

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “JULIACA”

PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN PRIMARIA



**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE
PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA
“MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA” DEL DISTRITO
DE SAN MIGUEL, 2022**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PRESENTADO POR:

LEON LIMA, LICET DINA

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-66925352>

ASESOR: CIRO ANATOLIO RAMOS JARA

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-9144-4449>

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

SAN MIGUEL- SAN ROMÁN- PERÚ


2024

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PÁGINA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, CIRO ANATOLIO RAMOS JARA, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, asesor (a) del **Trabajo de Investigación** titulada: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA” DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, 2022** de (la) autor (a), **LICET DINA LEON LIMA** constato que la investigación tiene un índice de similitud menor al 25 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones. He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Juliaca”. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPPJ y de normas penales legales vigentes.

San Miguel, 14 de febrero del 2024

Apellidos y nombres del asesor: RAMOS JARA, CIRO RAMOS
DNI: 02272073
ORCID: https://orcid.org/0009-0007-9144-4449
FIRMA: 

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, **LICET DINA LEON LIMA**, con DNI: 72220030 egresada de la carrera profesional / programa de estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación / Trabajo académico titulado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA" DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, 2022**. Es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación / Trabajo académico:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca y de las normas penales legales vigentes.

San Miguel, 14 de febrero del 2024

Apellidos y nombres del (a) autor (a):

LEON LIMA, LICET DINA

DNI 72220030

ORCID: ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-66925352>

FIRMA:





PERÚ

Ministerio de Educación

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y TÉCNICO PROFESIONAL
 DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JULIACA"

CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ
 ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDHAP
 INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 211-2 024-MINEDU-DIFOID/ DREP-EESPPJDG.

San Miguel, 19 de junio del 2 024

Visto el Informe N° 005-2024-JUAEEESPJ y el expediente N° 1246 de fecha 13/06/2024, presentada (o) por el (la) **LEON LIMA, Licet Dina** del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN PRIMARIA**, por los que se solicita nombramiento de jurados.

CONSIDERANDO:

Que, en cumplimiento de la Ley General de Educación N° 28044, Ley N°30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y su reglamento aprobado DS N° 010-2017-ED y sus modificatorias vigentes, RM N° 507-2020- MINEDU, Ley 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y otras Normas complementarias vigentes referidas la obtención de grados y títulos en Escuelas de Educación Superior Pedagógicas del país;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: Designar al jurado EXAMINADOR que estará conformado por los siguientes docentes:

PRESIDENTE : Dr. YURI FIDEL TICONA PORTUGAL
SECRETARIO : Prof. NILO RODOLFO ZEA MAMANI
VOCAL : Lic. PASCUAL HUANCAPAZA MAMANI

Para la sustentación del informe de investigación pedagógica conducente a la obtención del grado académico de **BACHILLER EN EDUCACIÓN**, cuya denominación es: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA" DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, 2022**

APELLIDOS Y NOMBRES: LEON LIMA, Licet Dina

ARTÍCULO SEGUNDO: Fijar la hora y fecha de la siguiente manera:

DÍA DE SUSTENTACIÓN : Jueves, 20 de junio del 2 024
HORA : 01:00 pm
LUGAR : Salón de Grados de la EESPPJ.
FECHA DE PUBLICACIÓN : San Miguel, 19 de junio del 2 024

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE

YFTP/DG
 HLT/SEC ACAD.
 CC
 Arch



Dr. YURI FIDEL TICONA PORTUGAL
 CM N° 1002428567
 DIRECTOR GENERAL
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JULIACA"

E
E
S
P
P
J

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA “JULIACA”**

PROGRAMA DE ESTUDIOS:

EDUCACIÓN PRIMARIA

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE
PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA
“MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA” DEL DISTRITO
DE SAN MIGUEL, 2022**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

PRESENTADO POR:

LEON LIMA, LICET DINA

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

APROBADO POR:

PRESIDENTE DEL JURADO :
Yuri Fidel Ticona Portugal

SECRETARIO :
Nilo Rodolfo Zea Mamani

VOCAL :
Pascual Huancapaza Mamani

ASESOR(A) DE TESIS :
Ciro Anatolio Ramos Jara

ÀREA : Educación primaria

LINEA DE INVESTIGACIÓN : Desarrollo personal social

Dedicatoria

A mis queridos padres por haberme apoyado en el transcurso de los años que he venido estudiando, a mi madre que me apoyo moralmente para el logro de mis metas.

Licet Dina.

Agradecimiento

A Dios, a mi Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca alma mater de la Región, a mis docentes de Educación Primaria, a mi familia, por haberme guiado y orientado profesionalmente, por haberme compartido sus conocimientos, a todos ellos mis sinceros agradecimientos.

Licet Dina.

RESUMEN

El propósito de este estudio es investigar el uso de estrategias lúdicas para promover el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de primer grado en la institución educativa privada "Miguel de Cervantes Saavedra" en San Miguel, durante el año 2022. Se emplearon recursos educativos como el currículo nacional, el plan anual y el proyecto educativo institucional, así como artículos e investigaciones, junto con materiales como unidades didácticas, sesiones de aprendizaje y libros. La metodología utilizada fue de tipo descriptivo básico, con un enfoque experimental de diseño no experimental básico. Se seleccionó una muestra intencionada de 22 estudiantes del primer grado, pertenecientes a la sección "A". Se aplicaron técnicas de observación y recolección de datos, utilizando instrumentos como fichas de observación y de datos, además de sesiones de aprendizaje. Se realizó un análisis de los datos con el software SPSS. Los resultados indicaron que las estrategias lúdicas fueron efectivas para mejorar el aprendizaje de matemáticas, concluyendo que las estrategias de enseñanza lúdicas contribuyen al desarrollo de competencias en esta área.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, Aprendizaje de matemáticas, Enseñanza de matemáticas, Sesiones de aprendizaje.

ABSTRACT

The purpose of this study is to investigate the use of play strategies to promote the learning of mathematics in first grade students at the private educational institution "Miguel de Cervantes Saavedra" in San Miguel, during the year 2022. Educational resources such as the national curriculum, the annual plan and the institutional educational project were used, as well as articles and research, together with materials such as didactic units, learning sessions and books. The methodology used was basic descriptive, with a basic non-experimental design experimental approach. A purposive sample of 22 first grade students belonging to section "A" was selected. Observation and data collection techniques were applied, using instruments such as observation and data sheets, as well as learning sessions. Data analysis was carried out using SPSS software. The results indicated that the playful strategies were effective in improving mathematics learning, concluding that playful teaching strategies contribute to the development of competencies in this area.

Keywords: Playful strategies, Mathematics learning, Mathematics teaching, Learning sessions.

INTRODUCCIÓN

Las matemáticas se consideran una de las áreas fundamentales en la educación primaria, ya que promueven el desarrollo del pensamiento lógico y abstracto en los estudiantes. Sin embargo, su aprendizaje puede ser un desafío, especialmente en los primeros años, debido al nivel de abstracción que requiere para mentes aún concretas (Cueto et al., 2003). Por lo tanto, es crucial que los docentes empleen estrategias didácticas apropiadas que permitan a los alumnos comprender los conceptos matemáticos de manera significativa. Entre estas estrategias, se ha demostrado que las actividades lúdicas tienen un alto potencial para motivar y facilitar el aprendizaje (Jiménez & Muñoz, 2012).

El juego posibilita la contextualización de las matemáticas en situaciones cotidianas y recreativas con las que los niños pueden identificarse (Luelmo, 2017). Esto no solo mejora su actitud hacia el área, sino que también otorga sentido a los conocimientos abstractos al relacionarlos con sus experiencias concretas (Noda & Bruno, 2014).

En este contexto, el objetivo de esta investigación es determinar el impacto de la aplicación de estrategias lúdicas en el logro del aprendizaje de matemáticas en estudiantes de primer grado de primaria. El estudio se llevará a cabo en la Institución Educativa Miguel de Cervantes Saavedra, ubicada en el distrito de San Miguel.

Los resultados de este estudio han permitido evidenciar la importancia del juego como herramienta didáctica para la enseñanza efectiva de las matemáticas en el nivel primario (Lara & Lara, 2019). Además, se espera que esta investigación sirva como base para futuras propuestas educativas en esta línea por parte de los docentes del área.

La estructura de la investigación se organizará en tres capítulos:

Capítulo I: Se abordará el planteamiento del problema, los antecedentes, el marco teórico sobre las variables de estrategias lúdicas y logro de aprendizaje en matemáticas, y la formulación de hipótesis.

Capítulo II: Se describirá la metodología con el enfoque, tipo y diseño de investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos para la recolección de datos, así como los métodos para el análisis de los mismos.

Capítulo III: Se presentarán los resultados obtenidos tras la aplicación de las estrategias lúdicas. Además, se llevará a cabo la contratación de hipótesis, se discutirán los

hallazgos con los antecedentes, se expondrán las conclusiones y se formularán recomendaciones.

Los resultados de la investigación demostraron la importancia didáctica del juego para mejorar el aprendizaje de la matemática y servirán para orientar futuras propuestas pedagógicas en esta línea de acción.

ÍNDICE

Índice	
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCIÓN.....	vii
ÍNDICE.....	ix

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. Título del trabajo de investigación.....	11
Institución educativa donde se ejecutó la práctica.....	11
Duración	12
Sección y número de estudiantes.....	12
1.2. Justificación del trabajo de investigación	13
1.3. Objetivos.....	14
Objetivos generales.....	14
Objetivos específicos.....	14

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
Antecedentes Internacionales	15
Antecedentes Nacionales	16
Antecedentes Locales	16
2.2. BASES TEÓRICAS	18
Concepción de la estrategia lúdica	18
La lúdica como recurso didáctico	19
Ambientes lúdicos de aprendizaje	19
Estrategias aplicadas en el aprendizaje de la matemática.....	21
Estrategia aprendiendo a sumar	22
Estrategia suma con rompecabezas	22
Estrategia del cuadro mágico.....	24
Estrategia ludo matemático	25
Estrategia juego tradicional: la tiendita	27

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS	28
-----------------------------------	----

CAPÍTULO III

ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES.....	32
3.1.1. Unidad de aprendizaje	33
3.1.2. Sesiones de aprendizaje	39
Sesión de aprendizaje N° 01	39
Sesión de aprendizaje N° 02.....	43
Sesión de aprendizaje N° 03.....	47
Sesión de aprendizaje N° 04.....	50
Sesión de aprendizaje N° 05.....	53
3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES	56
CONCLUSIONES.....	57
RECOMENDACIONES	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS.....	62

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. Título del trabajo de investigación

Estrategias lúdicas para matemática en niños de primer grado de la institución educativa privada “Miguel de Cervantes Saavedra” del distrito de San Miguel, 2022

Durante el proceso educativo, fue vital implementar estrategias que fomenten la participación activa y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje. En el contexto específico de la enseñanza de las matemáticas, las estrategias lúdicas ofrecen un enfoque dinámico y efectivo para abordar conceptos numéricos y operaciones básicas de una manera accesible y atractiva para los niños de primer grado. Estas actividades no solo promueven la comprensión de los contenidos matemáticos, sino que también estimulan el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los estudiantes, lo que contribuye al logro de aprendizajes significativos y duraderos.

Institución educativa donde se ejecutó la práctica

La Escuela Privada "Miguel de Cervantes Saavedra" se sitúa en el distrito de San Miguel, en la provincia de San Román y departamento de Puno, en la región sur del país. Fundada en 1995, recibe su nombre en homenaje al reconocido escritor español Miguel de Cervantes Saavedra. Esta institución brinda educación en los niveles de inicial y primaria, contando con un cuerpo docente compuesto por 15 profesores. Su infraestructura comprende 12 aulas pedagógicas, un espacio dedicado a la innovación tecnológica, una biblioteca y áreas verdes y de recreación, así como servicios sanitarios.

En el nivel primario, la escuela cuenta con 16 secciones que abarcan desde primer hasta sexto grado, con una media de 15 estudiantes por aula. Estos alumnos provienen mayoritariamente de familias con recursos económicos medios y tienen el quechua y el aimara como lengua materna predominante.

Los estudiantes de primer grado, quienes participaron en la práctica pedagógica, tienen una edad promedio entre 6 y 7 años. El grupo está compuesto por 15 estudiantes, de los cuales 10 son niñas y 5 son niños, pertenecientes a la sección "A". Estas prácticas educativas se llevaron a cabo durante el año 2022.

La visión de la institución es impulsar una educación inclusiva y de excelencia que reconozca y valore la diversidad cultural de la zona, con el objetivo de formar estudiantes competentes y orgullosos de su identidad.

Duración

La práctica educativa se desarrolló desde el 7 de abril hasta el 23 de diciembre de 2022, abarcando un período de 8 meses en los que se implementaron, ejecutaron y evaluaron diversas estrategias de enseñanza en el área de matemáticas.

Sección y número de estudiantes

La práctica educativa se realizó con los estudiantes pertenecientes a la sección "A" de primer grado de la Institución Educativa "Miguel de Cervantes Saavedra", situada en el distrito de San Miguel, Puno, durante el año 2022. Esta sección está integrada por 15 alumnos, cuyas edades oscilan entre los 6 y 7 años. Del total de estudiantes, 10 son niñas (56%) y 5 son niños (44%), mayormente provenientes de familias con recursos económicos limitados de áreas cercanas a la escuela. Aunque el número de alumnos en esta sección es ligeramente mayor al promedio por aula en la institución, que es de 15 estudiantes, se pudo trabajar con el grupo completo

durante los 10 meses que duró la implementación de la práctica. Es importante señalar que la asignación y distribución de los alumnos en las secciones se realiza en función del número de matrículas, siendo la institución un ejemplo de promoción de una educación inclusiva y de calidad en la región.

1.2. Justificación del trabajo de investigación

La relevancia de este estudio de investigación reside en la necesidad de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en los primeros años de la educación primaria. Como se ha demostrado en diversas evaluaciones nacionales e internacionales, el desempeño de los estudiantes peruanos en matemáticas no alcanza los estándares esperados, principalmente debido a limitaciones en los enfoques metodológicos empleados en su instrucción (Cueto et al., 2016). Ante esta problemática, la integración de estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje surge como una alternativa pedagógica ampliamente respaldada por su eficacia en la motivación, comprensión y aplicación de conceptos matemáticos entre los niños (Vida et al., 2005). En este contexto y considerando los antecedentes, el presente estudio tiene como objetivo determinar de manera experimental el impacto real de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de primer grado de primaria. Los resultados de esta investigación proporcionarán importantes contribuciones teóricas y metodológicas sobre la utilización del juego como herramienta didáctica durante las clases de matemáticas. Asimismo, beneficiará directamente a los estudiantes al ofrecerles un enfoque de enseñanza más atractivo y significativo. Por último, los docentes también se verán beneficiados al contar con nuevas directrices pedagógicas respaldadas por evidencia empírica. Dadas todas estas razones, la realización de este trabajo académico se justifica plenamente.

1.3. Objetivos

Objetivos generales

Determinar la influencia de la aplicación de estrategias lúdicas para matemática en los estudiantes del primer grado de primaria de la IE Privada “Miguel de Cervantes Saavedra” del distrito de San Miguel.

Objetivos específicos

1. Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través del taller aplicado de estrategias lúdicas.
2. Diseñar un programa de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la matemática en base a las competencias curriculares.
3. Aplicar el programa de estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje de matemática con los estudiantes de primer grado.
4. Evaluar el aprendizaje en el área de matemática a través de una rúbrica finalizada la aplicación del trabajo académico.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Antecedentes Internacionales

González & Ostrosky (2011) llevaron a cabo una investigación experimental centrada en la implementación de estrategias de juego para mejorar el aprendizaje de las operaciones básicas en un grupo de 37 estudiantes de 4 a 5 años de edad en una escuela de Veracruz, México. Los resultados obtenidos revelaron efectos significativos del uso de juegos como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión y ejecución de las operaciones de adición y sustracción. Se observó una mayor habilidad en los niños para manipular objetos concretos y representar gráficamente los ejercicios matemáticos, lo que sugiere la utilidad y pertinencia de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas.

Por otro lado, Rodríguez & Guzmán (2013) llevaron a cabo un programa de actividades lúdicas en Hermosillo, Sonora (México), dirigido al aprendizaje de las formas geométricas en un grupo experimental compuesto por 28 estudiantes de primer grado. Los hallazgos de este estudio fueron contundentes en cuanto a la eficacia de las estrategias lúdicas, ya que se logró un incremento del 99% en el rendimiento académico del grupo experimental, en comparación con solo un 53% de mejora observado en el grupo de control. Estos resultados demuestran de manera concluyente el impacto positivo de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de las matemáticas.

Antecedentes Nacionales

Romero (2019) llevó a cabo una evaluación para determinar la efectividad de una propuesta de juegos matemáticos en el rendimiento académico de un grupo de 37 estudiantes del segundo grado de primaria en una institución educativa de Ventanilla. Los resultados obtenidos revelaron un aumento significativo en el puntaje promedio del grupo experimental en la prueba de matemáticas, pasando de 14 a 17 puntos tras la implementación del programa. Estos hallazgos destacan el impacto positivo de las estrategias lúdicas en la mejora del aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado, Bejar & Chávez (2020) llevaron a cabo una investigación cuasi experimental con el objetivo de determinar el impacto del uso de recursos lúdicos manipulables en el aprendizaje de la numeración y el cálculo matemático en 65 estudiantes de dos instituciones educativas de San Juan de Lurigancho. Los resultados obtenidos demostraron la eficacia de los materiales lúdicos, como el ábaco, bloques multibase y fichas, en la mejora del nivel de aprendizaje del grupo experimental, con un aumento del 81% en el nivel de logro de aprendizajes. Estos resultados respaldan la utilidad de los recursos lúdicos en la enseñanza de las matemáticas y su impacto positivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Antecedentes Locales

López (2020) llevó a cabo una investigación cuasi experimental para examinar el impacto de los juegos de mesa en la mejora del aprendizaje de las matemáticas. El estudio se realizó con una muestra de 42 estudiantes del tercer grado de educación primaria en la I.E.P. N° 228 "República de Venezuela" en el distrito de San Miguel. Los resultados obtenidos revelaron que después de la implementación de 10 sesiones de juegos de mesa matemáticos, el puntaje promedio en la evaluación

aumentó de 17 a 19 puntos en el grupo experimental. Estos resultados destacan la eficacia de los juegos de mesa como herramienta didáctica para fortalecer el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de primaria.

Por otro lado, Sulca (2021) llevó a cabo un estudio destinado a investigar el efecto de los juegos recreativos en la capacidad de resolver problemas matemáticos. La investigación se realizó con una muestra de 36 alumnos del segundo grado de la I.E. Fe y Alegría N°49 en el distrito de San Miguel. El grupo experimental, expuesto a 12 sesiones de juegos recreativos, logró alcanzar un 89% de éxito esperado en la prueba de resolución de problemas, en comparación con el 63% alcanzado por el grupo de control. Estos resultados confirman la influencia positiva y significativa de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas matemáticos en los estudiantes.

López (2020) desarrolló una investigación cuasi experimental sobre la aplicación de juegos de mesa para la mejora del aprendizaje de matemática, tomando una muestra de 42 estudiantes del tercer grado de educación primaria en la I.E.P. N° 228 “República de Venezuela” del distrito de San Miguel. Los resultados mostraron que con la aplicación de 10 sesiones de juegos de mesa matemáticos se logró incrementar el puntaje promedio en la evaluación de 17 a 19 puntos en el grupo experimental.

Asimismo, Sulca (2021) realizó un estudio sobre el impacto de los juegos recreativos en la resolución de problemas matemáticos en una muestra de 36 alumnos del segundo grado de la I.E. Fe y Alegría N°49 del distrito de San Miguel. El grupo experimental expuesto a 12 sesiones lúdicas obtuvo un 89% de logro esperado en la prueba de resolución de problemas, mientras que el grupo control sólo alcanzó el 63%, confirmándose la influencia significativa de los juegos didácticos.

2.2. BASES TEÓRICAS

Concepción de la estrategia lúdica

De acuerdo con la definición proporcionada por Caillois (2008), la estrategia lúdica se caracteriza por ser una metodología educativa que fomenta la participación y el diálogo, utilizando de manera creativa y pedagógicamente sólida técnicas, ejercicios y juegos didácticos diseñados con el propósito específico de promover aprendizajes significativos. Estos aprendizajes pueden manifestarse en diversos aspectos, como la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades o competencias sociales, así como la internalización de valores.

Caillois (2008) enfatiza la importancia de que las estrategias lúdicas sean diseñadas de manera consciente y deliberada, con el objetivo de generar experiencias de aprendizaje que trasciendan la mera diversión y que contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes. Al aplicar estas estrategias, se busca que los alumnos no solo adquieran conocimientos académicos, sino que también fortalezcan su capacidad para resolver problemas, trabajar en equipo y desarrollar habilidades sociales y emocionales.

Por otro lado, Huizinga (1950) sostiene que el juego no solo es una actividad recreativa, sino que también posee un carácter formativo intrínseco, mediante el cual los individuos exploran, experimentan y construyen significados sobre el mundo que les rodea. Desde esta perspectiva, las estrategias lúdicas en el ámbito educativo no solo sirven como herramientas para enseñar contenidos específicos, sino que también facilitan el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes.

La lúdica como recurso didáctico

El juego se manifiesta en diversas etapas de la vida humana, adoptando múltiples formas. Durante la infancia y la adolescencia, los juegos se caracterizan por ser espontáneos y llenos de movimiento, mientras que, en la edad adulta, se relacionan más con actividades lúdicas como los juegos de mesa, los deportes o las expresiones artísticas. Sin embargo, el propósito del juego sigue siendo el mismo: superar desafíos sin la carga de responsabilidad que implica la vida real, lo que genera placer y satisfacción, contribuyendo así al desarrollo personal y social.

Johan Huizinga, un prominente historiador, ha otorgado gran importancia al tema del juego al exponer su tesis central de que la civilización surge del juego, siendo este último un pilar fundamental de la cultura. Esta idea es central en su obra "Homo Ludens". Para Huizinga, durante el juego, los individuos crean un mundo propio con sus propias reglas, separado de las preocupaciones diarias, y sus motivaciones no son de índole material, sino más bien espirituales o "sagradas". El juego se percibe como una lucha por algo o una representación de algo más profundo. Al explorar el origen de la cultura, Huizinga encontró que muchas manifestaciones culturales arcaicas estaban estrechamente vinculadas a prácticas lúdicas que tenían connotaciones sagradas.

Ambientes lúdicos de aprendizaje

Según Sauv  (1994), se pueden identificar diferentes enfoques sobre la relaci n entre el ser humano y su entorno:

1. En el primer modelo, el ambiente se considera como un problema que requiere soluci n. Este enfoque busca que los estudiantes adquieran

conocimientos sobre la investigación, evaluación y acción en asuntos ambientales para identificar problemas y proponer soluciones.

2. El segundo modelo concibe el ambiente como un recurso que debe ser administrado. Se enfoca en el patrimonio biológico colectivo y su relación con la calidad de vida. Dado que el ambiente es un recurso finito y susceptible a la degradación, se promueve su administración bajo una perspectiva de desarrollo sostenible y participación equitativa.
3. El tercer modelo presenta al ambiente como naturaleza, destacando la importancia de apreciar, respetar y preservar la naturaleza. Fomenta el desarrollo de una sensibilidad hacia el entorno natural, el conocimiento de este y la conciencia de que los seres humanos son parte integral de él.
4. El cuarto enfoque considera el ambiente como una biosfera en la que se debe vivir juntos por mucho tiempo. Esto implica una educación global que comprenda los diferentes sistemas interrelacionados, como los físicos, biológicos, económicos y políticos. Se promueve la valoración de las distintas culturas y civilizaciones, así como el desarrollo de una conciencia de ciudadanía global con responsabilidad compartida.
5. El quinto modelo ve el ambiente como un medio de vida que se debe conocer y administrar. Se refiere al entorno cotidiano en todos los aspectos de la vida humana, como el escolar, familiar, laboral y de ocio. Propone la creación de un sentido de pertenencia y la participación activa de los individuos en la gestión de su entorno.

6. Por último, el ambiente comunitario se considera como un espacio para la participación. Este enfoque se centra en la vida comunitaria compartida, promoviendo la solidaridad y la democracia. Se espera que los estudiantes se involucren en proyectos comunitarios mediante la acción conjunta y la reflexión crítica.

Estrategias aplicadas en el aprendizaje de la matemática

Las estrategias lúdicas para la enseñanza se definen como conjuntos coordinados de técnicas y recursos utilizados por los educadores con el fin de desarrollar en los estudiantes habilidades para la comprensión, interpretación y aplicación de la información, así como para la creación de nuevos conocimientos que puedan ser empleados en diversos contextos de la vida cotidiana, facilitando así la construcción de aprendizajes con significado. Estas estrategias deben ser diseñadas de manera que estimulen a los estudiantes a realizar observaciones, análisis, opiniones, formulación de hipótesis, búsqueda de soluciones y descubrimiento del conocimiento de manera autónoma.

Es esencial que las instituciones educativas actualicen constantemente sus estrategias de enseñanza para ser agentes generadores y difusores de conocimiento, adaptándose a las demandas y necesidades de las comunidades a las que sirven.

En el ámbito específico de la enseñanza de las matemáticas, se han desarrollado diversas estrategias lúdicas, entre las cuales se encuentran la resolución de problemas, actividades lúdicas y el modelaje. Estas estrategias están diseñadas con la intención de ofrecer una variedad de recursos que puedan abordar las diferentes necesidades y habilidades de los estudiantes, además de fomentar aspectos

como la participación activa, la curiosidad, el intercambio de ideas, el trabajo en equipo y la toma de decisiones.

Estrategia aprendiendo a sumar

La estrategia "Aprendiendo a sumar" tiene como objetivo principal enseñar a los niños el concepto de suma a través de un juego lúdico diseñado específicamente para este propósito.

Permite la socialización para expresar ideas. Esta actividad fomenta la interacción entre los niños, lo que les permite compartir sus ideas y puntos de vista mientras participan en el juego. La socialización es fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que permite a los niños aprender unos de otros y practicar habilidades sociales importantes.

Habilidades desarrolladas. La estrategia "Aprendiendo a sumar" ayuda a los niños a desarrollar varias habilidades cognitivas, entre las que se incluyen:

1. **Análisis:** Los niños deben descomponer los números y comprender cómo se combinan para formar una suma.
2. **Interpretación:** Deben comprender el significado de los números y cómo se relacionan entre sí en el contexto de la suma.
3. **Asociación:** Aprenden a asociar los números con sus valores y a relacionarlos con las operaciones de suma.

Estrategia suma con rompecabezas

Descripción: La estrategia "Suma con Rompecabezas" implica la creación de un juego de rompecabezas que se adapta a una ecuación matemática al combinar dos

dígitos, ya sea diferentes o iguales. Los estudiantes participantes deben manipular las piezas del rompecabezas para completar la suma y alcanzar el resultado deseado.

Esta estrategia ofrece una forma interactiva y práctica de enseñar conceptos matemáticos a los niños de segundo grado. Al combinar la actividad lúdica del rompecabezas con la práctica de sumar dígitos, se fomenta el aprendizaje activo y la comprensión de las operaciones básicas de suma. Además, al permitir a los estudiantes manipular las piezas del rompecabezas, se promueve el desarrollo de habilidades motrices finas y la coordinación mano-ojo.

Piaget (1977) es conocido por su teoría del desarrollo cognitivo, que sugiere que los niños pasan por diferentes etapas de desarrollo intelectual. Su enfoque en la construcción activa del conocimiento enfatiza la importancia del juego y la manipulación en el aprendizaje de los niños, lo que respalda la efectividad de estrategias como "Suma con Rompecabezas".

Bruner (1970) destaca la importancia de la enseñanza a través de la experiencia práctica y la resolución de problemas. Su teoría del aprendizaje por descubrimiento enfatiza el papel crucial del estudiante como constructor activo de su propio conocimiento. La estrategia "Suma con Rompecabezas" se alinea con esta perspectiva al proporcionar a los estudiantes la oportunidad de descubrir y comprender conceptos matemáticos a través de la exploración y la experimentación.

Actividades de la Estrategia "Suma con Rompecabezas":

1. Crear un juego de rompecabezas con piezas que representen números del 0 al 9 y signos de operación (más y igual).
2. Establecer ecuaciones simples que impliquen la suma de dos dígitos (por ejemplo, $3 + 4 =$).

3. Mezclar las piezas del rompecabezas para formar ecuaciones incorrectas.
4. Desafiar a los estudiantes a reorganizar las piezas para formar ecuaciones correctas que resulten en un número específico.
5. Promover la colaboración entre los estudiantes al trabajar juntos para resolver los rompecabezas y alcanzar los resultados deseados.

Estrategia del cuadro mágico

Descripción: la estrategia "*Cuadro Mágico*" consiste en la creación de un juego en el que los niños deben utilizar su raciocinio para adivinar y encontrar un número específico dentro de un cuadro numérico. A través de este juego, los estudiantes pondrán a prueba sus habilidades de pensamiento lógico y deducción para llegar a la solución correcta.

Esta estrategia proporciona una oportunidad emocionante y desafiante para que los niños desarrollen sus habilidades matemáticas y cognitivas. Al enfrentarse a la tarea de adivinar y encontrar un número dentro del cuadro mágico, los estudiantes se ven motivados a aplicar su capacidad analítica y de razonamiento. Además, al permitir la socialización entre los estudiantes, se crea un ambiente de colaboración y discusión que fomenta el intercambio de ideas y el trabajo en equipo.

La teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo destaca la importancia del juego simbólico y la manipulación concreta en el aprendizaje de los niños. La estrategia "*Cuadro Mágico*" ofrece una oportunidad para que los niños exploren y experimenten con conceptos matemáticos de una manera práctica y divertida, lo que se alinea con los principios de la teoría de Piaget.

Bruner (1960) enfatiza la importancia de la enseñanza a través de la resolución de problemas y la experiencia práctica. La estrategia "*Cuadro Mágico*"

involucra a los estudiantes en un proceso activo de pensamiento y resolución de problemas, lo que promueve un aprendizaje significativo y duradero según la perspectiva de Bruner.

Actividades de la Estrategia "Cuadro Mágico":

1. Crear un cuadro numérico con una serie de números distribuidos de manera aleatoria.
2. Seleccionar un número específico dentro del cuadro y mantenerlo en secreto.
3. Pedir a los estudiantes que, por turnos, adivinen qué número creen que ha sido seleccionado.
4. Utilizar pistas y sugerencias para guiar a los estudiantes hacia la identificación del número correcto.
5. Fomentar la discusión y el intercambio de ideas entre los estudiantes mientras trabajan juntos para resolver el cuadro mágico.

Estrategia ludo matemático

Descripción: La estrategia "Ludo Matemático" consiste en la creación de un juego lúdico diseñado específicamente para desarrollar conceptos básicos de matemáticas en niños de segundo grado. Este juego involucra el desplazamiento de fichas de un lugar a otro, lo que permite a los niños practicar habilidades de conteo y resolver situaciones aditivas como sumar y restar. Además, el juego introduce nociones más avanzadas como el doble, el triple y la mitad expresada en números. Esta actividad se realiza en grupo, lo que fomenta las relaciones sociales y el respeto hacia los demás.

El "Ludo Matemático" es una estrategia educativa efectiva que combina el aprendizaje de conceptos matemáticos con la diversión y el juego. Al utilizar un enfoque lúdico, los niños se sienten más motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje, lo que facilita la comprensión y retención de los conceptos matemáticos. Además, al jugar en grupo, los niños tienen la oportunidad de interactuar y colaborar entre sí, lo que fortalece las habilidades sociales y promueve un ambiente de respeto y cooperación en el aula.

Kamii (2000) es una destacada investigadora en el campo de la educación matemática, cuyo trabajo se centra en el aprendizaje de los niños en el contexto de las teorías de Piaget. Su enfoque constructivista destaca la importancia de proporcionar a los niños actividades matemáticas que les permitan construir su propio conocimiento a través de la experimentación y la manipulación. La estrategia "Ludo Matemático" se alinea con este enfoque al ofrecer a los niños la oportunidad de explorar conceptos matemáticos de manera práctica y significativa a través del juego.

Piaget (1952) es conocido por su teoría del desarrollo cognitivo, que sostiene que los niños construyen activamente su comprensión del mundo a través de la interacción con su entorno. La estrategia "Ludo Matemático" se basa en la idea de que los niños aprenden mejor cuando están involucrados en actividades prácticas y significativas que les permiten explorar y experimentar con conceptos matemáticos de manera activa.

Actividades de la Estrategia "Ludo Matemático":

1. Crear juegos de Ludo Matemático, cada uno diseñado para trabajar diferentes contextos y situaciones matemáticas.

2. Dividir a los niños en grupos pequeños y asignarles un juego de Ludo Matemático para jugar.
3. Los niños se turnan para mover las fichas según las reglas del juego, practicando el conteo y la resolución de situaciones aditivas.
4. Fomentar la discusión y el intercambio de ideas entre los niños mientras juegan, promoviendo el análisis, la interpretación y la asociación de conceptos matemáticos.
5. Reflexionar sobre la experiencia después del juego, destacando los conceptos matemáticos aprendidos y las habilidades desarrolladas durante la actividad.

Estrategia juego tradicional: la tiendita

Descripción. La estrategia de "Juegos Tradicionales" consiste en utilizar juegos populares y tradicionales como herramienta para enseñar conceptos matemáticos a niños de segundo grado. Estos juegos, como la rayuela, la cuerda o las canicas, se adaptan para incluir actividades que fomenten el desarrollo de habilidades matemáticas, como el conteo, la suma, la resta y la resolución de problemas. La estrategia se implementa de manera lúdica y participativa, brindando a los niños una experiencia divertida y práctica de aprendizaje.

Los juegos tradicionales ofrecen una oportunidad única para enseñar matemáticas de una manera divertida y significativa. Al incorporar actividades matemáticas en juegos que los niños ya conocen y disfrutan, se aumenta su motivación y compromiso con el aprendizaje. Además, al jugar en grupos, los niños tienen la oportunidad de interactuar entre sí, lo que fomenta la colaboración y el trabajo en equipo. Esta estrategia no solo promueve el desarrollo de habilidades matemáticas, sino también el desarrollo social y emocional de los niños.

Bruner (1960) aboga por un enfoque de aprendizaje activo y significativo, en el cual los estudiantes participan activamente en la construcción de su propio conocimiento. Bruner argumenta que el aprendizaje a través de la acción y la experiencia práctica es más efectivo que el aprendizaje pasivo. La estrategia de "Juegos Tradicionales" se basa en este enfoque al proporcionar a los niños una experiencia práctica y divertida de aprendizaje matemático a través de juegos tradicionales adaptados.

Actividades de la Estrategia "Juegos Tradicionales":

1. Organizar una sesión de rayuela con números escritos en los cuadros, donde los niños deben sumar o restar los números en los que caen.
2. Jugar a las canicas, donde los niños deben sumar los puntos obtenidos en cada lanzamiento.
3. Organizar una competencia de saltar la cuerda, donde los niños deben contar el número de saltos y luego realizar operaciones matemáticas con los resultados.
4. Jugar al escondite, donde los niños deben resolver problemas matemáticos para encontrar al compañero escondido.
5. Organizar una sesión de juegos de mesa tradicionales como el parchís o las damas, donde los niños practican el conteo y la estrategia mientras juegan.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

Juego. El juego es una actividad humana inherente y multifacética que implica interacción, diversión y reglas establecidas. Según Huizinga (1955), el juego se caracteriza por ser una actividad voluntaria y separada de la realidad ordinaria, donde los participantes se sumergen en un mundo imaginario o simbólico. A través

del juego, los individuos exploran, experimentan y aprenden de manera activa y creativa.

Lúdico. El término "lúdico" hace referencia a cualquier actividad o elemento que tiene la cualidad de ser juguetón, divertido y recreativo. De acuerdo con Caillois (2008), el enfoque lúdico se caracteriza por su naturaleza participativa y dialógica, donde se emplean técnicas y recursos creativos para generar aprendizajes significativos. El aspecto lúdico de una actividad o entorno facilita la motivación, la atención y la participación activa de los participantes.

Aprendizaje. El aprendizaje es un proceso continuo y adaptativo mediante el cual los individuos adquieren nuevos conocimientos, habilidades, actitudes o valores a través de la interacción con su entorno. Según Ausubel et al. (1983), el aprendizaje implica la construcción activa del conocimiento, donde los nuevos conceptos se relacionan y se integran con el conocimiento previo del individuo. Este proceso puede ocurrir de manera formal, informal o no estructurada, y se ve influenciado por factores cognitivos, emocionales y sociales.

Enseñanza. La enseñanza se refiere al proceso intencional y sistemático de facilitar el aprendizaje mediante la transmisión de información, la guía de actividades y la creación de experiencias de aprendizaje significativas. Según Bruner (1960), la enseñanza efectiva implica la organización y presentación de la información de manera clara y accesible, así como la facilitación de oportunidades para la participación activa y la reflexión crítica de los estudiantes. El objetivo principal de la enseñanza es promover el desarrollo integral de los individuos y facilitar su capacidad para aplicar el conocimiento en diferentes contextos.

Juegos de Construcción. Los juegos de construcción son actividades que involucran la manipulación de materiales para crear estructuras, formas o modelos. Según Piaget (1977), los juegos de construcción son especialmente beneficiosos para el desarrollo cognitivo y espacial de los niños, ya que les permiten experimentar con conceptos como el espacio, la forma, la simetría y la estabilidad. Estos juegos fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas a través de la exploración y la experimentación activa.

Juegos de Agrupamiento. Los juegos de agrupamiento son actividades que implican la clasificación y organización de objetos o conceptos en categorías o grupos. Según Vygotsky (1978), los juegos de agrupamiento promueven el desarrollo del pensamiento lógico y la comprensión de relaciones entre diferentes elementos. Estas actividades fomentan la observación, la comparación y la elaboración de hipótesis, lo que contribuye al desarrollo de habilidades de razonamiento y análisis.

Juegos Cooperativos. Los juegos cooperativos son actividades en las que los participantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, en lugar de competir entre sí. De acuerdo con Johnson y Johnson (1999), los juegos cooperativos fomentan el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos. Estas actividades promueven el desarrollo de habilidades sociales, la empatía y el sentido de comunidad, al tiempo que fomentan un ambiente de apoyo y colaboración.

Juegos Estructurados. Los juegos estructurados son actividades que tienen reglas y objetivos claramente definidos, y que están diseñadas para promover el aprendizaje de habilidades específicas. Según Nicholls y Wood (2015), los juegos estructurados proporcionan un marco claro y organizado para la enseñanza y el aprendizaje, lo que facilita la comprensión y la práctica de conceptos o destrezas.

Estas actividades son útiles para guiar el proceso de aprendizaje y asegurar que se alcancen los objetivos educativos deseados.

Juegos Tradicionales. Los juegos tradicionales son actividades recreativas que han sido transmitidas de generación en generación y forman parte de la cultura y la identidad de una comunidad. Según García (2004), los juegos tradicionales son una expresión de la creatividad y la imaginación de las personas, así como una forma de preservar y transmitir valores, normas y tradiciones. Estas actividades proporcionan una oportunidad para la socialización, el aprendizaje cultural y el desarrollo de habilidades físicas y cognitivas en un contexto lúdico y significativo.

CAPÍTULO III

ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

Para llevar a cabo la labor académica, se consideró crucial la planificación y ejecución de una variedad de actividades de aprendizaje que permitieran evaluar el desempeño en la enseñanza práctica. Este proceso se sistematizó meticulosamente, tomando en cuenta el cronograma detallado de todas las actividades realizadas.

Tabla 1

Planificación y ejecución de actividades

Actividades realizadas		Horas programadas	Cronograma por mes								
			Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	
Coordinación Con el docente de practica		2	X								
Coordinación don el docente del aula		4	X								
Presentación a los alumnos		6	X								
Actividades de Aprendizaje	1	2				X					
	2	2				X					
	3	2					X				
	4	2					X				
	5	2					X				
	6	2					X				
	7	2					X				
	8	2						X			
	9	2						X			
	10	2						X			
	11	2						X			
Presentación del informe de practica		6 días							X		
Sistematización para el trabajo académico		4 meses					X	X	X	X	

3.1.1. Unidad de aprendizaje

Para realizar la aplicación de las actividades de aprendizaje, se ha llevado a cabo la unidad de aprendizaje, en donde detalla la planificación de procesos de enseñanza como un buen desempeño docente practicante.

UNIDAD DE APRENDIZAJE

Título de la unidad: "Aprendiendo con las estrategias lúdicas"

I. Datos generales:

- 2.1. DRE : Puno
 2.2. UGEL : San Román
 2.3. Director(a) : Maribel Luzmila, Yana Yanqui
 2.4. Practicante : Licet Dina, Leon Lima
 2.5. I.E.P. : Miguel de Cervantes Saavedra
 2.6. Grado/sección : 1ro / A
 2.7. Duración aproximada: : 4 semanas

II. Propósitos y evidencias de aprendizaje

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumentos de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> Explica cómo entiendes la equivalencia como un equilibrio o igualdad de valor entre dos grupos o cantidades. También, describe cómo se forma el 	Demuestra su comprensión de las equivalencias y la naturaleza de los patrones mediante el uso de materiales tangibles y diversas representaciones.	Rúbrica Lista de cotejo

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<p>patrón de repetición (según un criterio perceptual) y el patrón aditivo ascendente hasta el número 20 (aumentando de uno en uno y de dos en dos).</p>		
<p>Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos para encontrar equivalencias y reglas generales. • Comunica su comprensión sobre las relaciones algebraicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza estrategias prácticas, herramientas y técnicas de comparación para medir la longitud de dos objetos de manera directa, utilizando unidades poco convencionales como dedos, manos, pies, pasos, brazos, y objetos como clips, lápices, palillos, entre otros. Además, utiliza la visualización para crear objetos utilizando materiales físicos. 	<p>Demuestra creatividad al representar figuras y formas geométricas. Interpreta la relación entre variables representadas en diagramas de barras.</p>	<p>Rúbrica Lista de cotejo</p>
<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Examina la información mostrada en tablas de frecuencia sencilla, pictogramas horizontales y gráficos de barras verticales simples. Reconoce 	<p>Realiza acciones específicas en beneficio de todos después de deliberar sobre temas</p>	<p>Rúbrica Lista de cotejo</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones ▪ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>cuál es la frecuencia más común y presenta los datos utilizando recursos visuales o materiales tangibles para facilitar su comprensión.</p>	<p>de interés común, basándose en sus experiencias previas.</p>	
---	--	---	--

Enfoques transversales	Acciones y/o actitudes observables
Enfoque de derechos.	- Reflexiona acerca del ejercicio de sus derechos tanto individuales como colectivos.
Enfoque de inclusión.	- Practica el diálogo para alcanzar acuerdos al reflexionar sobre cómo organizar y establecer las normas dentro del aula.
Enfoque intercultural.	- Demuestran tolerancia, apertura y respeto hacia todos, evitando cualquier forma de discriminación basada en prejuicios hacia cualquier diferencia.
Enfoque de igualdad de género.	- Aceptan a todos con respeto, sin menospreciar ni excluir a nadie por sus diferencias en lenguaje, vestimenta o costumbres.
Enfoque de orientación al bien común.	- Reconocen tener las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan, tales como áreas, materiales, baños y zonas comunes.

III. Situación significativa

En una clase de matemáticas para niños de primer grado, donde la diversión y el aprendizaje van de la mano. La maestra, con entusiasmo, invita a los pequeños a participar en un juego de contar y sumar utilizando bloques de colores brillantes. Cada niño recibe una cantidad de bloques y, mientras juegan, deben contar cuántos tienen en total y luego sumarlos con los de sus compañeros. Con risas y emoción, los niños colaboran y

compiten amigablemente para ver quién puede formar la torre más alta con sus bloques, mientras aprenden conceptos fundamentales de matemáticas como la adición y la identificación de números.

Mientras tanto, en otra esquina del aula, un grupo de niños se reúne alrededor de un tapete gigante con números y símbolos dibujados en colores vivos. La maestra les presenta un juego de "saltar y contar", donde los niños deben lanzar un dado gigante y luego saltar hacia adelante la cantidad de casillas que indica el número que obtuvieron. Al llegar a un número, deben decir en voz alta cuál es y, si es un número par, realizar una acción divertida como dar una vuelta o hacer un sonido gracioso. Este juego no solo les enseña a los niños a contar de manera activa y física, sino que también refuerza su comprensión de los números pares e impares de una manera lúdica y memorable.

IV. Reflexiones sobre los aprendizajes

- ¿Qué aspectos de la experiencia te resultaron más significativos durante la reflexión de aprendizajes?
- ¿Cómo influyó esta actividad de reflexión en tu comprensión y asimilación de los conceptos aprendidos?
- ¿Qué dificultades enfrentaste al intentar reflexionar sobre tu aprendizaje y cómo las superaste?
- ¿En qué medida crees que la reflexión sobre tus experiencias de aprendizaje puede contribuir a tu desarrollo personal y académico?
- ¿Qué nuevas ideas o perspectivas ganaste a través de esta actividad de reflexión?
- ¿Cómo te sientes después de reflexionar sobre tus aprendizajes? ¿Has identificado áreas de mejora?
- ¿Qué estrategias o herramientas encontraste más útiles para facilitar tu proceso de reflexión?
- ¿Consideras que la reflexión sobre tus aprendizajes te ayudó a establecer metas futuras o a definir tu camino académico?
- ¿Cuál fue la lección más importante que aprendiste a través de esta actividad de reflexión?
- ¿Cómo podrías aplicar lo aprendido durante esta reflexión en tu vida cotidiana fuera del ámbito académico?

V. Secuencia de sesiones de aprendizaje

Sesión 1: “Aprendiendo con juegos de construcción matemático”	Sesión 2: “Jugamos con juegos de agrupamiento en matemáticas”
Sesión 3: “Aprendemos con juegos cooperativos en matemáticas”	Sesión 4: “aprendemos con juegos estructurados en matemáticas”
Sesión 5: “Jugamos con los juegos tradicionales matemáticos de la región”	

Maribel Luzmila, Yana Yanqui

DIRECTOR(A)

Licet Dina, Leon Lima

PRACTICANTE

I. Materiales básicos y recursos a utilizar

- El Programa Curricular de Educación Primaria, actualizado en el año 2017 por el Ministerio de Educación, ha sido fundamental para mi desarrollo pedagógico en el aula. Este programa proporciona una guía detallada que permite comprender el perfil de egreso de los estudiantes, así como los enfoques transversales, competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y desempeños específicos de cada grado. Gracias a esta información, he podido planificar y evaluar de manera formativa, asegurando así un proceso educativo más efectivo y acorde a las necesidades de mis estudiantes.

- Los Cuadernos de Autoaprendizaje de Comunicación, específicamente el de sexto grado en su quinta edición del año 2021, han sido una herramienta invaluable en mi práctica docente. Estos cuadernos contienen una variedad de textos y actividades que han contribuido significativamente al desarrollo de habilidades de lectura en mis estudiantes. Al utilizar este recurso, he observado un notable avance en la comprensión lectora y el dominio de la comunicación escrita entre mis alumnos.

- En cuanto a los materiales didácticos, he empleado diversas estrategias adaptadas a los temas tratados en clase. Esto ha incluido la elaboración de fichas de trabajo y la utilización de juegos educativos, los cuales han sido diseñados previamente con materiales escolares. Esta variedad de recursos ha permitido captar el interés de los niños y facilitar su comprensión de los conceptos enseñados, contribuyendo así a un aprendizaje más efectivo y significativo.

II. Reflexiones sobre los aprendizajes (para la siguiente unidad)

- ¿Cuáles fueron los avances experimentados por los estudiantes?
- ¿Qué obstáculos enfrentaron los estudiantes durante el proceso?
- ¿Qué conocimientos debo reforzar en la próxima unidad de estudio?
- ¿Qué actividades, tácticas y recursos resultaron efectivos, y cuáles no?
- Análisis de la implementación del sistema de evaluación.

3.1.2. Sesiones de aprendizaje

Sesión de aprendizaje N° 01

I. Denominación: “Aprendiendo a sumar con los juegos didácticos”

II. Datos generales:

2.1. DRE	: Puno
2.2. UGEL	: San Román
2.3. Director(a)	: Maribel Luzmila Yana Yanqui
2.4. I.E.P.	: Miguel de Cervantes Saavedra
2.5. Grado/sección	: 1ro / A
2.6. Docente Practicante	: Licet Dina Leon Lima

III. Propósitos y evidencias de aprendizaje

Área	Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia del aprendizaje?
Matemática	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe, utilizando un lenguaje simple y recursos visuales, cómo entiendes el concepto de equivalencia como un balance o igualdad de valor entre dos conjuntos o cantidades. Además, explica el desarrollo del patrón de repetición (basado en percepción) y el patrón aditivo ascendente hasta el número 20 (aumentando de uno en uno y de dos en dos). 	Demuestra su comprensión de las equivalencias y la naturaleza de los patrones mediante el uso de materiales tangibles y diversas representaciones.
			Enfoque transversal
			Enfoque de orientación al bien común.
			Hechos observables
			Comparten equitativamente y con sentido de justicia los recursos, materiales, sectores y carteles disponibles en los espacios educativos.
Materiales.			
<ul style="list-style-type: none"> - Láminas. - Cuadernos - Colores. - Objetos. - Chapitas. - Bloques lógicos. 			

IV. Desarrollo de la actividad:

Inicio

Los niños representan valores numéricos desde el uno hasta el diez.

Los estudiantes examinan detenidamente y discuten sobre la ilustración que muestra a niños celebrando una fiesta de cumpleaños, compartiendo sus observaciones y reflexiones.

Los alumnos responden a una serie de preguntas relacionadas con la imagen, tales como: ¿Qué detalles perciben en la ilustración? ¿Cuántas velas están colocadas en la torta? ¿Cuál es la edad que Pepe está celebrando? ¿Tienen habilidades para contar hasta seis? ¿Cuál es el límite de su conteo numérico? ¿Pueden identificar y nombrar correctamente los números hasta el nueve?

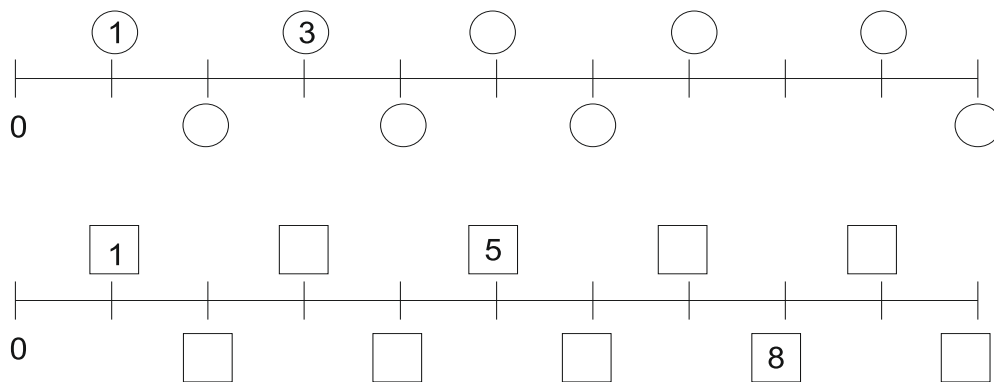
Desarrollo

- Durante la sesión educativa centrada en "Números hasta el 10", se comienza exponiendo el tema y se les muestra una imagen ilustrativa de los números a los estudiantes.
- Estos se dividen en grupos de trabajo y se le proporciona a cada grupo una caja con fichas de diferentes colores, con las cuales crean tarjetas numéricas del 0 al 9.
- Luego, relacionan la cantidad representada en cada tarjeta con su valor numérico cardinal y clasifican las fichas por colores, contando cuántas hay en cada grupo.
- Utilizan diversos materiales manipulativos como regletas, lápices, piedras y plastilina para construir y representar los números, lo que refuerza su comprensión numérica.
- También realizan actividades para consolidar lo aprendido, como la lectura en voz alta de secuencias numéricas y la resolución de problemas matemáticos.
- Para fortalecer aún más su comprensión, los estudiantes participan en ejercicios donde deben identificar y representar los números en la pizarra, así como ordenarlos de forma ascendente y descendente.
- Además, se fomenta la interacción y colaboración entre los estudiantes a través de actividades en parejas, como trazar números en la espalda del compañero para que este los identifique.
- La sesión concluye con la realización de una ficha de aplicación para evaluar el nivel de comprensión alcanzado por los estudiantes.

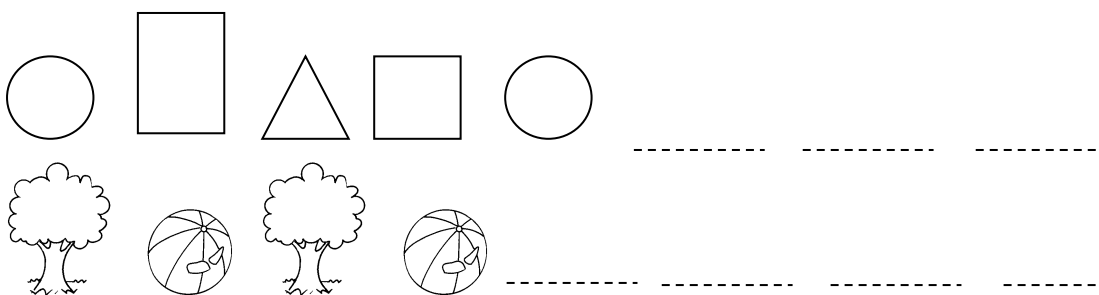
1. Completa según corresponda la serie.



2. Continúa la serie en la recta numérica.



3. Observa las figuras y continúa la serie dibujando según corresponda.



Cierre

Los estudiantes forman un círculo y se les pide que compartan una reflexión sobre lo que aprendieron durante la sesión utilizando juegos didácticos. Cada estudiante comparte un aspecto que encontró interesante o desafiante sobre el juego que jugaron y cómo les ayudó a entender mejor el concepto matemático. Esta actividad fomenta la reflexión y el intercambio de ideas entre los estudiantes.

Competencia de problemas matemáticos: Organiza una competencia amistosa donde los estudiantes resuelvan problemas matemáticos relacionados con los juegos didácticos utilizados durante la sesión. Divide a los estudiantes en equipos y presenta una serie de problemas matemáticos que requieren la aplicación de los conceptos aprendidos. Los equipos compiten para ver quién puede resolver la mayor cantidad de problemas en un tiempo determinado. Al final, se celebra al equipo ganador y se discuten las estrategias utilizadas para resolver los problemas.

3. Exhibición de juegos didácticos: Descripción: Los estudiantes exhiben los juegos didácticos que crearon durante la sesión. Se les pide que muestren cómo diseñaron y construyeron el juego, así como los conceptos matemáticos que se pueden aprender al jugarlo. Los demás estudiantes tienen la oportunidad de jugar los juegos exhibidos y experimentar cómo se pueden utilizar para aprender matemáticas de manera divertida y efectiva.

V. Reflexiones finales del aprendizaje

El instrumento de evaluación es una rúbrica de observación de la sesión y una lista de cotejo.

¿Cuáles fueron los progresos experimentados por los estudiantes?

¿Qué obstáculos enfrentaron los estudiantes?

¿Qué conocimientos debo fortalecer en la próxima sesión?

¿Qué actividades, estrategias y recursos resultaron efectivos, y cuáles no lo fueron?

Sesión de aprendizaje N° 02

I. Denominación: “Aprendemos a jugar con rompecabezas”

II. Datos generales:

2.1. DRE	: Puno
2.2. UGEL	: San Román
2.3. Director(a)	: Maribel Luzmila Yana Yanqui
2.4. I.E.P.	: Miguel de Cervantes Saavedra
2.5. Grado/sección	: 1ro / A
2.6. Docente Practicante	: Licet Dina Leon Lima

III. Propósito de aprendizaje

Área	Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia del aprendizaje?
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza estrategias heurísticas, recursos y métodos de comparación para medir directamente la longitud de dos objetos, empleando unidades no tradicionales como dedos, manos, pies, pasos, brazos, y objetos como clips, lápices, palillos, etc. Asimismo, utiliza la visualización para construir objetos con materiales tangibles. 	Demuestra creatividad al representar figuras y formas geométricas. Interpreta la relación entre variables representadas en diagramas de barras.
	Traduce cantidades a expresiones numéricas.		Enfoque transversal
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		Enfoque de orientación al bien común.
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.		Hechos observables
			Comparten equitativamente y con sentido de justicia los recursos, materiales, sectores y carteles disponibles en los espacios educativos.
Materiales.			
<ul style="list-style-type: none"> - Fichas. - Textos. - Bloques lógicos. - Objetos. - Temperas 			

IV. Desarrollo de la sesión:

Inicio

Después de saludar a los estudiantes, se les invita a participar en una dinámica de preguntas sobre sus preferencias y hábitos de juego: "¿Disfrutas jugando? ¿Cuál es tu juguete favorito y cómo se llama? ¿Sueles jugar solo o con amigos?" Posteriormente, se les muestra una lámina y se les pregunta sobre los elementos que observan en ella, así como sus preferencias en cuanto a juegos, como armar rompecabezas o jugar con carritos. Se comunica el objetivo de la sesión, que es "Aprendiendo a jugar con mis amigos", y se establecen los acuerdos a seguir durante la actividad.

Secuencia de actividades:

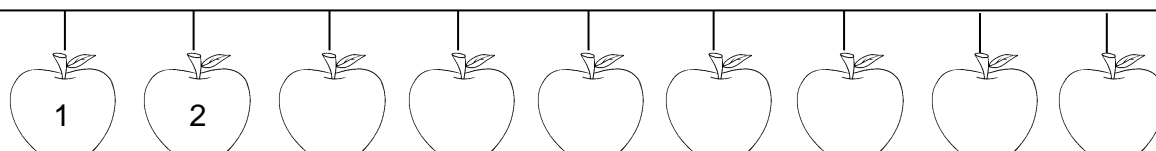
1. Organización de los estudiantes en grupos pequeños y asignación de un rompecabezas a cada grupo.
2. Explicación de las reglas del juego y el objetivo de armar el rompecabezas correctamente.
3. Distribución de las piezas del rompecabezas entre los miembros del grupo y asignación de roles (por ejemplo, buscador de piezas, ensamblador, verificador).
4. Inicio del juego, donde los estudiantes colaboran entre sí para identificar y ensamblar las piezas del rompecabezas.
5. Observación y apoyo del docente durante el desarrollo del juego, brindando orientación y fomentando la colaboración entre los estudiantes.
6. Una vez completado el rompecabezas, cada grupo presenta su trabajo al resto de la clase, explicando cómo lo lograron y qué estrategias utilizaron.
7. Reflexión grupal sobre la experiencia, destacando la importancia del trabajo en equipo y la resolución de problemas en grupo.
8. Cierre de la sesión con una actividad de síntesis, donde los estudiantes expresan qué aprendieron sobre el trabajo en equipo y la importancia de la colaboración en el juego.

Desarrollo

Completa con los números anterior y posterior.

<input type="text"/> ← 3 → <input type="text"/>	<input type="text"/> ← 2 → <input type="text"/>	<input type="text"/> ← 6 → <input type="text"/>
<input type="text"/> ← 7 → <input type="text"/>	<input type="text"/> ← 5 → <input type="text"/>	<input type="text"/> ← 8 → <input type="text"/>

• **Completa la secuencia**



El número posterior

El número anterior

3 →

8 →

← 6

← 5

2 →

6 →

← 2

← 8

- **Ordena los números según indica.**

De mayor a menor	De menor a mayor
4 0 9 6 2	7 3 5 9 2

Cierre

1. Recapitulación de los conceptos y habilidades matemáticas abordadas durante la sesión, destacando la importancia del trabajo en equipo y la resolución de problemas.
2. Presentación de un desafío final: un rompecabezas más complejo que los estudiantes deberán resolver en grupos.
3. Los grupos trabajan juntos para resolver el rompecabezas, aplicando las estrategias aprendidas durante la sesión.
4. Una vez completado el rompecabezas, cada grupo expone su proceso de resolución y comparte las dificultades encontradas.
5. Discusión grupal sobre las estrategias utilizadas y los conceptos matemáticos aplicados durante la resolución del rompecabezas.
6. Reflexión individual: los estudiantes escriben en sus cuadernos sobre lo que aprendieron durante la sesión y cómo planean aplicar estas habilidades en futuras actividades.
7. Cierre de la sesión con una actividad lúdica relacionada con los conceptos matemáticos aprendidos, como un juego de preguntas y respuestas o un desafío de resolución de problemas rápido.

V. Reflexiones finales del aprendizaje

1. Reflexión sobre la experiencia:

- ¿Qué aspectos de la actividad te resultaron más interesantes o significativos?
- ¿Cómo te sentiste al participar en la actividad? ¿Hubo algún momento que te haya impactado especialmente?
- ¿Qué aprendiste sobre ti mismo/a o sobre el tema mientras realizabas la actividad?
- ¿Qué habilidades crees que has desarrollado o fortalecido durante la actividad?

2. Reflexión sobre el proceso:

- ¿Qué estrategias o enfoques utilizaste para abordar la actividad?
- ¿Hubo algún desafío que enfrentaste durante la actividad? ¿Cómo lo superaste?
- ¿Hubo algún momento en el que cambiaste tu enfoque o estrategia? ¿Por qué?
- ¿Qué podrías hacer de manera diferente la próxima vez para mejorar tu experiencia o resultados?

3. Reflexión sobre el aprendizaje:

- ¿Qué nuevos conocimientos o entendimientos has adquirido a través de la actividad?
- ¿Cómo se relaciona lo que aprendiste en esta actividad con lo que ya sabías o con tus experiencias previas?

- ¿Qué preguntas o aspectos te gustaría explorar más a fondo después de realizar esta actividad?

- ¿Cómo puedes aplicar lo que aprendiste en esta actividad en situaciones futuras?

4. Reflexión sobre el impacto:

- ¿Cómo crees que esta actividad puede influir en tus pensamientos, actitudes o acciones en el futuro?

- ¿Qué impacto crees que esta actividad podría tener en otros/as, en tu comunidad o en un contexto más amplio?

- ¿Qué cambios o mejoras sugerirías para futuras actividades similares?

- ¿Qué pasos podrías tomar para compartir o aplicar lo que aprendiste a partir de esta actividad en tu vida diaria o en tu entorno? - ¿Qué actividades o estrategias fueron más efectivas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes?

- ¿Hubo materiales o recursos que resultaron especialmente útiles en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

- ¿Existieron actividades, estrategias o materiales que no tuvieron el impacto esperado y que necesitan ser ajustados o modificados para mejorar su efectividad?

Sesión de aprendizaje N° 03

I. Denominación: “Aprendemos las operaciones con cuadros mágicos”

II. Datos generales:

2.1. DRE	: Puno
2.2. UGEL	: San Román
2.3. Director(a)	: Maribel Luzmila Yana Yanqui
2.4. I.E.P.	: Miguel de Cervantes Saavedra
2.5. Grado/sección	: 1ro / A
2.6. Docente Practicante	: Licet Dina Leon Lima

III. Propósito de aprendizaje

Área	Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia del aprendizaje?
Matemática	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	- Analiza la información presentada en tablas de frecuencia simple, pictogramas horizontales y gráficos de barras verticales básicos. Identifica la frecuencia más alta y representa los datos utilizando recursos tangibles o gráficos para mejorar la comprensión.	Realiza acciones específicas en beneficio de todos después de deliberar sobre temas de interés común, basándose en sus experiencias previas.
			Enfoque transversal
			Enfoque de orientación al bien común.
			Hechos observables
			Comparten equitativamente y con sentido de justicia los recursos, materiales, sectores y carteles disponibles en los espacios educativos.
Materiales.			
- Fichas. - Textos. - Bloques lógicos. - Objetos. - Temperas			

IV. Desarrollo de la sesión:

Inicio

La docente inicia la sesión:
 1. Motivación Significativa:

- Presentación del Tema: Se muestra a los niños un cuadro mágico parcialmente completado y se les explica brevemente en qué consiste la actividad.

- Pregunta Motivadora: Se les pregunta a los niños si les gustaría resolver un rompecabezas matemático misterioso y divertido. Se enfatiza que serán detectives matemáticos que deberán descubrir el número que falta en cada casilla para completar el cuadro mágico.

2. Recojo de Saberes Previos:

- Diálogo Guiado: Se inicia una conversación con los niños para conocer qué saben sobre los números y patrones. Se les pregunta si han jugado con rompecabezas o si conocen alguna actividad similar.

- Compartir Experiencias: Los niños comparten sus experiencias previas con juegos o actividades numéricas y expresan sus expectativas sobre la actividad que van a realizar.

3. Conflicto Cognitivo:

- Presentación del Cuadro Mágico: Se muestra un cuadro mágico incompleto y se les desafía a los niños a descubrir cómo completarlo. Se les invita a observar cuidadosamente los números y pensar en posibles estrategias para resolver el rompecabezas.

- Estímulo a la Curiosidad: Se plantea a los niños preguntas abiertas sobre el cuadro mágico para despertar su curiosidad y motivarlos a encontrar soluciones creativas.

4. Presentación del Propósito:

- Explicación del Objetivo: Se les explica a los niños que el propósito de la actividad es aprender sobre sumas, patrones numéricos y razonamiento lógico mientras se divierten resolviendo el cuadro mágico.

- Emociones Positivas: Se refuerza la idea de que todos son capaces de resolver el cuadro mágico y se promueve un ambiente de confianza y optimismo.

Desarrollo

Desarrollo de la Sesión de Aprendizaje:

1. Observación:

- Presentación del Cuadro Mágico: Se muestra a los niños un cuadro mágico parcialmente completado y se les invita a observar cuidadosamente los números y su disposición en la matriz.

- Análisis de Patrones: Se les pide a los niños que identifiquen posibles patrones o reglas en la disposición de los números en el cuadro mágico.

2. Planteo de Hipótesis:

- Predicciones: Se les pregunta a los niños qué creen que sucederá si se suma o resta un número en una fila, columna o diagonal del cuadro mágico.

- Generación de Ideas: Se alienta a los niños a proponer diferentes hipótesis sobre cómo completar el cuadro mágico para que la suma sea siempre la misma.

3. Experimentación (Sumar y Restar):

- Actividad Práctica: Se les proporciona a los niños una serie de números para que completen el cuadro mágico y comprueben si su hipótesis es correcta.

- Manipulación de Números: Los niños utilizan fichas o tarjetas con números para sumar y restar en las diferentes filas, columnas y diagonales del cuadro mágico.

4. Finalización:

- Comprobación de Resultados: Se revisa en conjunto con los niños si el cuadro mágico está correctamente completado y si la suma de los números es la misma en todas las filas, columnas y diagonales.

- Reflexión: Se les pregunta a los niños qué aprendieron durante la actividad y qué estrategias utilizaron para completar el cuadro mágico.

- Celebración del Logro: Se felicita a los niños por su esfuerzo y colaboración en la resolución del cuadro mágico y se refuerza la importancia del trabajo en equipo y la perseverancia en el aprendizaje de las matemáticas.

Cierre

Cierre de la Sesión de Aprendizaje:

1. Recapitulación de la Sesión:

- Recordatorio de los propósitos: Se recuerdan los propósitos de la sesión, enfatizando en el aprendizaje de sumas y restas a través de los cuadros mágicos.
- Revisión de Actividades: Se repasan las actividades realizadas durante la sesión, destacando los momentos clave y los logros alcanzados por los niños.

2. Retroalimentación:

- Evaluación del Aprendizaje: Se realiza una breve evaluación para verificar el nivel de comprensión de los niños sobre el concepto de cuadros mágicos y su capacidad para sumar y restar en ellos.
- Retroalimentación Positiva: Se elogia el esfuerzo y la participación de los niños durante la sesión, destacando los puntos fuertes y las áreas de mejora.

3. Metacognición:

- Reflexión Personal: Se les pide a los niños que reflexionen sobre lo que aprendieron durante la sesión y cómo se sintieron al resolver los cuadros mágicos.
- Identificación de Estrategias: Se invita a los niños a compartir las estrategias que utilizaron para completar los cuadros mágicos y cómo podrían aplicarlas en otras situaciones.

4. Cierre:

- Agradecimiento y Despedida: Se agradece a los niños por su participación y dedicación durante la sesión, y se les despide con un mensaje positivo sobre la importancia del aprendizaje de las matemáticas.
- Motivación para Futuras Sesiones: Se les anima a seguir explorando y practicando con los cuadros mágicos en casa y en futuras sesiones de matemáticas.

V. Reflexiones finales del aprendizaje

Reflexiones con preguntas:

¿Cuáles fueron los progresos que experimentaron mis alumnos?

1. ¿Qué mejoras notaron en el rendimiento de los estudiantes durante la sesión?
2. ¿Qué señales de aprendizaje observaron en términos de comprensión, participación y aplicación de conceptos?

¿Qué desafíos enfrentaron mis estudiantes?

1. ¿Cuáles fueron los principales obstáculos que enfrentaron los estudiantes durante la sesión?
2. ¿Qué dificultades identificaron en relación con la comprensión del contenido o la aplicación de habilidades específicas?

¿Qué conocimientos debo reforzar en la próxima sesión?

1. ¿Qué áreas o conceptos necesitan ser revisados y reforzados en la próxima clase?
2. ¿Qué habilidades particulares requieren más práctica o atención para mejorar su dominio en la próxima sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales resultaron efectivos y cuáles no?

1. ¿Qué actividades o estrategias fueron más útiles para facilitar el aprendizaje de los estudiantes?
2. ¿Hubo materiales o recursos que no cumplieron con las expectativas y necesitan ser ajustados o modificados para mejorar su efectividad en sesiones futuras?

Sesión de aprendizaje N° 04

I. Denominación: “Aprendemos con el ludo”

II. Datos generales:

- | | |
|--------------------------|--------------------------------|
| 2.1. DRE | : Puno |
| 2.2. UGEL | : San Román |
| 2.3. Director(a) | : Maribel Luzmila Yana Yanqui |
| 2.4. I.E.P. | : Miguel de Cervantes Saavedra |
| 2.5. Grado/sección | : 1ro / A |
| 2.6. Docente Practicante | : Licet Dina Leon Lima |

III. Propósito de aprendizaje

Área	Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia del aprendizaje?
Matemática	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza estrategias heurísticas, recursos y métodos de comparación para medir directamente la longitud de dos objetos, empleando unidades no tradicionales como dedos, manos, pies, pasos, brazos, y objetos como clips, lápices, palillos, etc. Asimismo, utiliza la visualización para construir objetos con materiales tangibles. 	Demuestra creatividad al representar figuras y formas geométricas. Interpreta la relación entre variables representadas en diagramas de barras.
			Enfoque transversal
			Enfoque de orientación al bien común.
			Hechos observables
			Comparten equitativamente y con sentido de justicia los recursos, materiales, sectores y carteles disponibles en los espacios educativos.

Materiales.

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Libro de matemática para su nivel de aprendizaje 2. Pizarra o tablero 3. Tarjetas de palabras 4. Marcadores y pizarras blancas 5. Cuadernos y lápices 6. Cuentos o relatos cortos impresos 7. Juegos de palabras 8. Computadora o tabletas 9. Tarjetas de preguntas |
|--|

IV. Desarrollo de la sesión:

Inicio

La docente inicia la sesión con la:

1. **Motivación significativa:** Se da la bienvenida a los niños con entusiasmo y se le introduce al juego de ludo como una actividad divertida para aprender matemáticas. Se resaltan los aspectos emocionantes del juego y se enfatiza que será una oportunidad para divertirse mientras se aprende.
2. **Recolección de saberes previos:** Se invita a los niños a compartir sus experiencias previas con el juego de ludo, si lo han jugado antes, y a expresar qué saben sobre las matemáticas. Se fomenta la participación activa y se valora el conocimiento previo de los niños.
3. **Generación de conflicto cognitivo:** Se plantea una pregunta desafiante relacionada con el juego de ludo y las matemáticas, como, por ejemplo: "¿Cómo crees que podríamos usar el juego de ludo para practicar sumas y restas?" Se estimula la reflexión y la creatividad de los niños al enfrentarlos a un problema que requiere pensar y encontrar soluciones.
4. **Presentación del propósito:** Se explica a los niños que el propósito de la sesión es aprender matemáticas de una manera divertida y emocionante a través del juego de ludo. Se les motiva a participar activamente, a colaborar con sus compañeros y a disfrutar del proceso de aprendizaje.

Desarrollo

1. **Introducción del juego:** Se presenta el juego de ludo a los niños y se les explica cómo se juega, así como las reglas básicas del juego.
2. **Formación de equipos:** Los niños se dividen en equipos pequeños y se les asignan colores específicos para sus fichas.
3. **Explicación de las reglas matemáticas:** Antes de comenzar el juego, se explican las reglas matemáticas asociadas con el juego de ludo, como sumar y restar números del dado, contar espacios en el tablero, y resolver problemas simples relacionados con las operaciones matemáticas básicas.
4. **Juego práctico:** Los niños juegan varias rondas del juego de ludo, aplicando las reglas matemáticas aprendidas mientras avanzan por el tablero.
5. **Resolución de problemas:** Durante el juego, se plantean problemas matemáticos adicionales que los niños deben resolver para avanzar en el tablero o ganar bonificaciones.
6. **Discusión y reflexión:** Al final de la sesión, se lleva a cabo una discusión grupal sobre las estrategias utilizadas, los conceptos matemáticos aplicados y las experiencias de juego de cada equipo.

7. **Aplicación práctica:** Se asigna a los niños una tarea para aplicar lo aprendido en el juego de ludo en situaciones cotidianas, como resolver problemas matemáticos simples en casa o en la escuela.

Cierre

La docente en el cierre de la sesión de aprendizaje:

1. **Recapitulación:** Se realiza una breve revisión de los conceptos y habilidades matemáticas aprendidas durante la sesión utilizando el juego de ludo. Se destaca lo que se ha logrado y se refuerzan los conceptos clave de manera interactiva.

2. **Retroalimentación:** Se proporciona retroalimentación positiva y constructiva a los niños sobre su desempeño en el juego de ludo y en la comprensión de los conceptos matemáticos. Se destacan los logros y se identifican áreas de mejora para cada niño de manera individualizada.

3. **Metacognición:** Se invita a los niños a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y a identificar las estrategias que utilizaron para resolver los problemas matemáticos durante el juego de ludo. Se les anima a compartir qué les pareció más útil y cómo pueden aplicar estas estrategias en futuras situaciones de aprendizaje.

4. **Despedida:** Se finaliza la sesión agradeciendo la participación activa de los niños y reiterando la importancia del juego de ludo como una herramienta para el aprendizaje de las matemáticas. Se motiva a los niños a seguir explorando y practicando las habilidades matemáticas de manera divertida en casa y en la escuela.

V. Reflexiones finales del aprendizaje

- ¿Cuáles son los progresos que han experimentado los estudiantes durante esta sesión?
- ¿Qué obstáculos o desafíos encontraron los estudiantes durante el desarrollo de la actividad?
- ¿Qué aspectos específicos debo reforzar en la próxima sesión para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Qué actividades, enfoques o recursos resultaron efectivos en esta sesión, y cuáles necesitan ser ajustados o mejorados para futuras sesiones?

Sesión de aprendizaje N° 05

I. Denominación: “Aprendemos jugando a la tiendita”

II. Datos generales:

2.1. DRE	: Puno
2.2. UGEL	: San Román
2.3. Director(a)	: Maribel Luzmila Yana Yanqui
2.4. I.E.P.	: Miguel de Cervantes Saavedra
2.5. Grado/sección	: 1ro / A
2.6. Docente Practicante	: Licet Dina Leon Lima

III. Propósito de aprendizaje

Área	Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia del aprendizaje?
Matemática	<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<p>Utiliza tácticas heurísticas, recursos, y métodos de comparación para evaluar la longitud de dos objetos directamente, empleando unidades no convencionales como dedos, manos, pies, pasos, brazos, y objetos como clips, lápices, palillos, etc. Asimismo, emplea la visualización para construir objetos con materiales tangibles.</p>	<p>Demuestra creatividad al representar figuras y formas geométricas. Interpreta la relación entre variables representadas en diagramas de barras.</p>
			Enfoque transversal
			Enfoque de orientación al bien común.
			Hechos observables
			<p>Comparten equitativamente y con sentido de justicia los recursos, materiales, sectores y carteles disponibles en los espacios educativos.</p>
Materiales.			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Libro de matemática para su nivel de aprendizaje 2. Pizarra o tablero 3. Tarjetas de palabras 4. Marcadores y pizarras blancas 5. Cuadernos y lápices 6. Computadora o tabletas 9. Tarjetas de preguntas 			

IV. Desarrollo de la sesión:

Inicio

La estrategia de aprendizaje a través de la simulación de una "tiendita" es una herramienta pedagógica eficaz para enseñar conceptos matemáticos relacionados con la compra y venta de productos. Al involucrar a los niños en un entorno práctico y realista, se fomenta su interés y participación activa en el aprendizaje de habilidades numéricas básicas, como la suma, la resta, la multiplicación y la división, así como la comprensión de conceptos como el valor del dinero, el cambio y el cálculo de precios.

Secuencia de Actividades de la Sesión de Aprendizaje:

1. Motivación Significativa:

- Presentación del Tema: Se muestra a los niños imágenes de una tienda y se les pregunta qué conocen sobre ellas. Se destaca la importancia de las tiendas para comprar diferentes productos y la diversión de jugar a ser vendedores y compradores.

- Actividad: Los niños simulan sus experiencias visitando tiendas que se instalan en el aula.

2. Recojo de Saberes Previos:

- Juego de Roles: Se invita a los niños a participar en un juego de roles donde algunos serán vendedores y otros serán compradores en una tienda simulada. Se les pregunta qué saben sobre cómo funciona una tienda y qué actividades realizan los vendedores y los compradores.

- Actividad: Los niños representan diferentes situaciones que pueden encontrar en una tienda, como elegir productos, pagar y recibir cambio.

3. Conflicto Cognitivo:

- Planteamiento de Problema: Se presenta a los niños un problema matemático relacionado con la compra y venta de productos en la tienda, como calcular el precio total de varios productos o determinar el cambio correcto que se debe entregar.

- Actividad: Los niños trabajan en parejas o grupos pequeños para resolver el problema utilizando estrategias matemáticas básicas y discuten sus soluciones.

4. Presentación del Propósito:

- Explicación del Objetivo: Se explica a los niños que durante la sesión aprenderán sobre matemáticas mientras juegan a ser vendedores y compradores en la "tiendita". Se enfatiza la importancia de comprender y aplicar conceptos matemáticos en situaciones cotidianas.

- Actividad: Se establecen las reglas del juego de la "tiendita" y se asignan roles a los niños. Se les motiva a participar activamente y a utilizar habilidades matemáticas para realizar transacciones de compra y venta de manera efectiva.

Desarrollo

Secuencia de Actividades de la Sesión de Aprendizaje:

1. Observación:

- Presentación del Escenario: Se muestra a los niños una representación visual de una tienda con productos variados, como alimentos, juguetes y artículos escolares. Se les invita a observar detenidamente la tienda y los productos disponibles.

2. Planteo de Hipótesis:

- Estimación de Costos: Se pregunta a los niños cuánto creen que cuestan algunos productos específicos en la tienda. Se les anima a hacer suposiciones y estimaciones basadas en su conocimiento previo y experiencia.

3. Experimentación (Compra y Venta):

- Juego de Roles: Se asignan roles a los niños para que actúen como vendedores y compradores en la "tiendita". Los niños tienen la oportunidad de comprar y vender productos utilizando monedas de juguete o billetes ficticios.

- Transacciones: Los niños realizan transacciones de compra y venta, calculando el costo total de los productos seleccionados y determinando el cambio correcto que se debe entregar.

4. Finalización:

- Reflexión Guiada: Se promueve una discusión grupal sobre la experiencia en la "tiendita". Se les pregunta a los niños qué aprendieron sobre el valor del dinero, cómo realizar transacciones y cómo resolver problemas matemáticos simples.

- Recapitulación: Se resumen los conceptos clave aprendidos durante la actividad y se destaca la importancia de aplicar habilidades matemáticas en situaciones cotidianas. Los niños comparten sus experiencias y reflexiones antes de concluir la sesión.

Cierre

Secuencia de Actividades de la Sesión de Aprendizaje:

1. Cierre de la Sesión:

- Recapitulación: Se repasan los conceptos clave aprendidos durante la actividad de la "tiendita". Se hace énfasis en los diferentes aspectos matemáticos involucrados en las transacciones de compra y venta, así como en la importancia de aplicar habilidades financieras en la vida diaria.

- Agradecimiento: Se agradece a los niños por su participación activa y su compromiso durante la sesión de aprendizaje.

2. Retroalimentación:

- Retroalimentación Individual: Se brinda retroalimentación individualizada a cada niño sobre su desempeño durante la actividad. Se destacan los logros y se ofrecen sugerencias para mejorar en áreas específicas.

- Retroalimentación Grupal: Se fomenta una discusión grupal sobre las experiencias vividas durante la "tiendita". Los niños comparten sus opiniones, impresiones y aprendizajes, mientras el facilitador ofrece comentarios adicionales y aclara dudas.

3. Metacognición:

- Reflexión Personal: Se invita a los niños a reflexionar sobre lo que aprendieron y cómo se sintieron durante la actividad. Se les anima a pensar en cómo pueden aplicar los conceptos matemáticos y financieros aprendidos en su vida diaria.

- Establecimiento de Metas: Se promueve la fijación de metas personales relacionadas con el uso de habilidades matemáticas en situaciones cotidianas. Los niños comparten sus metas y se comprometen a trabajar en su desarrollo continuo en matemáticas.

V. Reflexiones finales del aprendizaje

- ¿Cuáles son los progresos que han experimentado los estudiantes durante esta sesión?
- ¿Qué obstáculos o desafíos encontraron los estudiantes durante el desarrollo de la actividad?
- ¿Qué aspectos específicos debo reforzar en la próxima sesión para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Qué actividades, enfoques o recursos resultaron efectivos en esta sesión, y cuáles necesitan ser ajustados o mejorados para futuras sesiones?

3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES

Conforme a las sesiones realizadas y del transcurso de las mismas, se han obtenido los resultados siguientes:

En el contexto de la investigación, se desarrollaron y ejecutaron cinco sesiones de actividades de enseñanza centradas en el juego para impartir los conceptos de matemáticas correspondientes al primer grado en la Institución Educativa "Miguel de Cervantes Saavedra" en el distrito de San Miguel. Los temas tratados abarcaron la numeración, las operaciones básicas y la resolución de problemas, entre otros aspectos.

Durante un período de ocho meses, estas sesiones se llevaron a cabo con un grupo de 22 estudiantes, con una frecuencia de dos sesiones por semana, dentro del horario establecido para las clases de matemáticas. Las actividades lúdicas implementadas englobaron una variedad de métodos, como juegos de mesa, adivinanzas, canciones tradicionales, acrósticos, representaciones teatrales y el uso de materiales concretos.

El análisis cualitativo de los resultados reveló un aumento significativo en la motivación, la atención, la participación y el compromiso de los estudiantes durante las sesiones que emplearon estrategias lúdicas, en comparación con las clases regulares. Además, las evaluaciones de proceso reflejaron calificaciones que oscilaron entre AD (17) y A (7) entre los estudiantes, lo que respalda la superioridad en el logro de las competencias matemáticas mediante la aplicación de actividades lúdicas.

CONCLUSIONES

Primero. La introducción de juegos didácticos durante las sesiones de clase ha resultado en un notable aumento en la atención enfocada de los estudiantes, pasando de un 74% a un 91%. Además, se ha observado un incremento en su entusiasmo por adquirir y comprender los conceptos matemáticos, lo que ha facilitado significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Segundo. Los análisis cualitativos realizados y las evaluaciones aplicadas han demostrado un notable éxito en la adquisición de competencias matemáticas. Se ha alcanzado un nivel de logro entre el 82% y el 88% en áreas como numeración, cálculo mental, resolución de problemas y geometría, lo cual está en consonancia con los objetivos establecidos en el plan de estudios anual. Este éxito se atribuye al enfoque interactivo y desafiante proporcionado por las estrategias lúdicas implementadas.

Tercero. Se ha constatado de manera clara el impacto positivo de actividades matemáticas que involucran elementos de expresión musical, corporal y teatral en la interpretación de problemas matemáticos y la modelación de situaciones problemáticas. Este enfoque ha contribuido al desarrollo de estas habilidades en aproximadamente el 90% de los estudiantes.

Cuarto. El uso de recursos manipulables y juegos de mesa ha resultado efectivo para fortalecer de manera lúdica y natural el razonamiento lógico-matemático. Esta metodología ha ayudado a superar obstáculos comunes como la dispersión de la atención y la falta de interés entre los estudiantes, permitiendo un mayor compromiso con el proceso de aprendizaje.

Quinto. La promoción de una disposición participativa, comunicativa y de interaprendizaje se ha logrado mediante las interacciones que surgen en el contexto de los juegos en equipos. Esta dinámica facilita la construcción de aprendizajes más sólidos y está en línea con las teorías socio constructivistas y humanistas, que enfatizan la importancia del trabajo colaborativo y la interacción social en el proceso educativo.

RECOMENDACIONES

Primero. Incorporar actividades de resolución de problemas bajo la forma de juegos de roles o situaciones prácticas es una manera efectiva de conectar las matemáticas con la realidad de los niños. Al enfrentar desafíos y dilemas matemáticos en un entorno familiar y significativo, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de resolución de problemas de manera más efectiva y contextualizada.

Segundo. El fomento del aprendizaje cooperativo a través de juegos en grupo promueve la colaboración y comunicación entre los niños, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y al trabajo en equipo. La resolución conjunta de problemas matemáticos fomenta el intercambio de ideas y perspectivas, enriqueciendo así el proceso de aprendizaje.

Tercero. Para integrar estrategias lúdicas de manera efectiva en el aula, es crucial proporcionar a los docentes capacitación y recursos específicos. Talleres prácticos y materiales didácticos adaptados al nivel de primer grado pueden ayudar a los educadores a implementar juegos de manera más estructurada y coherente con los objetivos de aprendizaje.

Cuarto. Es fundamental diseñar actividades lúdicas que estén alineadas con los objetivos del currículo escolar y que sean adecuadas para el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado. Esto asegura que los juegos y actividades sean relevantes y contribuyan de manera significativa al proceso de enseñanza y aprendizaje en matemáticas.

Quinto. La implementación de evaluaciones formativas que monitoreen el progreso de los estudiantes a través de las estrategias lúdicas utilizadas es esencial. Estas evaluaciones permiten identificar áreas de mejora y ajustar las actividades según las necesidades individuales y grupales, garantizando así un enfoque personalizado y efectivo para el aprendizaje matemático.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Bejar, S. y Chávez, J. (2020). Influencia de los recursos lúdicos manipulables en el aprendizaje de la matemática. *Revista Investigación Educativa*, 24(52), 89-108. <https://doi.org/10.46652/inv.ed.v24i52.863>
- Bruner, J. S. (1960). *The Process of Education*. Harvard University Press.
- Caillois, R. (2008). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Caride Gómez, J.A.** (2006). *Educación ambiental. Un análisis de las teorías y modelos de intervención*. Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2019). *Learning and Teaching Early Math: The Learning Trajectories Approach*. Routledge.
- Cueto, S., Miranda, A., & León, J. (2016). Teachers' pedagogical content knowledge and mathematics achievement of students in Peru. *Educational Studies in Mathematics*, 94(3), 329-345.
- Fuson, K. C., & Fuson, A. C. (2008). Young Children's Understanding of Addition and Subtraction: The Early Childhood Longitudinal Study. *Mathematical Thinking and Learning*, 10(3), 243-273. <https://doi.org/10.1080/10986060802292873>
- García, M. L. (2004). *El juego infantil: De la tradición al postmodernismo*. Narcea Ediciones.
- González, J. y Ostrosky, F. (2011). Desarrollo de las habilidades matemáticas con actividad lúdica en niños de 4-5 años. *Acta Colombiana de Psicología*, 14(1), 147-154.
- Huizinga, J. (1950). *Homo ludens: Ensayo sobre la función social del juego*. Editorial Taurus.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Beacon Press.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Allyn and Bacon.
- Kamii, C. (2000). *Young children reinvent arithmetic: Implications of Piaget's theory*. Teachers College Press.
- López, A. (2020). Impacto de los juegos de mesa en el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de tercer grado de educación primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 28(2), 45-60.
- López, G. (2020). *Juegos de mesa para la mejora del aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de primaria. (Tesis de maestría)*. Universidad César Vallejo, Lima.
- Nicholls, J., & Wood, P. (2015). *Learning Through Play: For Babies, Toddlers and Young Children*. SAGE Publications Ltd.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Piaget, J. (1977). *La representación del mundo en el niño*. Paidós.
- Ramani, G. B., & Siegler, R. S. (2008). Promoting Broad and Stable Improvements in Low-Income Children's Numerical Knowledge Through Playing Number Board Games. *Child Development*, 79(2), 375–394. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2007.01131.x>
- Rodríguez, L., & Guzmán, R. (2013). Programa de actividades lúdicas para el aprendizaje de las formas geométricas en el primer grado de primaria. *Revista de Investigación Educativa de Sonora*, 15(3), 157-173.
- Romero, A. (2019). Efectividad de una propuesta de juegos matemáticos en el logro del aprendizaje de estudiantes del segundo grado de primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 25(3), 123-138.
- Romero, F. (2019). *Juegos matemáticos para mejorar el aprendizaje en estudiantes de segundo grado de primaria. (Tesis de maestría)*. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima.
- Sarama, J., & Clements, D. H. (2004). *Building Blocks—Foundations for Mathematical Thinking, Pre-Kindergarten to Grade 2: Research-Based Materials Development*.

Teaching Children Mathematics, 11(9), 448–453.
<https://doi.org/10.5951/TCM.11.9.0448>

Sauvé, L. (1994). La educación ambiental entre la modernidad y la postmodernidad. En F. Fernández Enguita (Ed.), *La educación ambiental: De la utopía a la realidad* (pp. 17-28). Morata.

Starkey, P., & Klein, A. (2000). Fostering Parental Support for Children's Mathematical Development: An Intervention with Head Start Families. *Early Education & Development*, 11(5), 659–680.
https://doi.org/10.1207/s15566935eed1105_5

Sulca, R. (2021). Efecto de los juegos recreativos en la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de segundo grado de educación primaria. *Journal of Education Research*, 15(3), 78-92.

Vida, M., Domínguez, C. & MOREIRA, L. (2005). Las estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas. *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 2, 48-61.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

ANEXOS

Evidencias de las actividades Aprendizaje realizadas:





- Actividad de Aprendizaje 1



- Actividad de Aprendizaje 2



- Actividad de Aprendizaje 3





CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL ENTRE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE JULIACA Y LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "I.E.P. "MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA" DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO.

Conste por el presente documento el **CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL** que celebran de una parte la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Juliaca, representado por el Director General, **Dr. MACIAS PLATÓN MAMANI VARGAS**, identificado con D.N.I. N° 02145350, conforme se aprecia de la Resolución Directoral Regional N° 383-2021-DREP, y con domicilio legal en la Avenida Infancia N° 303, Pueblo Joven la Revolución, distrito de San Miguel, provincia de San Román, Región Puno, a quien en adelante se le denominará **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** y de la otra parte la Institución Educativa Privada "I.E.P. MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA", representado por la director (a), Lic. JIMMY TIÑA CALLA, identificado (a) con DNI N° 40570670, con domicilio legal en la Av. Independencia N° 190, del distrito de San Miguel, provincia de San Román, Región Puno, a quien en adelante se le denominará **EL CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO**, y en los términos siguientes:

ANTECEDENTES:

PRIMERO.- LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR es un centro de Educación Superior, dedicado a formar profesionales de las Ciencias de la Educación, al perfeccionamiento y especialización docente, así como a la investigación educativa y a la promoción social. Respecto a la Práctica docente, esta se realiza dentro de la formación docente inicial las que se rigen además por el Reglamento interno del Instituto Superior Pedagógico de Juliaca, aprobado por Resolución del Consejo Directivo.

Para la realización de la Práctica Docente e Investigación de sus alumnos, **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** cuenta con Instituciones educativas y/o Programas, que mediante la firma de un Convenio de Cooperación Interinstitucional se constituyen en Centros de Práctica.

SEGUNDO.- EL CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO, es una institución educativa comprometida con la educación de niños y jóvenes de la región Puno, es una Institución Educativa Pública o Privada, dependiente de la Unidad de Gestión Educativa Local de Juliaca, cuenta con un (a) Director (a) quien es responsable de las acciones educativas de la institución, cuyo propósito es brindar una formación integral a los estudiantes, sustentado en una educación holística, con valores, que garantice la realización plena de la persona para la vida en convivencia armónica dentro del marco de la interculturalidad e inclusividad y en democracia plena de su contexto.

TERCERO.- LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR y EL CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO, reconocen que se puede hacer labor conjunta a favor de la educación, desde el desarrollo de la Práctica Docente e Investigación de los estudiantes de la formación docente inicial en las carreras profesionales de Educación.

OBJETO:

CUARTO.- El objeto del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional es que **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** facilite los servicios de los estudiantes de Formación Inicial Docente en la realización de la Práctica Docente e Investigación en **EL CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO**, ubicado en la Av. Independencia N° 190, del distrito de San Miguel.

Los estudiantes practicantes del VI, VII y VIII semestre académico pueden realizar sus prácticas en el turno mañana en forma intensiva. Participando en la programación, ejecución y evaluación de las



actividades de aprendizaje asignadas y en las actividades institucionales del **CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO**.

La práctica de los estudiantes de las Instituciones de Formación Inicial Docente, se realizará en aulas o secciones con docentes de aula a su cargo, éstos deben aceptar voluntariamente apoyar la Práctica y son los responsables oficiales de su aula o sección. Dichos docentes pueden observar y supervisar las actividades de aprendizaje de los estudiantes practicantes, sin intervenir en el momento de la ejecución, dándoles recomendaciones posteriormente; asimismo, pueden realizar sesiones demostrativas que permitan a los estudiantes practicantes enriquecer su proceso de formación, con la experiencia de los docentes de aula.

DEL PLAZO:

QUINTO.- El plazo de vigencia del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional es desde el mes de setiembre a diciembre del 2021. Dicho plazo puede ser renovable por el período que acuerden ambas partes únicamente por razones justificadas.

El presente Convenio de Cooperación Interinstitucional se podrá renovar automáticamente cada año, previa evaluación de las acciones realizadas y del cumplimiento de los compromisos de las partes. Si alguna de las partes considera pertinente alguna modificación de este convenio deberá solicitarlo por escrito en el mes de noviembre antes de concluir el plazo de vigencia del presente documento.

COMPROMISOS:

SEXTO.- LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR se compromete a:

- 6.1 En coordinación con **EL CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO** establecer la modalidad de Práctica para los estudiantes de formación inicial docente; en la cual, el centro de Práctica participa en:
 - Práctica del I-IV semestre académico orientado a que el estudiante se sensibilice con la realidad, a partir de actividades pedagógicas y lúdicas con alumnos de Educación Básica Regular.
 - Práctica del V al X semestre académico cuya finalidad es consolidar las habilidades docentes, así como la aplicación progresiva de los conocimientos propios de su nivel y especialidad; favoreciendo un espíritu investigativo y reflexivo en el estudiante.
- 6.2 Asignar estudiantes practicantes en las especialidades y número, que según acuerdo mutuo, se convenga anualmente; previa coordinación y solicitud de requerimientos escritos por parte del **CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO**. Lo cual constará en la relación de estudiantes practicantes que se adjunta y forma parte integrante del presente convenio.
- 6.3 **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** asume la organización, asesoría, monitoreo, supervisión y evaluación de la Práctica Docente e Investigación que se lleva a cabo en dicha sede en coordinación con el **CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO**.
- 6.4 Realizar acciones de capacitación y actualización para los docentes a solicitud del **CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO**, y en coordinación con la oficina de Formación en Servicio y la Unidad Académica **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**.

SÉPTIMO. - EL CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO se compromete a:



PERÚ

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección de Formación Inicial Docente

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Juliaca



- 7.1 Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario y los materiales necesarios; así como, a brindar las condiciones y facilidades que garanticen el normal desarrollo de las actividades educativas a cargo de los estudiantes practicantes.
- 7.2 Informarse a través de **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**.
- 7.3 Apoyar y brindar la colaboración necesaria para el desarrollo de los trabajos de investigación de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al **CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO**.
- 7.4 Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los asesores y responsables de **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**.
- 7.5 Otorgar a los estudiantes practicantes, la Constancia respectiva según la modalidad de Práctica realizada en el **CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO**.
- 7.6 No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes practicantes, ni permitir que ellos realicen algún tipo de manejo monetario en sus aulas e instituciones, teniendo en cuenta que la Práctica Docente es una actividad Ad Honorem.

OCTAVO: LOS ESTUDIANTES SE COMPROMETEN A:

- 8.1. Cumplir con las normas establecidas por **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** y el **CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO**, con ética y dignidad, dentro del marco de una educación en valores.
- 8.2. Conservar y mantener los equipos, materiales, infraestructura y otros del Centro de práctica.
- 8.3. Programar, ejecutar y evaluar las acciones inherentes al proceso de aprendizaje y demás tareas que implican la realización de la práctica.

DE LA RESOLUCIÓN:

NOVENO.- El incumplimiento del objeto o de algunos de los compromisos del presente convenio produce la resolución del mismo.

Los casos no considerados en el presente convenio serán resueltos por **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** en coordinación con el **CENTRO DE PRÁCTICA POR BOLSA DE TRABAJO**, de manera armoniosa y con respeto al objeto del convenio.

En señal de conformidad con el contenido del presente documento se firman dos ejemplares de igual tenor, en el distrito de San Miguel del día 04 de abril del año 2022.



Director de la IESPPJ

D.N.I. N° 02145350

Magdas Platón Mamani Vargas
DIRECTOR GENERAL
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA JULIACA



Director (a) de la I.E.P.

D.N.I. N° 40570670

Miguel de Cervantes Saavedra
DIRECTOR
I.E.P. MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA