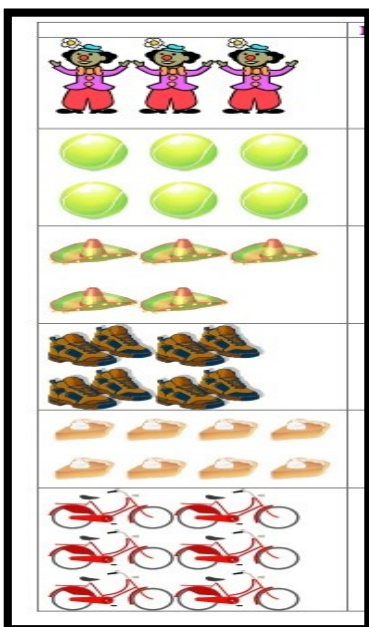
DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

1. observa y coloca el triple de cada numero :



TRIPLE

2. observa y completa :

¿Cuál es el triple de 18?

+  +  =  →

¿Cuál es el triple de 17?

+  +  =  →



LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad "más que", "menos que", en situaciones cotidianas.</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					



“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

10

**4. DATOS INFORMATIVOS:**

- |                            |                                   |
|----------------------------|-----------------------------------|
| 1.1. Institución Educativa | : N° 32484 “Túpac Amaru”          |
| 1.2. Grado                 | : 1 “A”                           |
| 1.3. Docente de aula       | : Céspedes Gamarra, Carolina      |
| 1.4. Directora             | : Katherine Pimentel Dionicio     |
| 1.5. Investigadora         | : PALOMINO BARTOLOMÉ, Julio César |
| 1.6. Fecha                 |                                   |

**5. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	COMPARA NUMEROS MENORES QUE 50 UTILIZANDO LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO
<b>PROPÓSITO</b>	Que los estudiantes aprendan a comparar en los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
<b>DESEMPEÑO</b>	Resuelve problemas de cantidad “menos que”, en situaciones cotidianas.
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**6. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>	JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO MATEMATICO
	<b>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	



			PAPEL BOND
	<b>MOTIVACION</b>	La maestra motiva al alumno y demuestra vivenciando con los niños que fácil es comparar un numero con otro numero Sacamos a los alumnos al patio y jugamos el Jugamos con cada uno de ellos cuando empieza la música .	PLUMONES  PIZARRA
	<b>SABERES PREVIOS</b>	¿ustedes entienden que es comparar ¿Porque será importante comparar en la vida cotidiana? me pueden dar sus opiniones	Y OTROS
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTION Y ACOMPANAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS</b>	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre lo que tratamos dentro del aula “ compara” de los números menores que 50 nos servirá mucho dentro de nuestra vida cotidiana Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>.Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos DE CÁLCULO matemático para poder representar y resolver problemas que comparan con los números menores que 50. En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material.</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Pide a los niños y a las niñas que observen minuciosamente cada uno de los trabajos para poder opinar. Acércate a cada niño y niña a fin de aclarar sus dudas y comprobar que estén realizando correctamente la actividad. Usa la lista de cotejo para registrar los aprendizajes logrados mientras verificas sus avances.</p> <p><b><u>Reflexión</u></b>  Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema de comparar de los números menores que 50?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido siempre donde más te guste.</p>	
	<b>EVALUACION</b>	<b><u>Meta cognición:</u></b>	





<b>CIERRE</b>	<p>Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <p style="padding-left: 40px;">✓ Trabaje individual y en equipo activamente durante la sesión.</p> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>
---------------	---

**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

- **Para el alumno:**

.....  
 .....  
 .....

- **Por la docente:**

.....  
 .....

\_\_\_\_\_  
**Director**

\_\_\_\_\_  
**Docente de aula**

\_\_\_\_\_  
**TESISTA**

Ficha de evaluación

DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

1. responda las siguientes ejercicios:

13	<input type="checkbox"/>	14
19	<input type="checkbox"/>	19
15	<input type="checkbox"/>	20

59	<input type="checkbox"/>	22
21	<input type="checkbox"/>	49
18	<input type="checkbox"/>	18

45	<input type="checkbox"/>	51
30	<input type="checkbox"/>	39
28	<input type="checkbox"/>	40

29	<input type="checkbox"/>	12
36	<input type="checkbox"/>	31
48	<input type="checkbox"/>	58

2. observa y compara quien de los dos tiene mas y responde:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¿Quién tiene más?

	_____	
--	-------	--



LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Resuelve problemas de cantidad "más que", en situaciones cotidianas.</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					



“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

11

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”
- 1.2. Grado : 1 “A”
- 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina
- 1.4. Directora : Katherine Pimentel Dionicio
- 1.5. Investigadora : PALOMINO BARTOLOMÉ. Julio César
- 1.6. Fecha

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESCOMPONE NUMEROS MENORES QUE 50 UTILIZANDO LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO</b>
<b>PROPOSITO</b>	Que los estudiantes aprendan a descomponer en los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>AREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
<b>DESEMPEÑO</b>	Resuelve problemas de cantidad “igual que”, en situaciones cotidianas.
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACION</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACION</b>	¿Qué estrategias utilizaremos para resolver problemas con descomponer ?¿Qué problemas plantearemos?	JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO MATEMATICO PAPEL BOND
	<b>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Que los estudiantes aprendan a descomponer en los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.	



	<b>MOTIVACION</b>	La maestra motiva al alumno y demuestra vivenciando con los niños que fácil es descomponer los números Sacamos a los alumnos al patio y jugamos el Jugamos con cada uno de ellos cuando empieza la música a que lo hagan mediante un ejemplo	PLUMONES  PIZARRA  Y OTROS
	<b>SABERES PREVIOS</b>	¿ustedes entienden que es descomponer? ¿Porque será importante descomponer? me pueden dar sus opiniones	
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre lo que tratamos dentro del aula “descomponen” de los números menores que 50 no servirá mucho dentro de nuestra vida cotidiana Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>.Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos DE CÁLCULO matemático para poder representar y resolver problemas que descomponen con los números menores que 50. En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material.</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Pide a los niños y a las niñas que observen minuciosamente cada uno de los trabajos para poder opinar. Acércate a cada niño y niña a fin de aclarar sus dudas y comprobar que estén realizando correctamente la actividad. Usa la lista de cotejo para registrar los aprendizajes logrados mientras verificas sus avances.</p> <p><b><u>Reflexión</u></b> Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema de descomponer de los números menores que 50?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido donde te gusta más y ayuda y enseña a tus amigos lo q aprendimos dentro del aula</p>	
<b>CIERRE</b>	<b>EVALAUACION</b>	<b><u>Meta cognición:</u></b> Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?	



		<p>¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabaje individual y en equipo activamente durante la sesión.</li> </ul> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>	
--	--	--	--

**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

• **Para el alumno:**

.....  
.....  
.....

• **Por la docente:**

.....  
.....

\_\_\_\_\_  
**Director**

\_\_\_\_\_  
**Docente de aula**

\_\_\_\_\_  
**TESISTA**



Ficha de evaluación

DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

1.componer los siguientes números:

a) $30 + 6 =$	b) $50 + 5 =$	c) $80 + 9 =$
d) $30 + 4 =$		
e) $40 + 8 =$	d) $70 + 3 =$	e) $60 + 2 =$

2.descomponer los siguientes numeros

$46 =$	$75 =$
$21 =$	$12 =$

3 . completa los siguientes numeros:

(a)	(b)
(c)	(d)
(e)	(f)



LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Resuelve problemas de cantidad "menos que", en situaciones cotidianas.</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					





“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

12

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”
- 1.2. Grado : 1 “A”
- 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina
- 1.4. Directora : Katherine Pimentel Dionicio
- 1.5. Investigadora : PALOMINO BARTOLOMÉ, Julio César
- 1.6. Fecha

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	IDENTIFICA LA DECENA UTILIZANDO LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO
<b>PROPOSITO</b>	Que los estudiantes aprendan identificar la decena con los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>AREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
<b>DESEMPEÑO</b>	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACION</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<b>PROBLEMATIZACION</b>	¿Qué estrategias utilizaremos para identificar a la decena ¿Qué problemas plantearemos?	JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO MATEMÁTICO
	<b>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Que los estudiantes aprendan identificar la decena en los números menores que 50 utilizando sus propias estrategias.	



			PAPEL BOND
	<b>MOTIVACION</b>	La maestra motiva al alumno y demuestra vivenciando con los niños que fácil es identificar Sacamos a los alumnos al patio y jugamos que se puedan formar en grupos de 10	PLUMONES
	<b>SABERES PREVIOS</b>	¿Porque será importante identificar y conocer la decena? pueden dar sus opiniones	PIZARRA Y OTROS
DESARROLLO	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre lo que tratamos dentro del aula “ identificar la decena ” con los números menores que 50 nos servirá mucho dentro de nuestra vida cotidiana Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>.Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos DE CÁLCULO matemático para poder representar y resolver problemas e identificar la decena con los números menores que 50. En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material.</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Pide a los niños y a las niñas que observen minuciosamente cada uno de los trabajos para poder opinar. Acércate a cada niño y niña a fin de aclarar sus dudas y comprobar que estén realizando correctamente la actividad. Usa la lista de cotejo para registrar los aprendizajes logrados mientras verificas sus avances.</p> <p><b><u>Reflexión</u></b> Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema de identificar la decena con los números menores que 50?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido con ayuda de tus amigos siempre en casita</p>	
	<b>EVALUACION</b>	<b><u>Meta cognición:</u></b>	



<b>CIERRE</b>		<p>Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabaje individual y en equipo activamente durante la sesión.</li> </ul> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>	
---------------	--	--	--

**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

- **Para el alumno:**

.....  
.....  
.....

- **Por la docente:**

.....  
.....

\_\_\_\_\_  
**Director**

\_\_\_\_\_  
**Docente de aula**

\_\_\_\_\_  
**TESISTA**

Ficha de evaluación

DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

1. observa y rodea una decena y escribe cuantos hay:

	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr><tr><td>Decenas</td><td>Unidades</td></tr></table>			Decenas	Unidades
Decenas	Unidades				
	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr><tr><td>Decenas</td><td>Unidades</td></tr></table>			Decenas	Unidades
Decenas	Unidades				
	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr><tr><td>Decenas</td><td>Unidades</td></tr></table>			Decenas	Unidades
Decenas	Unidades				
	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr><tr><td>Decenas</td><td>Unidades</td></tr></table>			Decenas	Unidades
Decenas	Unidades				

2. escribe el numero de decenas y unidades

48	D	U
71	D	U
27	D	U
69	D	U

56	D	U
35	D	U
92	D	U
84	D	U



INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Resuelve problemas de cantidad "igual que", en situaciones cotidianas.</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					



“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

13

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”
- 1.2. Grado : 1 “A”
- 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina
- 1.4. Directora : Katherine Pimentel Dionicio
- 1.5. Investigadora : PALOMINO BARTOLOMÉ. Julio César
- 1.6. Fecha

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>JUEGA CON LAS OPERACIONES COMBINADAS UTILIZANDO LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO.</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los estudiantes aprendan a resolver operaciones combinadas utilizando con sus propias estrategias
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
<b>DESEMPEÑO</b>	Resuelve problemas de seriación en situaciones cotidianas.
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>	¿Qué estrategias utilizaremos para identificar las operaciones combinadas ¿Qué problemas plantearemos?	JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO MATEMÁTICO
	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Que los estudiantes aprendan a resolver operaciones combinadas utilizando con sus propias estrategias.	



	<b>MOTIVACIÓN</b>	La maestra motiva al alumno y demuestra vivenciando con los niños que fácil es las operaciones combinadas un numero con otro numero Sacamos a los alumnos al patio y jugamos el Jugamos con cada uno de ellos cuando empieza la música .	PAPEL BOND  PLUMONES  PIZARRA  Y OTROS
	<b>SABERES PREVIOS</b>	¿Porque será importante resolver operaciones combinadas? Me pueden dar ejemplos	
<b>DESARROLLO</b>	GESTION Y ACOMPANAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre lo que tratamos dentro del aula “ operaciones combinadas” que nos servirá mucho dentro de nuestra vida cotidiana Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos de cálculo matemático para poder representar y resolver problemas de operaciones combinadas En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material.</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron?</p> <p><b><u>Reflexión</u></b>  Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema de identificar la resolución de problema?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido siempre y en cada momento Donde se encuentren</p>	



<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACION</b>	<p><b><u>Meta cognición:</u></b> Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy? ¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabajo individual y en equipo activamente durante la sesión.</li> </ul> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>	
---------------	-------------------	--	--

**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

- **Para el alumno:**

.....  
.....  
.....

- **Por la docente:**

.....  
.....

\_\_\_\_\_  
Director

\_\_\_\_\_  
Docente de aula

\_\_\_\_\_  
TESISTA





Ficha de evaluación

DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

1. observa y completa :

<p>a) <math>20 + 5 - 4</math></p>	<p>f) <math>48 - 3 + 10</math></p>
-----------------------------------	------------------------------------

2. RESUELVE OPERACIONES COMBINADAS

$8 + 3 + 4 =$ <input type="text"/> + 4 =	$7 + 2 + 1 =$ <input type="text"/> + 1 =	$10 + 2 + 4 =$ <input type="text"/> + 4 =
$5 + 2 + 6 =$ <input type="text"/> + =	$8 + 2 + 5 =$ <input type="text"/> + =	$2 + 9 + 3 =$ <input type="text"/> + =
$1 + 3 + 6 =$ <input type="text"/> + =	$11 + 2 + 5 =$ <input type="text"/> + =	$10 + 4 + 2 =$ <input type="text"/> + =



LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					



“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

14

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”
- 1.2. Grado : 1 “A”
- 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina
- 1.4. Directora : Katherine Pimentel Dionicio
- 1.5. Investigadora : PALOMINO BARTOLOMÉ. Julio César
- 1.6. Fecha

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>RESUELVE OPERACIONES COMBINADAS UTILIZANDO LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO</b>
<b>PROPOSITO</b>	Que los estudiantes aprendan a resolver operaciones combinadas utilizando con sus propias estrategias
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>AREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo
<b>DESEMPEÑO</b>	Resuelve problemas de agrupación en situaciones cotidianas.
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACION</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS		RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACION</b>	¿Qué estrategias utilizaremos para identificar las operaciones combinadas ¿Qué problemas plantearemos?	JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO MATEMATICO
	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Que los estudiantes aprendan a resolver operaciones combinadas utilizando con sus propias estrategias.	



	<b>MOTIVACIÓN</b>	La maestra motiva al alumno y demuestra vivenciando con los niños que fácil es las identificar operaciones combinadas un numero con otro numero Sacamos a los alumnos al patio y jugamos y damos ejemplos para realizar	PAPEL BOND  PLUMONES  PIZARRA  Y OTROS
	<b>SABERES PREVIOS</b>	Porque será importante resolver operaciones combinadas	
<b>DESARROLLO</b>	GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre lo que tratamos dentro del aula “ operaciones combinadas” que nos servirá mucho dentro de nuestra vida cotidiana Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>.Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos DE CÁLCULO matemático para poder representar y resolver problemas de operaciones combinadas En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material.</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron?</p> <p><b><u>Reflexión</u></b> Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para solucionar el problema de identificar la resolución de problema?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido siempre y en cada momento</p>	
<b>CIERRE</b>	<b>EVALAUCION</b>	<p><b><u>Meta cognición:</u></b> Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?</p>	



		<p>¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabaje individual y en equipo activamente durante la sesión.</li> </ul> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>	
--	--	--	--

**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

- **Para el alumno:**

.....  
 .....  
 .....

- **Por la docente:**

.....  
 .....

\_\_\_\_\_  
 Director

\_\_\_\_\_  
 Docente de aula

\_\_\_\_\_  
 TESISTA

Ficha de evaluación

DATOS GENERALES

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_

I.E. \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

Sección: \_\_\_\_\_ Turno: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

1. Resuelva las siguientes operaciones combinadas:

a)  $50 + 40 - 30$

$\begin{array}{c} \vee \\ \square \end{array} \cdot \begin{array}{c} \downarrow \\ \square \end{array} = \square$

b)  $80 + 20 - 30$

$\begin{array}{c} \vee \\ \square \end{array} \cdot \begin{array}{c} \downarrow \\ \square \end{array} = \square$

c)  $38 + 4 - 9$

$\begin{array}{c} \vee \\ \square \end{array} \cdot \begin{array}{c} \downarrow \\ \square \end{array} = \square$

d)  $85 + 10 - 5$

$\begin{array}{c} \vee \\ \square \end{array} \cdot \begin{array}{c} \downarrow \\ \square \end{array} = \square$



LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO			
		<i>Resuelve problemas de seriación en situaciones cotidianas.</i>			
01		A	B	C	OBS
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					



“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

N°

15

**1. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : N° 32484 “Túpac Amaru”
- 1.2. Grado : 1 “A”
- 1.3. Docente de aula : Céspedes Gamarra, Carolina
- 1.4. Directora : Katherine Pimentel Dionicio
- 1.5. Investigadora : PALOMINO BARTOLOMÉ, Julio César
- 1.6. Fecha .

**2. PLANIFICACION**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>UTILIZA ESTRATEGIAS PARA HALLAR LA MITAD DE LOS NUMEROS MENORES QUE 100 UTILIZANDO LOS JUEGOS MATEMÁTICOS DE CÁLCULO.</b>
<b>PROPÓSITO</b>	Que los estudiantes utilizan con sus propias estrategias. Para poder hallar la mitad de los números menores que 100
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>	
<b>ÁREA</b>	Matemática
<b>COMPETENCIA</b>	Resuelve problemas de cantidad
<b>CAPACIDAD</b>	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo
<b>DESEMPEÑO</b>	Reconoce la relación entre sumas y restas(4+5=9 9-4=5)
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Lista de cotejo Ficha de evaluación

**3. EJECUCION DE LA ACTIVIDAD**

FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
	¿Qué estrategias utilizaremos para hallar la mitad de los números ¿Qué problemas plantearemos?	JUEGOS MATEMÁTICOS DE





<b>INICIO</b>	<b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b>	Que los estudiantes utilizan con sus propias estrategias. Para poder hallar la mitad de los números menores que 100	CÁLCULO MATEMÁTICO  PAPEL BOND  PLUMONES  PIZARRA  Y OTROS
	<b>MOTIVACIÓN</b>	La maestra motiva al alumno y demuestra vivenciando con los niños que fácil es sacar la mitad de cada número. Vivenciamos con su propio cuerpo. Realizamos un juego con materiales estructurados.	
	<b>SABERES PREVIOS</b>	¿Porque será importante hallar la mitad de los números menores que 100? Me pueden dar ejemplos	
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS</b>	<p><b><u>Comprensión del problema</u></b> En un papelote plasmamos el problema de acuerdo a la motivación.</p> <p><b><u>Búsqueda de estrategias.</u></b> Los estudiantes comentan sobre lo que tratamos dentro del aula “utilizar estrategias para hallar mitad de los números” que nos servirá mucho dentro de nuestra vida cotidiana Se reúnen en grupos y plantean la estrategia, comentan y la comparten con su grupo. ¿Qué estrategias utilizamos?</p> <p><b><u>Representación</u></b> Se presenta los juegos matemáticos de cálculo matemático para poder representar utilizando estrategias para poder hallar la mitad de los números En grupos representan el problema usando el material. Resuelven el problema, usando la estrategia y el material</p> <p><b><u>Formalización</u></b> Se resuelve el problema graficando los objetos Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron?</p> <p><b><u>Reflexión</u></b> Con los niños y las niñas sobre lo que hicieron para resolver la situación propuesta: ¿Qué dificultades tuvieron para realizar el ejercicio? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cuál fue la dificultad para hallar la mitad de los números menores que 100?</p> <p><b><u>Transferencia</u></b> Aplican lo aprendido dentro de una tienda y ayuda tu amiguito q tan fácil te fue</p>	
	<b>EVALUACIÓN</b>	<b><u>Meta cognición:</u></b> Reflexiona sobre sus aprendizajes, dialogando y respondiendo a preguntas como: ¿qué aprendimos hoy?	



<b>CIERRE</b>		<p>¿cómo aprendimos?, ¿para qué nos servirá? ¿qué es lo que más nos gustó de esta sesión?, etc.</p> <p><b>Situaciones de evaluación:</b> Durante el desarrollo de la sesión, se evaluará que el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabaje individual y en equipo activamente durante la sesión.</li> </ul> <p>Cumpla con los acuerdos propuestos para esta sesión</p>	
---------------	--	--	--

**a. EVALUACIÓN CURRICULAR:**

Reflexiono sobre el desarrollo de la clase: ¿Los tiempos fueron previstos?, ¿Las estrategias responden al desarrollo del indicador y la capacidad?, ¿Qué debo mejorar? ¿Cómo?

**b. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIAS:**

- **Para el alumno:**

.....  
.....  
.....

- **Por la docente:**

.....  
.....

\_\_\_\_\_  
Director

\_\_\_\_\_  
Docente de aula

\_\_\_\_\_  
TESISTA



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16**  
**TÍTULO: “JUNTAMOS PARA SUMAR”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

I.E.	N° 32484	GRADO	1°	SECCIÓN	A-1
ÁREA	MATEMÁTICA	TRIMESTRE	IV	DURACIÓN	45 min.
DOCENTE	PALOMINO BARTOLOMÉ, JULIO CÉSAR	NIVEL	PRIMARIA	FECHA	

**II. NOMBRE DE LA UNIDAD:** Propiciamos el consumo de alimentos nutritivos y saludables, para Participar activamente de las actividades de enseñanza y deportivas.

**III. PROPOSITO PEDAGÓGICO (DE LA SESIÓN):** En esta sesión los niños y las niñas aprenderán a resolver problemas con cantidades de hasta 20 objetos, con el uso de material concreto o pictórico.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Matemática	- Resuelve problemas de cantidad	- traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.

**IV. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la búsqueda de excelencia	Ética y solidaridad	Demuestra ética y solidaridad con su compañeros para resolver problemas de adición

**V. RECURSOS Y MATERIALES:**

**¿Qué necesitamos antes?**

Buscar información, seleccionar y prever materiales y elaborar la ficha de evaluación.

**¿Qué recursos y materiales se utilizarán?**

Papelote, plumones, piedritas, chapitas, semillas, latas y palitos.

**VI. EVALUACIÓN**

DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Realiza el conteo y representa con diversos materiales y expresa de forma oral y escrita sus resultados.	Lista de cotejo

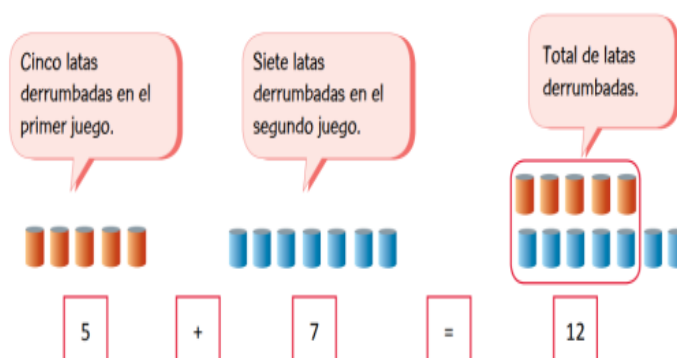


**VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN**

PROCESOS PEDAGOGICOS <b>INICIO</b>		<b>TIEMPO</b>
Gestión y acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Conversa con los niños y las niñas sobre los diferentes juegos que realizaron en las sesiones anteriores. Pregúntales, ¿cuál de los juegos les gustó más?, ¿en cuál de los juegos se divirtieron más?, ¿por qué?</li> <li>❖ Recoge los saberes previos de los estudiantes sobre la noción de la suma como juntar. Para ello, proporciónales materiales concretos como piedritas, chapitas, semillas, etc., e indícales que realicen acciones de juntar para hallar la cantidad total. Por ejemplo: tomen 5 semillas, luego 4 semillas. ¿Cuántas semillas tienen ahora? Es probable que algunos estudiantes realicen el conteo de las semillas, o las junten para saber cuántas hay. Observa y registra las acciones que realizan para saber cuántas semillas hay. Felicítalos.</li> <li>❖ Luego comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderemos a resolver problemas con cantidades de hasta 20 objetos, para lo que usaremos el material didáctico ( Maquina operadora)</li> <li>❖ Acuerda con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor.</li> </ul>	05
<b>DESARROLLO (Procesos Didácticos)</b>		
Evaluación	<p><b>Comprensión del problema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Plantea a los estudiantes el siguiente problema:</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>Los niños del primer grado se pusieron a jugar “El tumbalatas”. En el primer juego derribaron 5 latas y en el segundo, 7 latas, ¿Cuántas latas derribaron en total?</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Léeles nuevamente el problema y realiza preguntas para asegurar que lo comprendan: ¿a qué jugaron los niños?, ¿cuántas latas derrumbaron en el primer juego?, ¿cuántas latas derrumbaron en el segundo juego?, ¿qué nos piden averiguar?</li> </ul> <p><b>Búsqueda de estrategias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Proporciona a los estudiantes el material didáctico (Maquina operadora) para que ejecute sus solución y resuelvan el problema. Orienta este proceso con algunas preguntas: - ¿cuántas latas</li> </ul>	30

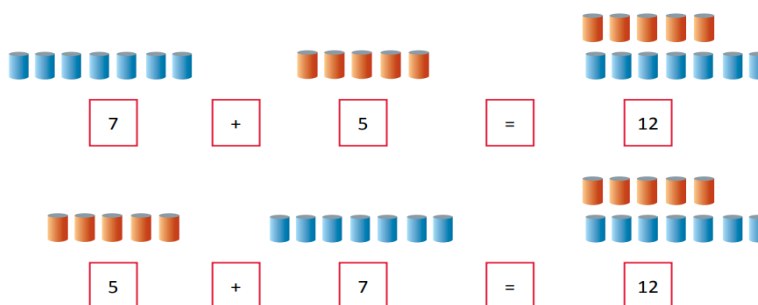
derrumbaron en el primer juego?, ¿cuántas latas derrumbaron en el segundo juego?

- ❖ Se espera que los estudiantes realicen las siguientes acciones: que utilicen la máquina para que realicen la solución de la operación, en la maquina operadora y lo explique de forma verbal.
- ❖ Pide a los estudiantes que expliquen (verbalicen) la solución del problema. Para ello, relea el problema y pregúntales: ¿cuántas latas derrumbaron en total? Procura que todos participen y señalen que para resolver el problema representaron las latas del primer juego y del segundo juego, luego las juntaron para contarlas.
- ❖ También deberás proporcionarles tarjetas numeradas para que representen la cantidad de latas de cada juego y el total. Por ejemplo:



### Representación

- ❖ Luego orienta la reflexión sobre las formas de representación que emplearon para solucionar el problema. Por ejemplo preséntales dos formas de solución que ellos hicieron, donde se observe cambio en el orden de los sumandos, y pregúntales: ¿qué opinan sobre la forma de solución de sus compañeros?, ¿es correcta?, ¿por qué? Pídeles que se fijen en el orden de los sumandos y luego observen la suma total. Pregúntales: ¿es la misma cantidad? Escúchalos con atención. Por ejemplo:



- ❖ Del mismo modo, ayúdalos a comprobar cómo el orden de los sumandos no altera la suma total. Para ello, demuéstales la



propiedad conmutativa de la suma. Por ejemplo, plantéales la siguiente situación: “tengo 12 colores” y “5 cuadernos”, ¿cuántos útiles tengo? Realiza la demostración con las tarjetas numeradas.

- ❖ Registra el logro de los aprendizajes de los estudiantes en la lista de cotejo

### Reflexión

Reflexiona con los niños y las niñas sobre los procesos y estrategias seguidos para solucionar el problema. Pregúntales: ¿qué hicieron?, ¿los materiales usados les ayudaron a solucionar el problema?, ¿cómo? Felicítalos.

Plantea otros problemas

- ❖ Presenta el siguiente problema a los estudiantes:
- ❖ Invita a los niños y a las niñas a resolver el problema. Para ello, entrégales materiales concretos del sector de Matemática.
- ❖ Indícales que representen la resolución del problema con un dibujo. Además deberán cambiar el orden de los sumando, para saber si la suma cambia.
- ❖ Pídeles que expongan la solución del problema y expliquen cómo el orden de los sumandos no altera la suma.

### formalización

En grupo clase **Formaliza** los aprendizajes de los estudiantes con algunas preguntas: ¿qué problema solucionaron?, ¿qué objetos utilizaron para solucionar el juego?, ¿qué hicieron para saber cuántas latas derrumbaron en total? A partir de las respuestas de los estudiantes, explica que para solucionar el problema tuvieron que juntar las cantidades de latas del primer juego con las del segundo juego, para luego contarlas y saber cuántas latas derrumbaron en total. Realiza la demostración con material concreto para que los estudiantes comprendan el proceso de juntar las cantidades para saber la cantidad total. También explícales que al cambiar el orden de los sumandos la suma no varía.



	<b>CIERRE</b>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Conversa con los niños y las niñas sobre qué aprendieron y cómo lo hicieron. Pregúntales: ¿qué hicieron para saber cuántas latas derribaron en total?, ¿fue fácil comprender el problema?, ¿por qué?,</li><li>❖ Les gusto resolver el problema en la maquina operadora?, ¿por qué?</li><li>❖ Felicítalos por el trabajo realizado.</li></ul> <p><b>Tarea a trabajar en casa</b></p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"><p>En casa con ayuda de un familiar resuelve el siguiente problema: Margarita vive con sus tíos, abuelos y primos. Nos dice que en su familia hay 6 varones y 8 mujeres, ¿cuántas personas son en su familia?</p></div>	10

### VIII. BIBLIOGRAFÍA

\_\_\_\_\_  
V° B° DIRECCIÓN

\_\_\_\_\_  
DOCENTE DE AULA

\_\_\_\_\_  
ALUNMO



LISTA DE COTEJO

ÁREA: Matemáticas

ACTIVIDAD: "JUNTAMOS PARA SUMAR"

N°	NOMBRES Y PELLIDOS	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20..		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

✓ Logrado

En proceso ●

x no logrado





**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17**

**TÍTULO: “JUNTAMOS OBJETOS”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

I.E.	N° 32484	GRADO	1°	SECCIÓN	A-1
ÁREA	MATEMÁTICA	TRIMESTRE	IV	DURACIÓN	45 min.
DOCENTE	PALOMINO BARTOLOMÉ, JULIO CÉSAR	NIVEL	PRIMARIA	FECHA	

**II. NOMBRE DE LA UNIDAD:** Propiciamos el consumo de alimentos nutritivos y saludables, para participar activamente de las actividades de enseñanza y deportivas.

**III. PROPOSITO PEDAGOGICO (DE LA SESIÓN):** En esta sesión, se espera que los niños y las niñas resuelvan problemas aditivos de combinación 1, con resultados menores que 100, a través de la propiedad conmutativa y haciendo uso de material concreto.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Establece relaciones entre datos y acciones de quitar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.

**IV. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la búsqueda de la excelencia	Ética y solidaridad	Demuestra ética y solidaridad con su compañeros para resolver problemas de adición

**V. RECURSOS Y MATERIALES:**

**¿Qué necesitamos antes?**

Buscar información, seleccionar y prever materiales y elaborar la ficha de evaluación.

**¿Qué recursos y materiales se utilizarán?**

Papelote, plumones e imágenes.

**VI. EVALUACIÓN**

DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Realiza el conteo y representa con diversos materiales y expresa de forma oral y escrita sus resultados	Lista de cotejo



**VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

PROCESOS PEDAGOGICOS <b>INICIO</b>		<b>TIEMPO</b>
	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversa con los niños sobre la importancia de consumir alimentos nutritivos, mostrando imágenes.</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recogemos los saberes previos sobre acciones relacionadas con la noción juntar, preguntando a los estudiantes: cuando van al mercado, ¿saben cuántas manzanas compra la mamá? ¿Qué haríamos para descubrirlo?</li> </ul> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planteamos un problema: Si tuvieras que prepararte un sándwich utilizando pan, lechuga, jamón y queso, ¿Cuántas tajadas cada alimento utilizarías? ¿qué pasaría si no pudiéramos hacer uso de la adición?</li> </ul>	05
<b>DESARROLLO (Procesos Didácticos)</b>		
Gestión y acompañamiento	<p><b>Familiarización con el problema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Planteo un problema: Para la realización del festival gastronómico en el colegio, el maestro pidió a Carlos y Daniela que trajeran manzanas acarameladas para vender durante el festival.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 5px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px 10px;">Carlos trajo 10 manzanas</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px 10px;">Daniela traio 7 manzanas</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué trata el problema? ¿cuántas manzanas trajo Carlos? ¿Qué pide el problema? ¿Cuántas manzanas trajeron en total Carlos y Daniela?</li> </ul>	30
Evaluación	<p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pídeles que formen grupos de 4 integrantes. Luego, plantea interrogantes como estas: ¿qué se debe hacer con ambas cantidades de manzanas que las que trajo Carlos?, ¿se obtendrá más o menos manzanas que las que trajo Daniela?</li> <li>❖ Propicia situaciones para que elaboren sus propias estrategias. Pregúntales: ¿Cómo lo vamos a realizar? , ¿podremos dibujar la situación?</li> <li>❖ Invítalos a que dibujen la situación en una hoja de forma individual, luego que la compartan entre los miembros del grupo. Por ejemplo:</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px 10px;">Carlos traio 10 manzanas</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px 10px;">Daniela traio 7 manzanas</div> </div>	

- ❖ Continúa preguntando: ¿Qué materiales podrán representar a los dibujos hechos? , ¿Qué material consideran que es el más apropiado para resolver esta situación? , ¿de qué otra forma podrán representarla?
- ❖ Entrégales las regletas de colores o el material Base Diez, según la elección de cada grupo, para que construyan la situación.
- ❖ Asesora el trabajo de los grupos y oríentalos con algunas preguntas de apoyo: ¿Qué haremos primero? , ¿una vez representadas las cantidades con el material, que hacemos? , ¿Por qué juntaste las cantidades representadas? , ¿Qué operación permite representar el haber juntado las cantidades?
- ❖ Estimúlalos con palabras alentadoras y anímalos a perseverar en la búsqueda de la solución al problema.
- ❖ Luego entrégales un papelote con plumones para que dibujen lo realizado con el material concreto y planteen la operación a realizar
- ❖ Las representaciones pueden ser las siguientes:

Con las regletas

D	U
1	0
1	7

Carlos y Daniela trajeron en total 17 manzanas

Con material base diez

D	U
1	0
1	7

En total trajeron 17 manzanas

- ❖ Pregúntales: ¿qué pasaría si cambio el orden de los números en la adición?, ¿saldría el mismo resultado?, ¿por qué creen que saldría el mismo resultado?
- ❖ Pídeles que propongan algunas sumas y que comprueben la propiedad conmutativa con ayuda de las regletas de colores.
- ❖ Propicia la socialización del trabajo de los grupos. Pide que, voluntariamente, compartan las estrategias que utilizaron para solucionar la situación planteada. Indícales que describan paso a paso lo que hicieron al resolver el problema.
- ❖ Valora sus aprendizajes utilizando la Lista de cotejo

### Reflexión

- ❖ pregúntales ¿el uso de material concreto les permitió solucionar el problema? ¿fue fácil resolver?, ¿fue difícil?, ¿cómo lo superaron?, explica cómo.



	<p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Para resolver problemas con dos grupos de objetos que tienen una misma naturaleza (por ejemplo, cinco manzanas verdes y tres manzanas rojas), se puede juntar y sumar las cantidades a fin de obtener la cantidad total (ocho manzanas); siempre, esta cantidad será mayor que las otras dos; asimismo, el orden de los sumandos no cambia las sumas.</li> </ul>	
	<p><b>CIERRE</b></p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pide a los niños y a las niñas que comenten sobre lo que han trabajado en la sesión.</li> <li>❖ Propicia la metacognición a través de algunas preguntas, por ejemplo: ¿qué han aprendido?, ¿cómo se sintieron al resolver los problemas?, ¿qué estrategias los ayudaron a solucionar las situaciones planteadas?, ¿el material concreto fue una ayuda importante?, ¿por qué?, ¿su grupo trabajó con interés?</li> </ul> <p><b>Tarea trabajar en casa</b></p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Indica a los estudiantes que en casa registren la cantidad de vasos con agua que toma su papá y la cantidad de vasos con agua que toma su mamá. Luego, que busquen un criterio para representar las cantidades, hallen el total y, finalmente, en su cuaderno registren lo realizado.</p> </div>	<p>10</p>

**VIII. BIBLIOGRAFÍA**

\_\_\_\_\_  
 V° B° DIRECCIÓN

\_\_\_\_\_  
 DOCENTE DE AULA

\_\_\_\_\_  
 BACHILLER

LISTA DE COTEJO

ÁREA: Matemáticas



ACTIVIDAD: "JUNTAMOS OBJETOS"

N°	NOMBRES Y PELLIDOS	Establece relaciones entre datos y acciones de quitar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.		OBSERV
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

✓ Logrado

En proceso

x no logrado



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18**

**TÍTULO: “SEPARAMOS OBJETOS ”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

I.E.	N° 32484	GRADO	1°	SECCIÓN	A-1
ÁREA	MATEMÁTICA	TRIMESTRE	IV	DURACIÓN	45 min.
DOCENTE	PALOMINO BARTOLOMÉ, JULIO CÉSAR	NIVEL	PRIMARIA	FECHA	

**II. NOMBRE DE LA UNIDAD:** Propiciamos el consumo de alimentos nutritivos y saludables, para Participar activamente de las actividades de enseñanza y deportivas.

**III. PROPOSITO PEDAGOGICO (DE LA SESIÓN):** En esta sesión, se espera que los niños y las niñas representen de manera concreta, gráfica o pictórica problemas de combinación 2, con resultados menores que 100.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Matemática	Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio	- traduce datos y condiciones e expresiones algebraicas y gráficas	Establece relaciones entre datos y acciones de juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20.

**IV. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la búsqueda de la excelencia.	Ética y solidaridad	Demuestra ética y solidaridad con su compañeros para resolver problemas de adición

**V. RECURSOS Y MATERIALES:**

**¿Qué necesitamos antes?**

Buscar información, seleccionar y prever materiales y elaborar la ficha de evaluación.

**¿Qué recursos y materiales se utilizarán?**

Papelote, plumones e imágenes.

**VI. EVALUACIÓN**

DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Realiza el conteo y representa con diversos materiales y expresa de forma oral y escrita sus resultados	Lista de cotejo



**VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

PROCESOS PEDAGOGICOS <b>INICIO</b>		<b>TIEMPO</b>
Gestión y acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Recoge los saberes previos de los estudiantes sobre el reconocimiento del todo y las partes de una colección de objetos. Para ello, en un papelote muestra una lista con el primer nombre de cada niño o niña del aula (cantidad total). Luego, pide a un estudiante que subraye los nombres que empiezan con la letra A y que los cuente (cantidad parcial); y a otro que cuente los que no están subrayados (cantidad parcial).</li> <li>❖ Al finalizar, pregunta: ¿Cuántos nombres empiezan con la letra A?, ¿y cuántos empiezan con una letra diferente de A?</li> <li>❖ Comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderemos a representar problemas que implican separar objetos o personas</li> <li>❖ Revisa con los estudiantes las normas de convivencia que les permitirán trabajar en un clima afectivo favorable:</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;"><b>Normas de convivencia</b></p> <p style="text-align: center;">Ser solidarios al trabajar en equipo. Mantener el orden y la limpieza</p> </div>	05
	<b>DESARROLLO (Procesos Didácticos)</b>	
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Dialoga con los niños y las niñas sobre situaciones cotidianas en las que tienen que resolver problemas y cuán útil es su aprendizaje para encontrar soluciones.</li> </ul> <p><b>Plantea el siguiente problema:</b></p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">Luciana y Hugo decidieron preparar helados para invitarles a todos sus compañeros del aula. Prepararon 36 helados en dos sabores: fresa y manzana. Si 16 son helados de fresa, ¿cuántos helados son de manzana?</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cerciórate de que comprendan el problema. Pide que lean el problema en forma individual; luego, organizados en grupos de 4 integrantes.</li> <li>❖ Indica que comenten lo que han entendido. Ayúdalos mediante algunas preguntas: ¿de qué trata el problema?, ¿cómo lo dirían con sus propias palabras?; ¿han visto alguna situación parecida?; ¿cuántos helados prepararon Luciana y Hugo?, ¿cuántos son helados sabor a fresa?; ¿qué es lo que se pide?; ¿hay alguna palabra que no conozcan en el problema?, ¿cuál?</li> <li>❖ Promueve en los estudiantes la búsqueda de estrategias para resolver la situación. Oriéntalos a través de interrogantes, por ejemplo: ¿cómo resolverán el problema?, ¿qué harán primero?; ¿deberán considerar todos los datos?; ¿cómo llegarán a la respuesta?; ¿han resuelto un</li> </ul>	30

problema parecido?; ¿qué materiales utilizarán?, ¿será útil hacer un dibujo?

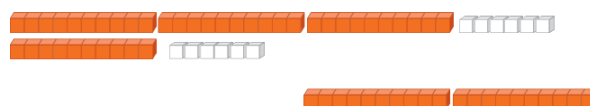
- ❖ Invítalos a ejecutar sus estrategias con flexibilidad. Pueden ir adecuándolas a medida que las van desarrollando. Guíalos a través de preguntas, por ejemplo: ¿creen que las estrategias que han propuesto los ayudarán a encontrar la respuesta?, ¿habrá otros caminos?, ¿cuáles?; ¿tienen seguridad en sus respuestas?, ¿cómo lo comprobarán?
- ❖ Entrégales las regletas y el material Base Diez para que simulen el problema.
- ❖ Pide que representen cada uno de los datos del problema a través de preguntas y orientaciones como: ¿cuántos helados han preparado en total?, represéntenlo; ¿cuántos helados son de fresa?, represéntenlo. Por ejemplo:



- ❖ Luego pide que los junten y alineen de esta forma

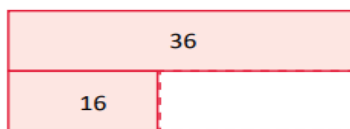


- ❖ Pregunta, ¿Cuántos helados son de manzana? Escucha sus respuestas, seguidamente pide que las comprueben completando el espacio vacío con el material Base Diez.



- ❖ A continuación entrega a cada grupo un papelote, plumones y un sobre con siluetas de helados para que representen lo que han realizado. Pueden utilizar dibujos, gráficos o el tablero de valor posicional.
- ❖ Pide que, voluntariamente, algunos estudiantes compartan las estrategias que utilizaron para solucionar el problema y describan paso a paso lo que hicieron para ello. Por ejemplo:
- ❖ Una vez que todos hayan llegado a la respuesta, solícitalos que dibujen su representación, luego que hagan un esquema y resuelvan con una operación. Por ejemplo:





$$36 - 16 = \square$$

$$36 - 10 - 6$$

$$26 - 6$$

20

- ❖ Pregúntales: ¿de qué manera obtuve la respuesta? Indica que escriban la respuesta al problema: 20 helados son de sabor a manzana.

#### Reflexión:

- ❖ Sobre los procesos seguidos y los resultados obtenidos: ¿cómo lograron hallar la respuesta?; ¿qué los llevó a elegir la estrategia?; ¿por qué el camino que eligieron los condujo a la solución?; ¿pueden proponer otras formas de resolver el problema?, ¿cuáles?
- ❖ Valora sus aprendizajes mediante la Lista de cotejo.
- ❖ Retroalimenta y sistematiza las ideas fuerza.

#### Plantea otros problemas:

Indica a los estudiantes que utilicen material concreto como apoyo para la resolución de los siguientes problemas, y que hagan las representaciones en forma pictórica y gráfica:

- ❖ De las 28 películas que tiene Javier, 9 son de aventuras y el resto de animales. ¿Cuántas películas de animales tiene Javier?
- ❖ En una canasta hay 36 manzanas, 12 son verdes y el resto rojas. ¿Cuántas son rojas?
- ❖ Un pescador colocó en un depósito 18 pescados, de los cuales 6 son jureles y los demás, bonitos. ¿Cuántos son bonitos?

#### Formalización:

Los aprendizajes junto con los estudiantes. Menciona que para resolver estos problemas puedo:

- ❖ Separar una de las cantidades.
- ❖ Y lo que queda es la cantidad que busco. También se puede realizar esquemas para resolver:
- ❖ Y lo que falta es la cantidad que busco. O también, realizar una operación:



	<b>CIERRE</b>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Conversa con los niños y las niñas sobre la sesión y plantea algunas preguntas para posibilitar la metacognición, por ejemplo: ¿qué aprendimos hoy?; ¿creen que el material que utilizaron los ayudó?, ¿por qué?; ¿tuvieron dificultades al hacer las representaciones gráficas y con el material Base Diez?, ¿cómo las solucionaron?; ¿hallaron con facilidad la respuesta a la situación planteada?; ¿entendieron cómo resolvieron los problemas sus demás compañeros?</li></ul>	10

## VIII. BIBLIOGRAFÍA

\_\_\_\_\_  
V° B° DIRECCIÓN

\_\_\_\_\_  
DOCENTE DE AULA

\_\_\_\_\_  
BACHILLER



LISTA DE COTEJO

ÁREA: Matemáticas

ACTIVIDAD: "SEPARAMOS OBJETOS "

N°	NOMBRES Y PELLIDOS	Establece relaciones entre datos y acciones de juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales hasta 20		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

✓ Logrado

● En proceso

x no logrado



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19**

**TÍTULO: “RESOLVEMOS PROBLEMAS DE ADICIÓN”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

I.E.	N° 32484	GRADO	1°	SECCIÓN	A-1
ÁREA	MATEMÁTICA	TRIMESTRE	IV	DURACIÓN	45 min.
DOCENTE	PALOMINO BARTOLOMÉ, JULIO CÉSAR	NIVEL	PRIMARIA	FECHA	

**I. NOMBRE DE LA UNIDAD:** Propiciamos el consumo de alimentos nutritivos y saludables, para Participar activamente de las actividades de enseñanza y deportivas.

**III. PROPOSITO PEDAGOGICO (DE LA SESIÓN):** Resuelve y comunica la resolución de problemas aditivos.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Matemática	Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio	Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas y graficas	comprende la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición y sustracción con números hasta 20.

**IV. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la búsqueda de la excelencia	Ética y solidaridad	Demuestra ética y solidaridad con su compañeros para resolver problemas de adición

**V. RECURSOS Y MATERIALES:**

**¿Qué necesitamos antes?**

Buscar información, seleccionar y prever materiales, Elaborar la ficha de evaluación y monitoreo.

**¿Qué recursos y materiales se utilizarán?**

Chapitas (plásticos) o fichas de evaluación, pulseras de colores y papelote.

**VI. EVALUACION**

DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Realiza el conteo y representa con diversos materiales y expresa de forma oral y escrita sus resultados	Lista de cotejo



**VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

PROCESOS PEDAGOGICOS INICIO		TIEMPO
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Qué pasa si junamos 6 rojos con 4 verdes.</li> <li>❖ Al momento de ingresar al aula, se distribuye pulseras de distintas colores y diferentes cantidades. Tenemos 20 alumnos (6 rojos, 4 verdes, 5 amarillos)</li> <li>❖ ¿Cómo obtenemos la cantidad?</li> <li>❖ Se comunica a los estudiantes que el propósito de la sesión es resolver problemas de adición con 2 cifras</li> </ul>	5
	<b>DESARROLLO (Procesos Didácticos)</b>	
Gestión y acompañamiento	<p><b>Familiarización con el problema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Lee el problema planteado, analizan y reflexionan sobre el problema ¿de qué trata el problema? ¿Qué nos dice el problema?</li> </ul>	
Evaluación	<p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Identificamos el tipo de operación a realizar y el material (distribución) tapas.</li> </ul> <p><b>Representación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Utilizamos las tapas para representar el problema aditivo</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ¿en qué otros materiales se podrá representar?</li> <li>❖ Los estudiantes reflexionan y expresan que otros materiales se puede utilizar para resolver este problema ¿de qué manera lo haremos? , ¿cómo la hacemos? , ¿qué necesitaremos?</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ El estudiante resuelve el problema utilizando el material y la información que tiene.</li> </ul> <p><b>Transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Explicas como se ha obtenido el resultado y copiarlo</li> <li>❖ Se realizaron el monitoreo y acompañamiento durante el proceso de representación y formalización para evaluar la participación, socialización y ejecución de la actividad.</li> </ul>	30



	<b>CIERRE</b>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Conversa con los niños y las niñas sobre la sesión y plantea algunas preguntas para posibilitar la metacognición, por ejemplo: ¿Cómo obtenemos el resultado del problema? , ¿Con que otros materiales se podrán representar?</li><li>❖ Resuelve la ficha de evaluación y expresa de forma oral y escrita sus resultados obtenidos.</li></ul>	10

#### VIII. BIBLIOGRAFÍA

---

**V° B° DIRECCIÓN**

---

**DOCENTE DE AULA**

---

**BACHILLER**



LISTA DE COTEJO

ÁREA: Matemáticas

ACTIVIDAD: “RESOLVEMOS PROBLEMAS DE ADICIÓN”

N°	NOMBRES Y PELLIDOS	comprende la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición y sustracción con números hasta 20.		OBSERVAC
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

✓ Logrado

En proceso

x no logrado



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20**

**TÍTULO: “¿SUMAMOS O RESTAMOS?”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

I.E.	N° 32484	GRADO	1°	SECCIÓN	A-1
ÁREA	MATEMATICA	TRIMESTRE	IV	DURACIÓN	45 min.
DOCENTE	PALOMINO BARTOLOMÉ, JULIO CÉSAR	NIVEL	PRIMARIA	FECHA	

**II. NOMBRE DE LA UNIDAD:** Propiciamos el consumo de alimentos nutritivos y saludables, para Participar activamente de las actividades de enseñanza y deportivas.

**III. PROPOSITO PEDAGOGICO (DE LA SESIÓN):** En esta sesión, se espera que los niños y las niñas aprendan a resolver problemas que implican situaciones de adición y sustracción con cantidades de hasta 20 objetos.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	- traduce a cantidades a expresiones numéricas	Comprende el número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos

**IV. ENFOQUES TRANSVERSALES:**

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la búsqueda de la excelencia	Ética y solidaridad	Demuestra ética y solidaridad con su compañeros para resolver problemas de adición

**VI. RECURSOS Y MATERIALES:**

**¿Qué necesitamos antes?**

Buscar información, seleccionar y prever materiales y elaborar la ficha de evaluación.

**¿Qué recursos y materiales se utilizarán?**

Papelote, plumones, taps u otros juguetes.

**VI. EVALUACION**

DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Realiza el conteo y representa con diversos materiales y expresa de forma oral y escrita sus resultados	Lista de cotejo

**VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

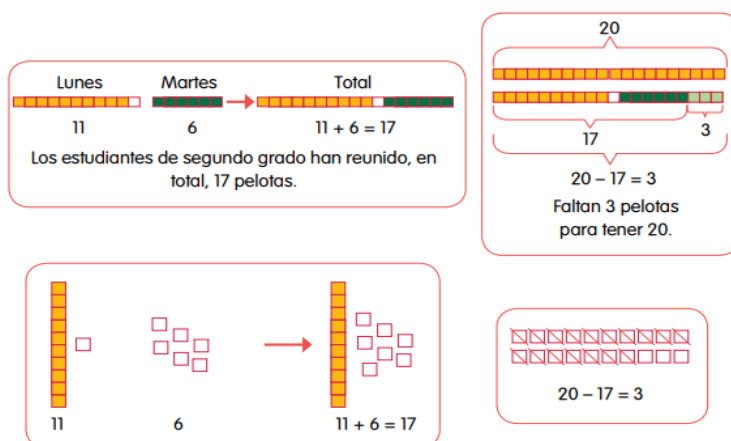




PROCESOS PEDAGOGICOS <b>INICIO</b>		<b>TIEMPO</b>
Gestión y acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Comenta con los estudiantes la tarea encargada en la sesión anterior</li> <li>❖ Recoge los saberes previos de los niños y las niñas. Para ello, agrúpalos en parejas e invítalos a jugar: cada uno(a) lanzará una vez un dado y con los números deberán crear un problema aditivo. Por ejemplo, si en un lanzamiento sale 6 y en el otro sale 4, con esas cantidades crearán una situación como esta: una gallina incubó 6 huevos; si después de un tiempo nacieron 4 pollitos marrones y el resto son amarillos, ¿cuántos pollitos amarillos nacieron? Luego, deberán escribir el problema en una cartulina rectangular, intercambiarla con otra pareja y cada una hallar las respuestas.</li> <li>❖ Comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderán a resolver problemas que implican sumar y restar.</li> <li>❖ Revisa con los niños y las niñas las normas de convivencia que les permitirán trabajar en un clima favorable: respetar a sus compañeros, mantener el orden en el aula, ser solidarios al trabajar de forma grupal, etc.</li> </ul>	5
	<b>DESARROLLO (Procesos Didácticos)</b>	
Evaluación	<p><b>Familiarización con el problema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Conversa con los estudiantes sobre sus experiencias con relación a situaciones en las que han tenido que reunir, poco a poco, objetos de la misma clase, o regalar algunos objetos de su colección, comprar un artículo y luego volver por más, pagar con un billete o monedas, etc.</li> <li>❖ Propón el siguiente problema</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Los niños y las niñas de segundo grado están participando en una colecta de pelotas, a favor de la asociación “Todos podemos ayudar”. El objetivo es reunir 20 pelotas. El lunes consiguieron 11 pelotas y el martes, 6. ¿Cuántas pelotas han reunido?, ¿les falta o les sobra pelotas?, ¿cuántas?</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Asegúrate de que los estudiantes comprendan la situación. Pide que lean el problema individualmente y, luego, formula algunas preguntas, por ejemplo: ¿de qué trata el problema?; ¿cuántas pelotas deben reunir?; ¿cuántas pelotas consiguieron el lunes?, ¿y el martes?; ¿qué pide el problema?</li> </ul>	30

### Búsqueda y ejecución de estrategias

- ❖ Promueve que busquen sus estrategias. Oriéntalos a través de preguntas, por ejemplo: ¿qué harán para saber cuántas pelotas han reunido los estudiantes de segundo grado?, ¿y para saber si faltan o sobran pelotas?; ¿qué harán primero?, ¿y después?; ¿cuál creen que será el resultado, aproximadamente?
- ❖ Guíalos para que apliquen sus estrategias. Pide a los estudiantes que se organicen en grupos de no más de cinco integrantes y que el responsable de materiales entregue el material Base Diez (barras y cubitos) y las regletas de colores. Escúchalos y responde las preguntas que hagan, con repreguntas si fuera el caso, cuidando de no señalar el camino o sugerir la respuesta. Estimula la revisión de sus elaboraciones y motiva la autocorrección si fuera necesario.
- ❖ Señala que pueden reajustar sus estrategias en el camino, según convenga. Oriéntalos a través de preguntas, por ejemplo: ¿qué los ha llevado a elegir esas estrategias?, ¿creen que les permitirán resolver el problema?, ¿por qué?; ¿habrá otros caminos?, ¿cuáles?; ¿tienen seguridad en su respuesta?, ¿qué harán para comprobarla?
- ❖ Entrega a cada grupo un papelote y pide que representen lo que han realizado. Pueden utilizar material concreto, dibujos o el tablero de valor posicional. Procura que todos los grupos logren resolver el problema. Guía permanentemente a cada grupo y asegúrate de que escriban, al final de la solución, la respuesta a cada pregunta.
- ❖ Acuerda con los estudiantes la forma de participación en el plenario. Un representante por grupo deberá exponer las estrategias utilizadas para resolver la situación y describir paso a paso lo que hicieron.
- ❖ Promueve el uso del material Base Diez y de las regletas de colores. Luego, indica que hagan la representación gráfica y, finalmente, la representación simbólica. Por ejemplo:





	<p><b>Planteas otras situaciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Indica que utilicen material concreto y realicen representaciones pictóricas, gráficas y simbólicas. Monitorea el trabajo y oríentalos cuando lo requieran. Procura que todos participen.</li> </ul>	
	<p><b>CIERRE</b></p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Dialoga con los estudiantes sobre lo aprendido y pregúntales, por ejemplo: ¿qué les pareció la sesión de hoy?; ¿los materiales ayudaron a comprender y a resolver los problemas?, ¿cómo?; ¿para qué servirá lo aprendido?</li> </ul> <p><b>Tarea a trabajar en casa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Indica a los niños y a las niñas que cuenten sus taps u otros juguetes (no más de 20) y pidan a su papá, mamá u otro familiar que los coloque en dos recipientes, sin contarlos. Luego, el niño o la niña deberán contarlos separadamente y hallar el total. Señala que realicen las representaciones y las operaciones en su cuaderno</li> </ul>	<p>10</p>

**VIII. BIBLIOGRAFÍA**

\_\_\_\_\_  
 V° B° DIRECCIÓN

\_\_\_\_\_  
 DOCENTE DE AULA

\_\_\_\_\_  
 BACHILLER



LISTA DE COTEJO

ÁREA: matemáticas

ACTIVIDAD: “¿SUMAMOS O RESTAMOS?”

N°	NOMBRES Y PELLIDOS	Comprende el número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

✓ Logrado

En proceso

x no logrado



**RESOLUCION N° 145-2017-D-FCEyH-UDH**  
**Huánuco, 20 de setiembre del 2017**

Visto, el expediente N° 0845-2017 presentado por el alumno Julio César PALOMINO BARTOLOMÉ, quien solicita Asesor Metodológico de tesis.

**CONSIDERACIÓN:**

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

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

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

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

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas al Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 574-2013-R-UDH del 25 de julio del 2013;

**SE RESUELVE:**

Artículo único: **DESIGNAR** al Mg. Héctor Guzmán Díaz como Asesor Metodológico de Tesis del alumno Julio César PALOMINO BARTOLOMÉ de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
HUMANIDADES

*Fredy Escobedo Rivera*  
DECANO

FER/Ppg

Distribución: EAP Educación. Interesado. Comisión de Tesis. Asesor. Archivo



**RESOLUCION N° 0133-2019-D-FCEyH-UDH**  
**Huánuco, 16 de agosto del 2019**

Visto, el expediente N° 571-2019 del alumno Julio César PALOMINO BARTOLOMÉ, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado *“Los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 Tupac Amaru, Tingo María, 2019”*.

**CONSIDERANDO:**

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

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

Que, el alumno Julio César PALOMINO BARTOLOMÉ, presenta el Proyecto de *“Los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 Tupac Amaru, Tingo María, 2019”* y con Informe N° 004-KEPD-D-UDH-19 de la docente Mg. Katherine Pimentel Dionicio; Informe N° 05-2019-MPM/UDH del Lic. Marciano Pablo Mogollon y el Informe N° 042-MEGA-DH-FEYH-UDH-2019 de la Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

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

Que, estando lo actuado de conformidad a los dispositivos señalados y a las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad; normadas en el Art. 47° Inc. c) del Estatuto y Resolución N° 177-2018-R-UDH del 31 de diciembre del 2018;

**SE RESUELVE:**

**Artículo único: APROBAR** el Proyecto de *“Los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 Tupac Amaru, Tingo María, 2019”* correspondiente al alumno de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, **Julio César PALOMINO BARTOLOMÉ**, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
  
Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (E)

PPG

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

**RESOLUCION N° 0133-2019-D-FCEyH-UDH**  
**Huánuco, 16 de agosto del 2019**

Visto, el expediente N° 571-2019 del alumno Julio César PALOMINO BARTOLOMÉ, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado *“Los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 Tupac Amaru, Tingo María, 2019”*.

**CONSIDERANDO:**

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

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

Que, el alumno Julio César PALOMINO BARTOLOMÉ, presenta el Proyecto de *“Los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 Tupac Amaru, Tingo María, 2019”* y con Informe N° 004-KEPD-D-UDH-19 de la docente Mg. Katherine Pimentel Dionicio; Informe N° 05-2019-MPM/UDH del Lic. Marciano Pablo Mogollon y el Informe N° 042-MEGA-DH-FEYH-UDH-2019 de la Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

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


Que, estando lo actuado de conformidad a los dispositivos señalados y a las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad; normadas en el Art. 47° Inc. c) del Estatuto y Resolución N° 177-2018-R-UDH del 31 de diciembre del 2018;

**SE RESUELVE:**

**Artículo único:** APROBAR el Proyecto de *“Los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes del 1° grado de la Institución Educativa N° 32484 Tupac Amaru, Tingo María, 2019”* correspondiente al alumno de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Julio César PALOMINO BARTOLOMÉ,, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
  
Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (E)

PPG

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



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y HUMANIDADES  
E.A.P. EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA

"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

**SOLICITO:** Nominas de matrícula del primer grado de primaria.

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU"

S.D.

Yo, **RAMÍRES CARHUACHIN, Mayra** identificado con DNI. N° 48758469, Estudiante del X Ciclo de la Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades solicito a Ud. las nóminas de matrícula del primer grado de primaria con la finalidad de aplicar mi proyecto de tesis titulado: **"LOS JUEGOS DE MEMORIA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LA ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32484 "TÚPAC AMARU", TINGO MARÍA, 2019"** en el horario que Ud. estime por conveniente.

POR LO EXPUESTO

Solicito a Ud. acceder a mi petición, el cual favorecerá el desarrollo de la investigación como parte de mi desarrollo profesional, por ser de justicia

Tingo María, 11 de junio de 2019.

Atentamente,

RAMÍRES CARHUACHIN, Mayra  
DNI. N° 48758469

MINISTERIO DE EDUCACION I.E. N° 32484 - TUPAC AMARU	
<b>RECIBIDO</b>	
11 JUN 2019	
N° Reg.: <i>J</i>	Folio: <i>81</i>
Firma: <i>J</i>	Hora: <i>12:06</i>

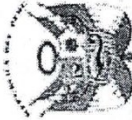
Escaneado con CamScanner



## FOTOGRAFIAS







# NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Nº Orden	Nº de D.N.I. o Código del Estudiante (16)	Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica											
		Número y/o Nombre		Gestión (7)		Inicio		Fin		23/12/2019		Dpto.		HUÁNUCO							
		Código Modular	Característica (4)	PC	Programa (8)	11/03/2019	Fin	23/12/2019	Provincia	LEONICIO PRADO	Distrito	RUPA-RUPA	Centro Poblado								
		Resolución de Creación N°	Forma (5)	Grado/Edad (9)	Sección (6)	Nombre Sección (Solo Inicial)	A2	Esc	RM N° 4763 - 53	Sexo H/M	Situación de Matrícula (10)	País (11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Segunda Lengua (12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre (13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad (14)	
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)																					
		Fecha de Nacimiento																			
		Día	Mes	Año																	
1	D.N.I. 77-79-2-8-9-3-8					AGÜERO VASQUEZ, Bruno Smith	22	11	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	0 3 6 3 2 8 3 018
2	D.N.I. 77-9-6-0-2-9-2					ARCE MATOS, Sara Jemima	22	01	2013	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	P	SI	0 3 6 3 2 8 3 018
3	D.N.I. 6-3-4-3-8-7-5-6					ARONI DAZA, Manuel Demetrio	03	05	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	1 6 1 9 0 1 4 632
4	D.N.I. 7-7-8-3-7-3-2-8					CARNERO RIVERA, Eimiy Ivonne	17	09	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	1 4 4 1 2 0 3 DIVINO NIÑO JESUS
5	D.N.I. 7-7-9-7-4-8-9-3					CASTILLEJOS MALPARTIDA, Frank Diego	01	02	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	SP	SI	0 7 1 1 8 7 9 120
6	D.N.I. 7-8-0-4-0-4-2-7					CATALAN MAIZ, Pedro Obed	23	03	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	1 3 1 4 6 9 9 250
7	D.N.I. 7-7-9-7-1-6-9-9					CESPEDES MAIZ, Denilson Jobetich	12	01	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	0 3 6 3 2 8 3 018
8	D.N.I. 7-8-0-5-2-0-9-3					CLEMENTE INGA, Ever Genaro	16	03	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	0 3 6 3 2 8 3 018
9	D.N.I. 7-8-0-6-3-6-9-7					DAVALOS VILLAFLO, Gabriel	03	02	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	SP	SI	0 3 6 3 2 8 3 018
10	D.N.I. 8-1-2-3-6-1-3-6					FELIPEZ CASIRO, Isaac Ricardo	24	03	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	0 3 6 3 2 8 3 018
11	D.N.I. 7-7-9-7-0-3-5-0					HUAYANAY CAYCHO, Camilia Tatiana	23	01	2013	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	0 3 6 3 2 6 7 017
12	D.N.I. 6-3-4-3-9-1-5-0					INOCENTE SALAZAR, Sharol	23	06	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	0 6 1 0 2 0 4 088 JOSE CARLOS MARIATEGUI
13	D.N.I. 8-1-1-1-1-2-9-6					ISIDRO TARAZONA, Harold Onan	28	02	2013	H	I	P	SI	NO	C	NO	NO	NO	S	SI	0 3 6 3 2 8 3 018
14	D.N.I. 7-7-8-3-5-6-4-7					LOPEZ SOTO, Amy Shirley	27	08	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	0 7 1 1 8 7 9 120
15	D.N.I. 6-3-0-3-8-7-0-7					LOZANO ARANDA, Josue Alessandro	25	06	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	SP	SI	0 7 1 1 8 7 9 120
16	D.N.I. 7-7-8-9-8-0-6-6					MANRIQUE DE LARA ROJAS, Juan David	05	12	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	SP	SI	0 4 7 0 9 3 0 020 CASTILLO GRANDE
17	D.N.I. 8-1-0-7-5-9-7-4					NUNURA LINO, Bruno Roman	06	10	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	0 6 1 0 2 0 4 088 JOSE CARLOS MARIATEGUI
18	D.N.I. 7-7-8-2-5-9-3-7					PEREZ GONZALES, Brenny Yarissa	10	09	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	0 5 9 4 9 3 7 282
19	D.N.I. 6-3-4-9-4-0-1					PEZO GONZALES, Leo Rances	16	10	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	P	SI	0 3 6 3 2 8 3 018
20	D.N.I. 7-8-0-6-5-2-8-7					PINEDO JARA, David Danilo	27	03	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	1 5 4 3 7 0 1 SAN IGNACIO DE LOYOLA
21	D.N.I. 6-3-2-0-4-0-5-8					PIO TRUJILLO, Jessy Magdiel	05	05	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	0 3 6 3 2 8 3 018

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (NI) Inicial (PRI) Primaria (SEO) Secundaria  
 Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado  
 (EBE) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa,  
 (EBE) Educ. Básica Especial.  
 En el caso de E. Primaria o Secundaria: registrar edad (0,1,2,3,4,5).  
 En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).  
 Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.  
 (2) Modalidad : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche  
 (3) Grado/Edad : (0) Ingresante, (P) Promovido, (RQ) Permanece en el grado, (RE) Reentrantante.  
 Solo en el caso de EBA: (RE) Reingresante  
 (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro  
 (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera  
 (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior  
 (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro  
 En caso de no haber discapacidad, dejar en blanco  
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.  
 (16) N° de DNI o Cód. Del Est.: El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I. Est.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>		
		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular
22	D.N.I. . . . . 8.1.10.5.5.0.6.2	RAMIREZ SIMON, Maily			08	07	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	13175815	248 AFLADOR	
23	D.N.I. . . . . 8.1.10.5.5.1.4.9	REQUIS QUIISPE, Zoe Yolanda			24	07	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI	08112446	130 LAS PALMERITAS	
24	D.N.I. . . . . 6.3.4.3.8.6.6.0	RIVERA DELGADO, Britney Tatiana			19	04	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	1543685	SAGRADO CORAZON DE JESUS	
25	D.N.I. . . . . 7.7.9.4.4.3.2.9	SIMON ENCARNACION, Yoshua Dayiro			02	01	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	P	SI	1314699	250	
26	D.N.I. . . . . 6.2.8.8.3.9.8.2	TAPULLIMA JIMENEZ, Neymar Brandy			30	10	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	1543685	SAGRADO CORAZON DE JESUS	
27	D.N.I. . . . . 7.7.8.5.5.8.9.3	TINEO SOLIZOR, Emily Maricelo			17	10	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI	0363283	018	
28	D.N.I. . . . . 7.8.0.4.4.2.0.0	VARGAS CALDERON, James Angel			26	03	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI	0363283	018	
29	D.N.I. . . . . 7.7.9.5.6.1.9.4	VERDE SANTIAGO, Piero Gerrard			26	12	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	0363283	018	
30																				
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				
44																				
45																				
46																				
47																				
48																				
49																				
50																				

Resumen	
Hombres	18
Mujeres	11
Total	29



GRANDEZ PANDURO, Eifas

Director (a) de la Institución Educativa  
Firma - Post Firma y Sello

VELA RAMOS, Maria Elena

Responsable de la matrícula  
Firma - Post Firma

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
098-2019	13	04	2019



N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Datos del Estudiante										Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD
			Día	Mes	Año		Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO		
22	D.N.I. 6.3.7.9.3.6.0.0	PANAIFO BALDEON, Alexis	18	05	2012	H	I	P	NO	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	0711879120	
23	D.N.I. 7.7.8.3.4.6.9.7	PEREZ FLORES, Jeremy Jeampier	29	08	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	SP	SI	0812479256	
24	D.N.I. 7.7.9.4.3.9.1.6	PEREZ MATO, Enrique Leonardo	29	12	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	NO	NO	P	SI	0363283018	
25	D.N.I. 7.7.9.3.7.7.2.1	RAMIREZ MARTEL, Sofia Bertha	07	12	2012	M	I	P	NO	SI	C	NO	NO	NO	S	SI	0363283018	
26	D.N.I. 6.2.9.0.9.3.4.0	USURIANO ROMERO, Eliseo	05	04	2012	H	I	P	NO	SI	C	NO	NO	P	SI	1314699250		
27	D.N.I. 7.8.1.2.8.5.1.8	VALDIVIA PACIFICO, Jhade Luisiana	24	11	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	0711879120		
28	D.N.I. 7.8.0.3.3.1.9.6	VARGAS MANRIQUE DE LARA, Patricia Mirabel Amabilia	12	03	2013	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	SP	SI			
29	D.N.I. 6.3.4.3.8.7.1.2	VARGAS MENDOZA, Ashly Naomi	19	04	2012	M	I	P	NO	SI	C	NO	NO	S	SI	0363283018		
30	D.N.I. 7.7.9.5.7.9.1.2	VELA ALBITES, Vania Eunice	08	01	2013	M	I	P	SI	SI	C	NO	NO	S	SI	0363267017		
31	D.N.I. 8.1.0.5.5.1.3.4	VILLANUEVA CARDENAS, Junior Jhonatan	04	08	2012	H	I	P	NO	SI	C	NO	NO	S	SI	0610170087		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	15
Hombres	16
Mujeres	31

ZEVALLOS CAJAMAUPA, Karen Eduarda Virginia  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma

GRANDEZ PANDURO, Elias  
 Director (a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina		
R.D. Institucional	Día	Mes
098-2019	13	04
		Año
		2019