



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos Tradicionales en el Aprendizaje Socializado del Área
de Matemática en Estudiantes de Primaria, Oyón – 2019.

MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORA:

De La Cruz Poma Patricia (ORCID: 0000-0001-6810-1236)

ASESORA:

Dra. Flor de María Sánchez Aguirre (ORCID: 0000-0001-6416-6817)

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovación Pedagógica

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria:

A Dios, por darme fuerza para enfrentar cada día con optimismo y fe.

A mi hija Lesly, por su comprensión y apoyo, siendo mi fortaleza para alcanzar mis logros profesionales.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por guiarme en este camino por cumplir una meta en mi vida profesional, asimismo; agradezco sinceramente al Ing. Cesar De La Cruz Poma y a la Dra. Flor de María Sánchez Aguirre quienes con sus consejos y enseñanzas me guiaron en el desarrollo del presente trabajo.

Índice

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO	16
III. METODOLOGÍA	25
3.1 Tipo y diseño de investigación.	25
3.2 Operacionalización de las variables.	26
3.3 Población, muestra y muestreo.	27
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.	27
3.5 Procedimiento de recolección de datos	30
3.6 Método de análisis de datos.	30
3.7 Aspectos éticos.	30
IV. RESULTADOS	32
V. DISCUSIÓN	44
VI. CONCLUSIÓN	48
VII. RECOMENDACIONES.	49
REFERENCIAS	
ANEXOS	
ANEXO 1. Instrumento de la variable dependiente	
ANEXO 2. Validación del instrumento	
ANEXO 3. Matriz de consistencia	
ANEXO 4. Proyecto y sesiones de aprendizaje de juegos tradicionales..	
ANEXO 5. Evidencias fotográficas.	
ANEXO 6. Solicitud de autorización.	
ANEXO 7. Base de datos del pre test y pos test.	

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Tabla de operacionalización de la variable dependiente: Aprendizaje....26 Socializado.	
Tabla 2. Validación por juicio de expertos.....29	
Tabla 3. Interpretación de un coeficiente de confiabilidad.....29	
Tabla 4. Estadística de fiabilidad de aprendizaje socializado.....30	
Tabla 5. Proceso social del área de Matemática en estudiantes de.....32 1º y2º grado de primaria de la I.E. N°20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyón del grupo de estudio según pre test pos test.	
Tabla 6. La cultura del área de Matemática en estudiantes de.....34 1º y2º grado de primaria de la I.E. N°20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyón del grupo de estudio según pre test y pos test.	
Tabla 7. El dialogo cooperativo del área de Matemática en.....35 estudiantes de 1º y2º grado de primaria de la I.E. N°20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo - Oyón del grupo de estudio según pre test y post test.	
Tabla 8. El trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes37 de 1º y 2º grado de primaria de la I.E. N°20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo - Oyón del grupo de estudio según pre test y pos test.	
Tabla 9. Estadísticos de muestras relacionadas de aprendizaje socializado.....39	
Tabla 10. Prueba de muestras relacionadas de aprendizaje socializado.....39	
Tabla 11. Estadísticos de muestras relacionadas de proceso social.....40	
Tabla 12. Prueba de muestras relacionadas de proceso social.....40	
Tabla 13. Estadísticos de muestras relacionadas a cultura.....41	
Tabla 14. Prueba de muestras relacionadas a cultura.....41	
Tabla 15. Estadísticos de muestras relacionadas de diálogo cooperativo.....42	
Tabla 16. Prueba de muestras relacionadas de diálogo cooperativo.....42	
Tabla 17. Estadísticos de muestras relacionadas de trabajo colaborativo.....43	
Tabla 18. Prueba de muestras relacionadas de trabajo colaborativo.....43	

Índice de figuras

	Pág.
Figuras 1 y 2. Proceso socializado del área de Matemática en estudiantes.....	33
de 1º y 2º. grado de primaria de la I.E.Nº 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón.	
Figuras 3 y 4. Cultura del área de Matemática en estudiantes.....	34
de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. Nº 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo - Oyón.	
Figuras 5 y 6. Dialogo cooperativo del área de Matemática en estudiantes.....	36
de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. Nº 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón.	
Figuras 7 y 8. Trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes.....	37
de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. Nº 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón.	

Resumen

El objetivo que orientó la presente investigación fue determinar los efectos de los juegos tradicionales en el aprendizaje socializado del área de Matemática en niños de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyón. Los juegos tradicionales entendida por Acedo, Vicente y Saco (2001) indicaron que los juegos tradicionales son característicos de una región, se realiza sin la mediación de juguetes tecnológicos complejos, solo es necesario el uso del cuerpo o recursos que se pueden obtener de la naturaleza y de la casa doméstica, además de conocer las raíces culturales de su región a través de experiencias colectivas que se logra jugando. El tipo de la investigación fue aplicada, el diseño fue experimental con un sub diseño pre experimental, el método utilizado fue el hipotético deductivo, la población de estudio estuvo conformada por 11 estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Pomamayo - Oyón y la muestra coincide con la población, siendo el tipo de estudio censo, se utilizó como instrumento la lista de cotejo que se midió las dimensiones del aprendizaje socializado, proceso social, cultural, dialogo cooperativo y trabajo colaborativo de la I.E.I. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón. Los resultados obtenidos en la contrastación de la hipótesis general, luego de la aplicación de los juegos tradicionales demostraron diferencias estadísticamente significativas, obteniendo significancia $(0,000) < \text{como } 0,05$ en favor a los resultados del post test por ello que se rechaza la hipótesis nula y se concluye: los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje socializado del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo-Oyón.

Palabras clave: Juego, aprendizaje, socialización, estudiantes.

Abstract

The objective that guided this research was to determine the effects of traditional games on the socialized learning of the Mathematics area in children of 1st and 2nd grade of Primary School of the EI No. 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyón. Traditional games understood by Acedo, Vicente and Saco (2001) indicate that traditional games are characteristic of a region, it is performed without the mediation of complex technological toys, it is only necessary to use your body or resources that can be obtained from the nature and the domestic house, in addition to knowing the cultural roots of their region through collective experiences that are achieved by playing. The type of research was applied; the design was experimental with a pre- experimental sub – design, the method used was the hypothetical deductive one, the study population consisted of 11 students from the primary level of an educational institution in Pomamayo - Oyón and the sample coincides with the population, being the type of census study, the checklist that measured the dimensions of socialized learning, social, cultural process, cooperative dialogue and collaborative work of the IEI was used as an instrument N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” in Pomamayo – Oyón. The results obtained in the testing of the general hypothesis, after the application of traditional games, showed statistically significant differences, obtaining significance (0,000) <as 0,05 in favor of the results of the post test, therefore the null hypothesis is rejected. And it is concluded: Traditional games improve the socialized learning of the Mathematics area in 1st and 2nd grade elementary students of IE N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” of Pomamayo- Oyón.

Keywords: Play, learning, socialization, students.

I. Introducción

Hoy en día existe una gran preocupación por mejorar la socialización en los niños, cuyos factores negativos terminaron influyendo en la educación de nuestra sociedad, tales como las acusaciones entre pares, incidencia de normas de convivencia, el egoísmo, el bullying, y la poca comunicación. Se deduce que la socialización es un proceso continuo de aprendizaje social y cultural, su ajuste y su transformación va sufriendo en el transcurso de la vida, como muestra, en un estudio realizado por los investigadores Solorzano & Urquiza (2019) titulado *La educación social y la pedagogía social en la educación de adultos: su contribución al desarrollo social* indican la importancia de la educación social y la pedagogía social en la construcción del nivel de aprendizaje de las personas para una adecuada socialización. Para Bronfenbrenner la socialización favorece a los seres humanos para su desarrollo integral a partir de pautas para su participación en la experiencia del trabajo de su vida social, autónomamente con las relaciones del estado.

Por otro lado, el Ministerio de Educación a través del Currículo Nacional aprobado mediante R.M. N° 649 – 2016 – Minedu, propone un trabajo enfocado al desarrollo de competencias para aplicar lo aprendido en la vida práctica, trabajar a través de Enfoques Transversales que oriente el desarrollo del trabajo pedagógico en el aula, articulado a la familia y sociedad, para garantizar una formación del educando centrado en relaciones humanas, culturales a partir de un trabajo colaborativo y comunicativo que permita promover la solidaridad, cooperación, el amor mediante la interrelación con sus semejantes valorando su identidad cultural y revalorando los juegos tradicionales como experiencia de aprendizaje fomentado por las familias desde una mirada ética y moral que se transmite de generación en generación (Sánchez, Uribe y Camones, 2019).

El interés por el estudio surge en rescatar los juegos tradicionales como; el mundo, que pase el tren, las escondidas, el lobo, la marimbola, San Miguel, el ñoquito, la encantada, las canicas, el gato y el ratón, para afianzar un aprendizaje socializado en el área de Matemática, practicando un estilo de vida saludable, apoyado a la teoría socio Cultural, partiendo del paradigma constructivista.

Los especialistas de la Dirección Regional Lima Provincias (DRLP) en coordinación con la Unidad de Gestión Educativa Local N° 14 - Oyòn, realizaron la Evaluación Censal de Estudiantes Regional (ECER 2019) en todas las I.E de esa jurisdicción. En cuanto a los resultados, la evaluación ECER (2019), la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” ubicado en el anexo de Pomamayo, los resultados en el área de Matemática fueron: el 20% de educandos del primer grado de primaria se situó en nivel inicio; el 80 %, en pre inicio; y 0 %, en proceso y satisfactorio. Mientras que, en el informe de segundo grado de primaria, fue: 16,6% nivel satisfactorio; el 50 % en proceso; el 16,6% en inicio y el 16,6 % en pre inicio. Esta situación problemática permite reflexionar la labor del docente en el aula multigrado, utilizando estrategias relacionadas con el juego en la etapa concreta según Piaget (1956) que puede ser de los tipos reglado y construcción. Se considera que la variable aprendizaje socializado es un método que permite despertar el interés del educando, situación que no es tan fácil para el docente, debido a que está enmarcado en la actitud del estudiante, ya que no desarrollan la parte social y por ende el desarrollo de lenguaje con una comunicación fluida, acertada. Por otro lado, los profesionales de la educación no utilizan métodos adecuados que permita alcanzar logros en el aprendizaje socializado de la Matemática.

Dentro de los antecedentes internacionales que indagan con relación a las variables de estudio se ubica a los autores Sánchez, Castagnola, Tello, Uribe y Ruiz (2020), quienes describieron la importancia del método socializado en el aprendizaje de los estudiantes, considerando la fase personal, donde el sujeto del aprendizaje es capaz de interactuar con los demás a partir de las experiencias y los juegos; la fase de socialización permite compartir vivencias, interactuar entre los compañeros; la fase intergrupala facilita el consenso, criterios para alcanzar una meta y finalmente la fase de valoración del entorno que le permite aprender haciendo, por tanto, el aprendizaje de la matemática se concibe como la matematización de la naturaleza, del conocimiento y del entorno.

Rodríguez (2019) realizó un estudio titulada *Promover la lectura por medio del juego* con la finalidad de promover la lectura en los niños y jóvenes de la ciudad de Villancicos – Venezuela, se aplicó la metodología participativa a una población diversa de los diferentes barrios, siendo 149 participantes, la técnica utilizada fue la observación, se llegó a la

conclusión: el juego propició el desarrollo de competencias comunicativas que permitieron la expresión oral, artística y corporal, la imaginación y la abstracción.

Valencia (2018) en el estudio de investigación titulado *Juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje y su incidencia para el desarrollo de la socialización de los niños del nivel inicial Mis Días Felices*, buscó analizar las dos variables los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer la cooperación y la forma de relacionarse con los demás en un aprendizaje colaborativo, de enfoque cualitativo, la muestra fue de 35 estudiantes y 4 docentes, llega a la conclusión que los docentes que usan estrategias poco motivadoras en aula los niños son pocos colaborativos y no les gusta interactuar, lo que dificulta un trabajo en conjunto.

Rivera (2017) mencionó *la importancia de la socialización en el proceso cognitivo en el aula con los niños del jardín*, con el objetivo de identificar las causas que dificulta la socialización en el aula y cómo afecta en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, utiliza la investigación cualitativa a través de la técnica de la observación aplicados a 44 niños como muestra, la conclusión los niños que poseen dificultades en la socialización no les gusta jugar con sus pares, distrayéndose fácilmente, no pueden dar solución a los problemas que se les presenta y son niños pocos reflexivos.

Rodríguez, Peña y Lazzo (2017) indicaron en su investigación de *estrategia lúdica a partir de los juegos* que realizaron con la finalidad de mejorar el clima en el aula entre los estudiantes del segundo y cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña, El estudio fue aplicado a los alumnos del 2 grado con total de 11 estudiantes. Se concluye en la importancia del juego el cual es esencial para el desarrollo del estudiante, por tanto, se debe implementar como estrategia pedagógica y los juegos tradicionales deben ser orientados hacia el aprendizaje que permita el manejo dirigido en los ratos libres e integrarlos con diferentes áreas para buscar la participación de la comunidad educativa.

Cartuche y Valle (2017) en su tesis de investigación, buscaron desarrollar habilidades y destrezas en niños y adolescentes, implementando de una manera fácil y divertida actividades lúdicas para ayudar a potenciar la capacidad de dialogar y socializar

integrándose entre compañeros, para recoger datos utilizó la entrevista y encuesta realizadas a 73 estudiantes y 1 docente. Concluyó la aplicación de los juegos tradicionales permitió incrementar la habilidad de dialogar y socializar de manera espontánea entre estudiantes, además logró un espacio óptimo para el desarrollo de emociones y psicomotoras.

En la revista *Cultura Educación y Sociedad* los autores Barrios, Gutiérrez, Montenegro, Pineda, Barrios, Rivera y Olivares (2018) hicieron un trabajo de investigación basado a formar valores por intermedio de juegos tradicionales, usando la investigación como estrategia pedagógica, mediante la técnica de la observación en una población de 40 estudiantes. La conclusión indica que el comportamiento de los estudiantes es necesario para una pertinente interacción, por otro lado, el juego cumple un rol muy imprescindible en la escuela ya que es un agente socializador que contribuye a regular las normas de conductas colectivas o individuales.

En la revista *Cultura, Educación y Sociedad* los autores Verdoren, Hernández, Borrero y Páez (2018) indicaron que realizaron su investigación con el propósito de determinar si los juegos tradicionales son adecuados para desarrollar capacidades artísticas como estrategia y herramienta pedagógica para desarrollar competencias artísticas – cognitivas en estudiantes de la I.E.D. Pedro de Heredia”, usaron el enfoque cualitativo, aplicaron a 30 estudiantes cuyas conclusiones fueron: Los juegos tradicionales por su excelente práctica, proporcionan un nuevo espacio estratégico para el desarrollo de competencias artísticas cognitivas.

En la revista *Cubana de investigación Biomédicas* los autores Sailema Amores, Quisintuña, Amable y Romero (2017) refirieron que realizaron una investigación con la finalidad de aplicar los juegos tradicionales como un estimulador en la motricidad de infantes con Síndrome de Down, el cual aplicaron a 85 niños, evaluados en grupos de tres según la edad una pre test (diagnostico) y pos test (resultado), donde concluyeron que la práctica constante de actividades lúdicas impulsa al progreso y motivación de las actividades motrices. Comparando el pre test y pos test se evidencia el aumento en la valoración de las prácticas básicas y a la vez contribuye a un aprendizaje significativo y evade el sedentarismo.

Asimismo, los antecedentes nacionales que contribuyeron a este trabajo de investigación fueron:

Yllanes (2019) realizó una investigación con la finalidad de realizar juegos tradicionales para que sus estudiantes aprendan a interiorizar y mejorar la interacción entre pares, realizaron una investigación descriptiva de enfoque cualitativo de diseño no experimental; con una muestra de 6 estudiantes, 2 docentes y 2 padres de familia haciendo un total de 10. A la conclusión que llegó, los juegos vinculan el afecto entre padres e hijos, entre estudiantes y comunican la vivencia diaria que realizan en casa, del mismo modo favorece al desarrollo de la psicomotricidad fina que contribuye a la escritura, al elaborar los materiales que necesitan para jugar.

Inga y Gil (2019) en su tesis de investigación propusieron diversos juegos populares adecuados en niños de 4 años, con el objetivo de mejorar el proceso de socialización usaron la técnica de observación en una muestra de 10 estudiantes, que al finalizar se evaluó el cuaderno de campo donde se comprobó y concluyó que algunos juegos pueden formar parte de una programación con diversas estrategias para favorecer en el desarrollo socializado, porque crea un ambiente lúdico - recreativo y por lo tanto fortalece la socialización en los niños.

Mamani y García (2019) realizaron un trabajo de investigación donde los juegos tradicionales cumple un rol didáctico con el objetivo de determinar el desarrollo de la psicomotricidad en infantes de 4 años, utilizaron la investigación de tipo cuasi experimental, aplicaron a dos grupos de control y experimental, como variable independiente los juegos tradicionales llegaron a la conclusión que para el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes pequeños son enérgicos y potencialmente buenos los juegos tradicionales.

Torres (2018) realizó un proyecto de *innovación Juego, me divierto y aprendo con mis amigos* con la finalidad de elevar el desempeño de los estudiantes, aplicados por 4 docentes a 120 estudiantes de 2º grado de la I. E. “Mariscal Andrés Bello Cáceres” de los Olivos, a través de la resolución de problemas con estrategias heurísticas, los resultados arrojaron que el 75% de docentes asistieron a los talleres de formación del mismo modo incorporaron materiales innovadores y juegos al resolver problemas, el 90%

de padres de familia se involucraron a la elaboración de materiales y participación de la feria pedagógica.

Flores (2018) en su investigación se plantearon como objetivo ofrecer a los maestros de la institución educativa a partir de su práctica reflexiva en el aula teniendo en cuenta sus resultados para cambiar y reestructurar los contenidos a partir de estrategias más prácticas que den resultados favorables en la resolución de problemas. Concluyó que participar en este proyecto logra desarrollar el liderazgo en la escuela y promueve revalorar nuestra cultura, y su preservación en el tiempo, los juegos tradicionales es una de ellas, las cuales en este proyecto se incorporó en la planificación para desarrollar competencias de resolución de problemas.

Hinostroza (2017) en su investigación realizada de juego tradicional como estrategia pedagógica con el propósito de determinar la relación que existía en la convivencia intercultural de sus niños, un trabajo de tipo cuantitativo de diseño correlacional, llegó a la conclusión, que existe un alto grado de relación entre sus dos variables, del mismo modo logró detallar una correlación positiva prudente entre ambas dimensiones juego complementario e interculturalidad bilingüe.

En la revista *apunts* los autores Gil, Pascual, Jordà, Mujica, Fernández (2018) acotaron con el propósito de identificar la percepción afectiva del alumnado de 5º y 6º de primaria en los juegos populares de cooperación y de cooperación- oposición, en Educación Física, aplicó el enfoque cuantitativo en una muestra de 70 estudiantes, para la cual utilizó la encuesta y la conclusión que llegó es que los alumnos perciben mayoritariamente el afecto positivo en los juegos populares de cooperación que los juegos populares de cooperación – oposición.

En la revista *Horizonte de la ciencia* los autores Gago, Periale, Elgier (2018) mencionaron que su trabajo de investigación realizó con la finalidad de confrontar la habilidad empática de los estudiantes en la incidencia de los juegos cooperativos y competitivos, aplicados a una muestra de 24 niños distribuidos en dos grupos, un grupo realizaron juegos cooperativos y el otro grupo juegos competitivos, el diseño de investigación es cuasi experimental de tipo cuantitativo, se usaron el pre-test y pos-test,

llegando a la conclusión que hubo una gran diferencia entre ambos grupos, el grupo competitivo revela una gran preocupación empática, mientras que los juegos cooperativos propician relaciones empáticas, los juegos cooperativos buscan las metas colectivas posibilitando la creación y adaptarse al rápido cambio de reglas.

II. Marco Teórico

Considerando como variable independiente los juegos tradicionales se tiene las siguientes bases teóricas:

Acedo, Vicente y Saco (2001) indicaron que los juegos tradicionales son característicos de una provincia, se realiza sin la mediación de juguetes tecnológicos complejos, solo es necesario el uso de su cuerpo o materiales que se pueden obtener del medio donde juegan y de la casa, permite conocer las raíces culturales de su región a través de experiencias colectivas que se logra jugando. (p. 25). La práctica de la escuela y/o comunidad beneficia al desarrollo de habilidades y capacidades como unidad didáctica interdisciplinar en diferentes áreas y con ánimos de convivir, compartir y divertirse durante el recreo o espacios recreativos (p. 32)

Gallardo, J. & Gallardo, P. (2018) donde sustentó que por medio del juego infantil el niño conoce el mundo que lo rodea para adaptarse a través de la socialización para imaginarse, y desarrollar la creatividad, su afectividad, su capacidad crítica y su capacidad de comunicación a partir de un espíritu constructivo.

En la revista *International Education Studies* el autor Asrifan (2020) en su trabajo de investigación mencionó que el mejor estímulo del desarrollo prosocial en los niños se da a través de los juegos tradicionales, puesto que el aprendizaje al aire libre es capaz de desarrollar el comportamiento prosocial de los estudiantes incluyendo el trabajo en equipo con independencia y responsabilidad con las personas que los rodean. Además la eficacia de los juegos tradicionales al aire libre adaptados en sesiones de aprendizaje, mejora el comportamiento prosocial de la niñez temprana. En los juegos tradicionales los estudiantes se desarrollan de manera positiva, mostrando el compartir y el respeto hacia los amigos.

Por otro lado, Sumule (2018) en su publicación señaló que para comprender el concepto matemático se usa como medio de aprendizaje los juegos tradicionales, puesto que facilitará a una mejor relación y socialización infantil. Además el juego libre fomenta una experiencia vital donde los niños aprenden habilidades creativas y sociales aumentando su conocimiento y comprensión del mundo que los rodea. En definitiva es indispensable

conservar los juegos tradicionales puesto que tienen un impacto positivo en la educación de los niños. En la actualidad el juego tradicional ya no es valorado como antes es así que la sociedad tiene un papel importante para seguir fomentando el aprendizaje infantil a través de juegos tradicionales.

Como indicó Kourkountas (2019) en su investigación, las estrategias de enseñanza mediante los juegos tradicionales son un acceso al conocimiento en la educación de niños que se requiere para relucir las potencialidades de cada alumno. Asimismo la variedad de juegos tradicionales son el centro de atención en la edad temprana. En definitiva los juegos priorizan los valores sociales y el aprendizaje cultural.

Piaget (1960), el valor del juego en su teoría estructuralista mencionó que el juego representa la asimilación reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del niño; el juego como simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado, este último van a consolidar y combinar todas las habilidades adquiridas: motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (juegos de mesa) con el complemento de la competencia planteando reglas de regularización no sería de provecho, adecuando a la vida lúdica y social.

Benítez (2009) señaló que el juego ayuda al niño potentemente a socializar, favoreciendo a respetar reglas y a posibilitar una convivencia armónica, manifiesta que en la actualidad hay formas de diversión lúdica por el avance de la tecnología y muchos de ellos poseen un gran valor educativo, sin embargo no hay nada mejor que relacionarse con los demás y adquirir valores y esquemas afectivos, cognitivos, lingüísticos y musicales, la escuela es el más apropiado para desarrollar los juegos tradicionales que practicaron nuestros antepasados de las cuales es una cultura viva que se puede desarrollar con la participación de la familia de forma directa o indirecta en un determinado espacio y tiempo.

García (2010) mencionó a la libertad como la característica más relevante del juego, el cual es innato en el niño y que frente a un gran estímulo se sentiría encantado sin querer dejar de jugar, podemos adaptarlo y usarlo en estrategias pedagógicas para favorecer el aprendizaje.

Por otro lado, Caceres, Granada y Pomés (2018) indicaron que el juego se caracteriza porque es un elemento fundamental en el desarrollo cognitivo, afectivo y biológico del ser humano y de la cultura. Es una experiencia humana trascendental por sus diversas culturas vividas. Nos sensibiliza haciéndonos más humanos. Posibilita la demostración de afecto, preocupación y cuidado, favoreciendo la expresión de la creatividad, imaginación y curiosidad. Permite el desarrollo de la capacidad de disfrutar los gustos y preferencias a partir de una vivencia satisfactoria.

En cuanto al rol del educador durante el juego Meneses y Monge (2001) plantearon que el educador crea oportunidades como un guía y orientador de forma indirecta, brindando espacio, materiales y tiempo oportuno con la finalidad de que sus experiencias sean positivas.

Además Minedu (2016) mencionó una de las características de los estudiantes de III ciclo, donde los niños aprenden a través del movimiento, por eso es importante que realicen actividades como el juego en diversos contextos, en interacción con el ambiente y personas que comparte un espacio.

Díaz (como se citó en Meneses y Monge 2011) mencionó la clasificación de juegos según las cualidades que desarrollan: Juegos sensoriales; se caracteriza por ser pasivos y desarrollar los sentidos del ser humano. Juegos motrices; maduran los movimientos del infante. Juegos de perfeccionamiento anatómico; espolean el progreso muscular y articular del infante. Juegos establecidos; fortalecen el vínculo social y emocional, puede incluir la instrucción. Juegos pre deportivos; desarrolla las habilidades determinadas de los diferentes deportes. Juegos deportivos; desarrolla el deporte con reglamentos y fundamentos a través de la competencia de ganar o perder.

En cuanto a la importancia del juego Monge, Méndez, Hernández, Quintana y Presa (2019) en su investigación indicaron que el juego contribuye al desarrollo del lenguaje. En las habilidades matemáticas; buscando o utilizando procedimientos, estrategias de trabajo, realizando razonamientos, juicios que son necesarios para resolver problemas matemáticos. En las habilidades sociales; aprendiendo a escuchar, a iniciar una conversación, al realizar

preguntas, respetando acuerdos y sobre todo a ser cordial. También en el desarrollo físico y en la salud.

Sobre las ventajas de las adaptaciones metodológicas del juego García (2015) señaló que promueve la convivencia practicando el respeto y los valores, aprueba la participación teniendo en cuenta la diversidad, mejora la interrelación ya que se basan a la colaboración entre participantes, beneficia la motivación y la integración con sus compañeros, conserva la transmisión de la cultura de generación en generación.

En relación a la variable dependiente “Aprendizaje Socializado” los sustentos teóricos son los siguientes:

Lucas (1986) indicó que el aprendizaje y la socialización se complementan dónde; menciona que el aprendizaje es la adquisición de reflejos, de hábitos, de actitudes, en la psique de la persona y orienta su conducta. Se realiza a partir de la repetición, la imitación, la aplicación de recompensas y castigos, y los ensayos y errores se deben tener en cuenta la interacción con la herencia y el medio social. La socialización es la interiorización y la adquisición de actitudes como un proceso funcional de gran poder del individuo mediante el lenguaje según va adquiriendo su cultura moldea su personalidad.

Carrera y Mazzrella (2001), mencionó que la socialización es el proceso de interacción por el cual los individuos, desarrollan formas de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad".

En cuanto a la socialización positiva, Staub (1979) señaló que son comportamientos que beneficia a las demás personas, para ello se tiene que actuar con empatía y ser capaz de responder con sensibilidad, simpatía y ser verdaderamente útil; es decir auto conocer los intereses en común para interrelacionarnos y que la cooperación y la ayuda mutua son necesarias para vivir y dar origen al comportamiento social positivo.

Yubero (2005) consideró tres perspectivas básicas en cuanto a la socialización; biológica, donde sustenta que los niños no serían recipientes vacíos al nacer que la persona

está dotado a nivel genético- neuro hormonal que le permite relacionarse con la sociedad (llanto, risa); cognitiva, hace referencia a las formas de como procesa la información basados a la predicción, comprensión y análisis de las experiencias vividas como procesamiento de respuesta y socio cultural, el propósito es que el individuo sea parte de las organizaciones sociales, tratándose de un proceso de adaptación.

Según Millan (1997), indicó que la socialización se caracteriza por la capacidad de relacionarse con los demás por la predisposición genética y la respuesta a los estímulos ambientales como aprendizaje por ser un proceso de interacción entre la sociedad y el individuo como también por ser una inserción social, respetando normas de tolerancia y convivencia por ser una convivencia abierto con los demás, también coopera y construye el proceso de personalización.

Suria (2010) expresó que la socialización como aprendizaje de comportamiento es el cambio continuo generado por la experiencia, un cambio conductual que perdura en el tiempo.(p.2) Las etapas de socialización son: socialización primaria se tiene en cuenta en la etapa infantil hasta casi la adolescencia que le permite participar de manera objetiva dentro de su círculo familiar y escolar desde que nace, en esta etapa el niño es acrítico, desarrolla sus capacidades para construirse como persona, conlleva una gran carga afectiva; socialización secundaria, fortalece el aprendizaje adquirido e interioriza en el mundo laboral e ideológico a través de las amistades, instituciones y medios de comunicación; socialización terciaria empieza con la vejes, es el proceso de inserción de personas mal socializados, abandonando comportamientos mal adquiridos donde deciden adquirir normas de otras culturas.

Así mismo, Minedu (2016) mencionó que los estudiantes del III ciclo se caracterizan por desarrollar habilidades personales y sociales; tales como el respeto, la colaboración, la ayuda mutua, adaptando estrategias de autorregulación y resolución de conflictos mediados por el docente, alternando y participando activamente con su entorno.

En cuanto a las dimensiones de aprendizaje socializado consideramos: Proceso social, cultura, diálogo cooperativo y trabajo colaborativo.

Simkin y Becerra (2013) refiere que los procesos sociales son maneras en que la sociedad cambia o perduran su cultura según la repetición de sus modos característicos de interacción social como la cooperación, el conflicto, la diferenciación y la integración.

Martin, Christie & Rothery (1987) definieron al proceso social como una forma de organización y orientación para cumplir los objetivos propuestos. Donde los miembros de una determinada cultura serían partícipes de ello porque empezarían a interactuar entre sí por su misma orientación y porque han evolucionado para realizar actividades funcionales. Es así que el proceso social es una prioridad que se necesita para que estos miembros logren sus metas y contribuyan en el cambio social.

La cultura como espacio de socialización según Mazza (2013) es un conjunto de aseveraciones éticas, destrezas, valores e ideas de acuerdo a la forma de vida de una sociedad, es indeterminada, pero se manifiestan en actitudes reales y concretas desde que nace y perdura toda la vida.

Kapur (2019) en su trabajo de investigación señaló que la cultura es importante en nuestra vida cotidiana en donde el entorno educativo juega un rol primordial en el individuo ya que tiene que trabajar con personas pertenecientes a distintas culturas. Por ello, se debe comprender que la educación cultural es provechosa para lograr metas personales y grupales. Así pues, los procesos de aprendizaje es una forma de estrategias para promover la educación cultural en los estudiantes a través de actividades creativas y al aire libre. Así las personas pueden desarrollar una comprensión eficaz de los rasgos culturales logrando mejorar las relaciones con los demás.

La cultura según (Grimson 2008 citado por Barrera 2013) es un ente complejo de la humanidad que comprende conocimientos, costumbres, tradiciones adquiridos en una sociedad como respuestas emocionales condicionadas a los miembros de una comunidad que adquieren mediante educación o imitación, constituido por las ideas, valores y emociones.

La tercera dimensión se trata del diálogo cooperativo, para Valero (2011) sostuvo que el dialogo cooperativo es la intensión de comunicarse abiertamente para encontrar una serie de acuerdos en temas en común creando un clima grato entre los entrevistados.

Jones & Magalhães (2020) apoyándose a la teoría de Marx, Vygotsky y Freire en su publicación afirmaron que el diálogo como comunicación esencial, debe ser la base de toda cooperación. Por ende el rol del docente es imprescindible para trabajar creando un espacio comunicacional con los estudiantes a través de la acción dialógica y construir nuevas formas de actuar para desarrollar temas críticamente en relación a la escuela y a su entorno próximo, haciendo un proyecto de forma colaborativa para asumir una responsabilidad en una sociedad más amplia.

Sobre la cuarta dimensión trabajo colaborativo Monzón (2011) señaló que es la interacción entre grupos con las mismas características persiguiendo alcanzar un objetivo a través de la elaboración de tareas creando una interdependencia positiva que estimula las habilidades comunicativas, relaciones recíprocas, usando el elemento más complicado que es la evaluación.

Para López, Palomino & San Andrés (2020), el trabajo colaborativo definieron como una metodología aplicada en la educación en donde los individuos aprenden a diferenciar y contrastar diferentes perspectivas interactuando con los miembros de un determinado grupo con el objetivo de generar el desarrollo personal y social de los estudiantes. Por ende esta estrategia pedagógica debe utilizarse como una herramienta didáctica en espacios abiertos para lograr el interés y la motivación por aprender en los estudiantes.

El problema del estudio se circunscribe en el siguiente sistema problemático ¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales en el aprendizaje socializado del área de Matemática en estudiantes del 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión Pomamayo – Oyòn?”, siendo los problemas específicos: (1) ¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales en el proceso social del área de Matemática en estudiantes del 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn? : (2) ¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales en la cultura del área de Matemática en estudiantes del 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn?: (3) ¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales en el dialogo cooperativo del área de Matemática en estudiantes del 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn? : (4) ¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales en el trabajo

colaborativo del área de Matemática en estudiantes del 1° y 2° grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn?

La justificación teórica se sustenta en Acedo, Vicente y Saco (2001) donde los juegos tradicionales es una conducta lúdica fruto de nuestra historia, a través de la comunicación hechas de padres a hijos sucede de generación en generación llegando a unas relaciones socio afectivas entre los individuos y el aprendizaje socializado propuesto por Vitgosky (1978) explica que la socialización influye directamente al aprendizaje, con la participación y colaboración de sujetos de mayor experiencia a través de la comunicación para crear su propia cultura y construir sus propios aprendizajes.

La justificación práctica se sustenta en el desarrollo de un conjunto de sesiones de aprendizaje donde se utiliza los juegos tradicionales en el desarrollo de una unidad didáctica para desarrollar el aprendizaje socializado, donde el estudiante interactúe construyendo conocimientos en trabajos colaborativos con diálogos cooperativos y transfiera los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas logrando al máximo su aprendizaje y obtener mejores resultados.

Metodológicamente esta investigación es de enfoque cuantitativo de nivel experimental, diseño pre experimental, de método experimental se utilizó la técnica de la observación, como instrumento para recolectar datos la lista de cotejo, la cual nos ayudó a determinar el efecto de la variable independiente los juegos tradicionales y la variable dependiente aprendizaje socializado. Para los resultados se aplicó un procesamiento de datos utilizando el programa SPSS.

Se plantea el objetivo general: determinar los efectos de los juegos tradicionales en el aprendizaje socializado del área de Matemática en niños de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn. Y como objetivos específicos: determinar los efectos de los juegos tradicionales en el proceso social del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn, determinar los efectos de los juegos tradicionales en la cultura del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn, determinar los efectos de los juegos tradicionales en el diálogo

cooperativo del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn, determinar los efectos de los juegos tradicionales en el trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn.

La hipótesis general es: los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje socializado del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn. Y los específicos son: los juegos tradicionales mejoran el proceso social del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn, los juegos tradicionales mejoran la cultura del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn, los juegos tradicionales mejoran el diálogo cooperativo del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn, los juegos tradicionales mejoran el trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn.

III. Metodología

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo

Este estudio de investigación es de tipo aplicada, enfoque cuantitativo de alcance explicativo.

Están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales, como su nombre lo indica; su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o para qué se relacionan dos o más variables. (Hernández, Fernández y Batista, 2010, p. 84)

3.1.2. Diseño de investigación

Esta investigación corresponde al diseño experimental de sub diseño pre experimental.

“A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.136). Para observar que nivel tiene el grupo con relación a la variable dependiente.

Los diseños pre experimentales se aplican de la siguiente manera:

- Comprobamos el nivel que se encuentra la variable dependiente. (pre test)
- Aplicamos el estímulo de la variable independiente al grupo de control X.
- Realizamos la prueba a la variable dependiente para comprobar el efecto

Esquema:



Diseño Pre experimental

Dónde:

G: Grupo experimental

O1: Pre Test: Datos de los Indicadores antes de la aplicación

X: Tratamiento: Aplicación de los juegos tradicionales en sesiones en el área de matemática.

O2: Post Test: Datos de los indicadores después de la aplicación.

3.2. Operacionalización de las variables

3.2.1. Identificación de las variables

Definición conceptual de la variable independiente: Juegos tradicionales

Aretz (1998) definió a los juegos tradicionales como un medio para enriquecer sus enseñanzas a través de las experiencias colectivas de generaciones, tal vez con algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

En los juegos tradicionales se utilizó diversos juegos de interacción con el estudiante como el mundo, que pase el rey, las escondidas, el lobo, el marimbo la, San Miguel, el ñoquito, la encantada, las canicas, el gato y el ratón, aplicados en 10 sesiones de aprendizaje estructurado diseñado con los procesos pedagógicos sugeridos por el Minedu.

Definición conceptual de la variable dependiente: Aprendizaje socializado.

Vergara (2017) definió el aprendizaje socializado como un proceso social, donde las creencias, la cultura influye en el desarrollo del individuo a través del dialogo cooperativo, para insertarse en un proceso de aprendizaje colaborativo.

Definición operacional de la variable dependiente: Aprendizaje socializado

Para el estudio de este variable aprendizaje socializado se utilizó la lista de cotejo.

Tabla 1

Tabla de operacionalización de la variable dependiente: Aprendizaje Socializado

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles/ rango
Aprendizaje	Proceso social	Comportamiento	1.2.3.4.5	nunca (1)	Bajo (18 – 28)
	Cultura	Tradiciones	6, 7, 8		
Socializado	Dialogo Cooperativo	Comunicación	9, 10, 11,12	a veces (2)	Regular (29 – 43)
	Trabajo Colaborativo	Juegos	13, 14,15 16, 17,18	siempre (3)	alto (44- 54)

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Según Selltiz (como se citó en Hernández, Fernández y Baptista 2010) definió a la población como un conjunto de características que coinciden para delimitar los parámetros muestrales. Es necesario construir con claridad.

Por lo tanto, la presente investigación juegos tradicionales se aplicó en la I.E. N°20068 “Daniel Alcides Carrión”- UGEL 14, ubicada en el distrito de Oyón, encaminado a los 11 estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de aula multigrado, quienes tienen entre 7 y 8 años de edad, encontrándose en la etapa de juego reglado o construcción de acuerdo a la teoría del juego de Piaget.

3.3.2. Muestra

Constó el total de 11 estudiantes del 1° y 2° grado del nivel primario de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión”,

La muestra es de tipo censo porque trabajaremos con toda la cantidad de la población.

Muestreo no probabilístico

Para este trabajo de investigación se tomó en cuenta el muestreo no probabilístico e intencional. “La elección de las unidades no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características y contexto de la investigación” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 200).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnica de recolección de datos

“Recolectar los datos significa emplear uno o varios instrumentos de medición para recabar información pertinente de las variables del estudio en la muestra o casos seleccionados (personas, grupos, organizaciones, procesos, eventos, etc.)” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 226).

Para el trabajo de investigación se utilizó la técnica de la observación usando como instrumento una lista de cotejo para medir la variable dependiente: aprendizaje socializado,

nos permite registrar las actitudes, que observar antes y después de realizar los juegos tradicionales en el aprendizaje del área de matemática.

3.4.2. Instrumento: Lista de cotejo

Grinell, Williams y Unrau (como se citó en Hernández y Mendoza, 2010) mencionaron que un instrumento de medición es apropiado cuando registra datos observables que simbolizan verdaderamente los conceptos o las variables que el investigador pensó y definió.

Para la presente investigación, se hace uso del instrumento de la lista de cotejo.

Ficha técnica de variable dependiente: Aprendizaje socializado

Nombre: Lista de cotejo de niveles de socialización en niños de 5 años.

Autora: Mg. Mileva Dadic Geldres.

Procedencia: Universidad Privada Antenor Orrego – Trujillo.

Adaptada: Bach. Patricia De La Cruz Poma.

Criterio de adaptación: Contenido (lenguaje, actividades y edad 7 y 8 años)

Localidad: Pomamayo – Oyòn

Institución: I.E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión”

Calificación: Nunca, a veces y siempre.

Aplicación: Colectiva, a niños de 1° y 2° grado de primaria.

Objetivo: Describir el aprendizaje socializado.

Duración: Aproximado de 20 a 25 minutos.

Estructura: la lista de cotejo consta de 18 ítems.

Significación: Evaluación del aprendizaje socializado.

Niveles de escala de calificación: La escala consta de 18 ítems, con alternativas de tipo de Likert, y cada respuesta consta con tres alternativas como nunca (1), a veces (2), siempre (3). Asimismo, la lista de cotejo está conformada por 4 dimensiones: Proceso social, Cultura, diálogo cooperativo, trabajo colaborativo.

Validez y confiabilidad de instrumentos

La validez (Hernández y Mendoza, 2018). La validez de un instrumento debe basarse a la mayor evidencia de criterio, contenido, y constructo, así como el análisis de los expertos a partir del entendimiento del instrumento de medición, para obtener mejores resultados.

En esta investigación, la validez del instrumento, se ejecutó por medio de “juicio de expertos” son profesionales que validan los instrumentos de acuerdo a las indicaciones, para poder validar dicho instrumento se necesita tener 3 expertos de medición para valorar en la recolección de datos. Ellos analizan el instrumento bajo tres conceptos: pertinencia, relevancia y claridad. Si el instrumento cumple con las tres condiciones, el experto firma un certificado de validez indicando que “es aplicable”.

Tabla 2

Validación por juicio de expertos.

Nº	Grado Académico	Nombre y apellidos del experto	Dictamen
Experto 1.	Dra.	Flor de María Sánchez Aguirre	Aplicable
Experto 2.	Mg.	Antonio Pedro Toribio Soto.	Aplicable
Experto 3.	Mg.	Juan Severo Palma Torres.	Aplicable

Luego de ser validado se aplicó la prueba piloto a 20 estudiantes y posteriormente se elaboró una base de datos con 18 ítems y para hallar la confiabilidad se aplicó el alfa de Cronbrach (α) teniendo como resultado 0,81 significa que el instrumento es confiable.

Confiabilidad

Cualquier instrumento para poder aplicar a la muestra respectiva debe pasar por una confiabilidad del instrumento del trabajo de investigación, para ello se aplicará el coeficiente de Alfa de CronBrach. “La mayoría oscila entre 0 y 1, donde un coeficiente de cero (0) significa nula confiabilidad y uno (1) representa un máximo de confiabilidad” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 239).

Tabla 3

Interpretación de un coeficiente de confiabilidad

Nula	Muy baja	Baja	Regular	Aceptable	Elevada	Total	Perfecta
0							1
0% de confiabilidad en la medición						100% de confiabilidad	

El resultado de nuestro instrumento es el siguiente:

Tabla 4

Estadística de fiabilidad de aprendizaje socializado.

Alfa de Cronbrach	Nº de elementos
0.81390385	20

El instrumento es fuertemente confiable.

3.5. Procedimientos de recolección de datos

Para aplicar el instrumento al grupo muestral se pidió permiso a la Directora, de la I.E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión”, luego recolectamos la información para tabularlo usando Excel y SPSS v23.

3.6. Métodos de Análisis de datos

Para analizar los datos se realiza el análisis estadístico donde se tabula los datos obtenidos de la lista de cotejo.

Se utilizó el programa estadístico SPSS v.23 para el procesamiento de datos. Es así que, para el análisis descriptivo se elaboró tablas y gráficos de barras para comparar los resultados del pretest y el postest aplicados al grupo experimental. Luego interpretamos los datos por cada dimensión trabajada.

Se realizó el análisis de normalidad mediante la prueba de Shapiro Wilk para decidir si se iban a usar pruebas paramétricas o no paramétricas.

Mientras que, para el análisis inferencial se usó la prueba estadística de T Student la cual se aplica para dos muestras relacionadas el antes y después, con el objetivo de comparar dos medidas de un mismo grupo y una medida después de un tratamiento según el tamaño de muestra. (Mena, 2016)

3.7. Aspectos éticos

El estudio conto con la autorización de la Institución Educativa N° 20068 “Daniel Alcides Carrión”, elegida para realizar la investigación. La investigación es original ya que se respetó los derechos de autor de libros, artículos periodísticos, tesis, y documentos de internet,

citados de acuerdo a las normas APA sexta edición. La información obtenida de los sujetos evaluados se mantuvo en estricta reserva. Dichos datos se recogieron directamente de la muestra de estudio.

Durante la aplicación de todas las sesiones de los juegos tradicionales del área de Matemática se tomó en cuenta el interés de los estudiantes, teniendo en cuenta las particularidades propias de su edad, con la intención de que sea significativo durante el tiempo que duró la aplicación.

IV. Resultados

En este capítulo se darán a conocer los resultados de los datos procesados en el software estadístico SPSS v. 23.

4.1. Descripción de resultados

Presentamos la descripción de los resultados antes y después de la aplicación de las sesiones de juegos tradicionales en el área de matemática.

Tabla 5

Proceso social del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E. N°20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyón del grupo de estudio según pretest y postest.

Muestra (n=11)		
Pretest (antes)		
	<i>f</i>	%
Bajo	0	0,0%
Regular	9	81,8%
Alto	2	18,2%
Postest (después)		
	<i>f</i>	%
Bajo	0	0,0%
Regular	0	0,0%
Alto	11	100%

Datos: Software estadístico SPSS v.23.

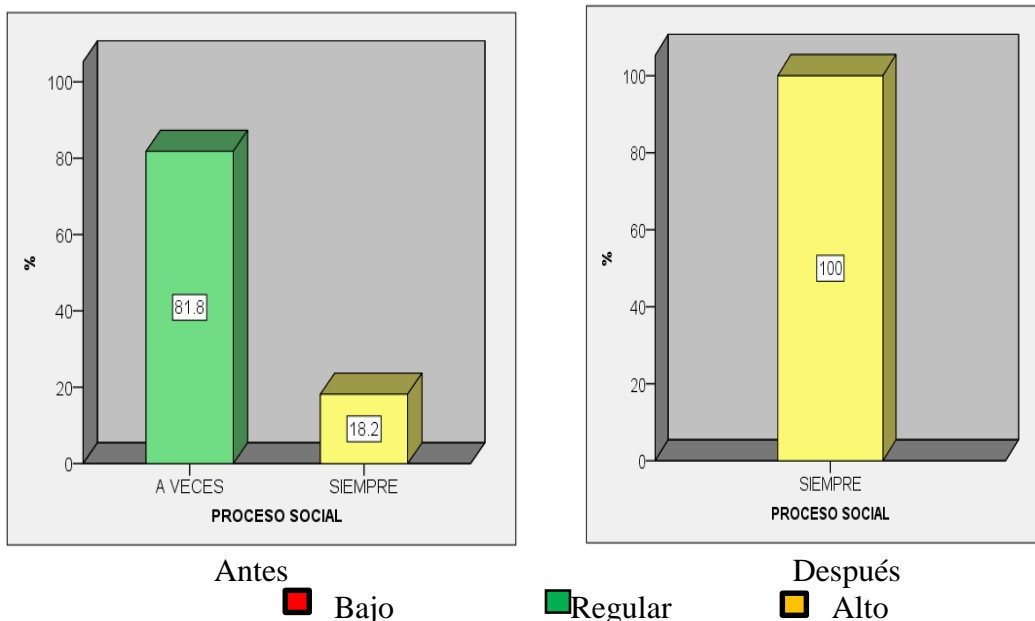


Figura 1 y 2. Proceso socializado del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión de Pomamayo – Oyón.

Análisis descriptivo:

En el pretest: En la tabla 5 figura 1 se visualiza los resultados del proceso social del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón, del total de muestra se tiene el 81,8% en a veces el cual se ubica en el nivel regular en el proceso social, y en el 18,2% en siempre el cual se ubica en el nivel alto, así como también en el 0,0% se ubica en el nivel bajo.

En el posttest: En la tabla 5 figura 2 se visualiza los resultados del proceso social del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón, del total de muestra se tiene el 100% en siempre el cual se ubica en un nivel alto en el proceso social, sin embargo, en el 0,0% se ubican en el nivel regular y bajo respectivamente del grupo de estudio en el posttest.

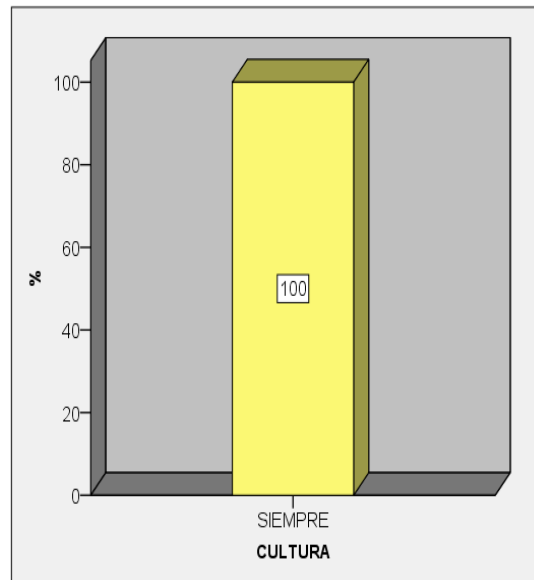
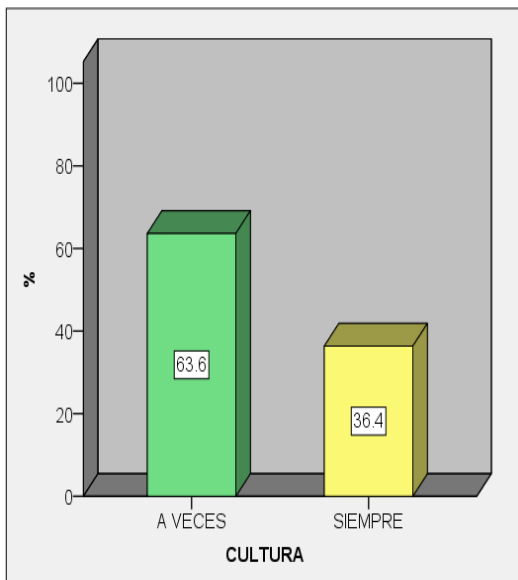
Por lo tanto concluimos que entre ambos resultados existe una diferencia significativa.

Tabla 6

La cultura del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E. N°20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyón del grupo de estudio según pretest y postest.

Muestra (n=11)		
Pretest (antes)		
	<i>f</i>	%
Bajo	0	0,0%
Regular	7	63,6%
Alto	4	36,4%
Postest (después)		
	<i>f</i>	%
Bajo	0	0,0%
Regular	0	0,0%
Alto	11	100%

Datos: Software estadístico SPSS v.23.



Antes



Bajo



Regular

Después



Alto

Figuras 3 y 4. Cultura del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión de Pomamayo – Oyón.

Análisis descriptivo:

En el pretest: En la tabla 6 figura 3 se visualiza los resultados de cultura del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón, del total de muestra se tiene el 63,6 % en la escala a veces el cual se ubica en el nivel regular en cultura, y en el 36,4 % en la escala siempre el cual se ubica en el nivel alto, así como también en el 0,0% se ubica en el nivel bajo.

En el postest: En la tabla 6 figura 4 se visualiza los resultados de cultura del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón, del total de muestra se tiene el 100% en la escala siempre el cual se ubica en un nivel alto en la dimensión cultura, sin embargo, en el 0,0% se ubican en el nivel regular y bajo respectivamente del grupo de estudio en el postest.

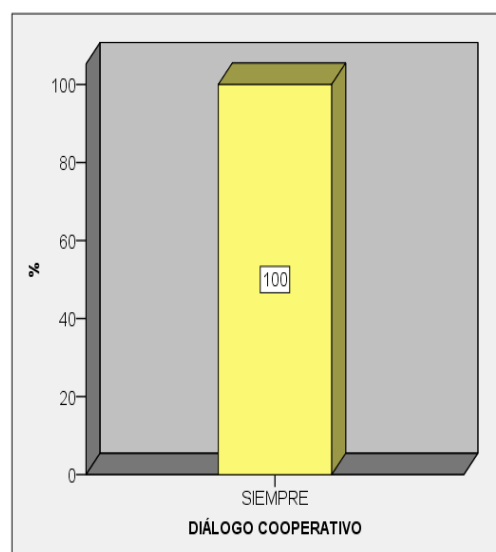
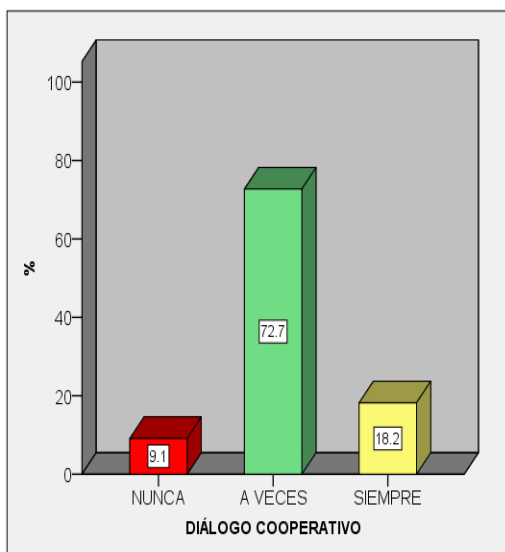
Por lo tanto concluimos que entre ambos resultados existe una diferencia significativa.

Tabla 7

El dialogo cooperativo del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E. N°20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyón del grupo de estudio según pretest y postest.

Muestra (n=11)		
Pretest (antes)		
	<i>f</i>	%
Bajo	1	9,1%
Regular	8	72,7%
Alto	2	18,2%
Postest (después)		
	<i>f</i>	%
Bajo	0	0,0%
Regular	0	0,0%
Alto	11	100%

Datos: Software estadístico SPSS v.23.



Antes ■ Bajo ■ Regular ■ Alto Después

Figuras 5 y 6. *Diálogo cooperativo del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión de Pomamayo – Oyón.*

Análisis descriptivo:

En el pretest: En la tabla 7 figura 5 se visualiza los resultados de la dimensión diálogo cooperativo del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón, del total de muestra se tiene el 72,7 % en la escala a veces el cual se ubica en el nivel regular, y en el 18,2 % en la escala siempre el cual se ubica en el nivel alto, así como también en el 9,1 % se ubica en el nivel bajo.

En el posttest: En la tabla 7 figura 6 se visualiza los resultados de la dimensión diálogo cooperativo del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón, del total de muestra se tiene el 100% en la escala siempre el cual se ubica en un nivel alto, sin embargo, en el 0,0% se ubican en el nivel regular y bajo respectivamente del grupo de estudio en el posttest.

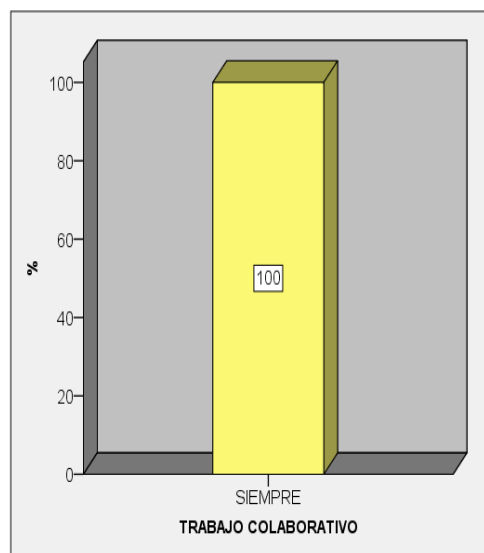
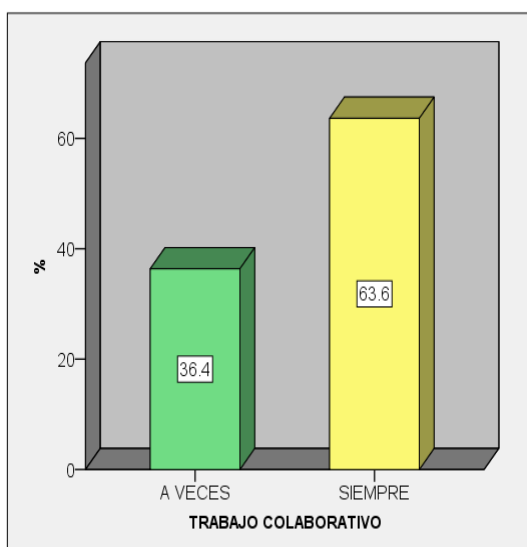
Por lo tanto concluimos que entre ambos resultados existe una diferencia significativa.

Tabla 8

El trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I.E. N°20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyón del grupo de estudio según pretest y postest.

Muestra (n=11)		
Pretest antes)		
	<i>f</i>	%
Bajo	0	0,0%
Regular	4	36,4%
Alto	7	63,6%
Postest (después)		
	<i>f</i>	%
Bajo	0	0,0%
Regular	0	0,0%
Alto	11	100%

Datos: Software estadístico SPSS v.23.



Antes ■ Bajo ■ Regular ■ Después ■ Alto

Figuras 7 y 8. Trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón

Análisis descriptivo:

En el pretest: En la tabla 8 figura 7 se visualiza los resultados de la dimensión trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón, del total de muestra se tiene el 36,4 % en la escala a veces el cual se ubica en el nivel regular, y en el 63,6 % en la escala siempre el cual se ubica en el nivel alto, así como también en el 0,0 % se ubica en el nivel bajo.

En el posttest: En la tabla 8 figura 8 se visualiza los resultados de la dimensión trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón, del total de muestra se tiene el 100% en la escala siempre el cual se ubica en un nivel alto, sin embargo, en el 0,0% se ubican en el nivel regular y bajo respectivamente del grupo de estudio en el posttest.

Por lo tanto concluimos que entre ambos resultados existe una diferencia significativa.

4.2. Prueba de hipótesis

Para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba de T student para dos muestras relacionadas Mena (2016) se utiliza para realizar estudios de medidas en dos tiempos diferentes, con el objetivo de comparar los resultados de un mismo grupo posterior al tratamiento.

Hipótesis General de investigación

Ho:

Los juegos tradicionales no mejoran el aprendizaje socializado del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón.

Ha:

Los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje socializado del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón.

Tabla 9

Estadísticos de muestras relacionadas de aprendizaje socializado

	N°	Media
Antes	11	36,63
Después	11	47,6

Datos: Software estadístico SPSS.v.23.

Tabla 10

Prueba de muestras relacionadas de aprendizaje socializado

	Media	Sig. Bilateral
Antes y después	-11	.000

Datos: Software estadístico SPSS.v.23.

Análisis inferencial

En la tabla 10 se visualiza los resultados de la prueba T Student, respecto a la variable aprendizaje socializado, donde muestra diferencia significativa, puesto que la significancia = 0,000 es menor al nivel de significancia establecido como 0,05 es por ello que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo cual concluimos que los juegos tradicionales mejora el aprendizaje socializado del área de Matemática de estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn.

Hipótesis específica de investigación 1

Ho:

Los juegos tradicionales no mejoran el proceso social del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyòn.

Ha:

Los juegos tradicionales mejoran el proceso social del área de Matemática en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyòn

Tabla 11

Estadísticos de muestras relacionadas de proceso social

	Nº	Media
Antes	11	9,45
Después	11	12,73

Datos: Software estadístico SPSS v.23.

Tabla 12

Prueba de muestras relacionadas de proceso social

	Media	Sig. Bilateral
Antes y después	-3, 273	.000

Datos: Software estadístico SPSS v.23.

Análisis inferencial

En la tabla 12 se visualiza los resultados de la prueba T Student, respecto a la dimensión proceso social, donde muestra diferencia significativa, puesto que la significancia = 0,000 es menor al nivel de significancia establecido como 0,05 es por ello que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo cual concluimos que los juegos tradicionales mejora el proceso social del área de Matemática de estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn.

Hipótesis específica de investigación 2

Ho: $m_1 = m_2$

Los juegos tradicionales no mejoran la cultura del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyòn.

Hi: $m_1 \neq m_2$

Los juegos tradicionales mejoran la cultura del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyòn

Tabla 13

Estadísticos de muestras relacionadas a cultura

	Nº	Media
Antes	11	8,45
Después	11	10,91

Datos: Software estadístico SPSS v.23.

Tabla 14

Prueba de muestras relacionadas a cultura

	Media	Sig. Bilateral
Antes y después	-2,455	.000

Datos: Software estadístico SPSS v.23.

Análisis inferencial

En la tabla 14 se visualiza los resultados de la prueba T Student, respecto a la dimensión cultura, donde muestra diferencia significativa, puesto que la significancia = 0,000 es menor al nivel de significancia establecido como 0,05 es por ello que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo cual concluimos que los juegos tradicionales mejora la cultura del área de Matemática de estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn.

Hipótesis específica de investigación 3

Ho:

Los juegos tradicionales no mejoran el diálogo cooperativo del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyòn.

Ha:

Los juegos tradicionales mejoran el diálogo cooperativo del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyòn.

Tabla 15

Estadísticos de muestras relacionadas a dialogo cooperativo

	Nº	Media
Antes	11	6,00
Después	11	7,82

Datos: Software estadístico SPSS v.23.

Tabla 16

Prueba de muestras relacionadas a dialogo cooperativo

	Media	Sig. Bilateral
Antes y después	-1,818	.005

Datos: Software estadístico SPSS v.23.

Análisis inferencial

En la tabla 16 se visualiza los resultados de la prueba T Student, respecto a la dimensión diálogo cooperativo, donde muestra diferencia significativa, puesto que la significancia = 0,000 es igual al nivel de significancia establecido como 0,05 es por ello que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo cual concluimos que los juegos tradicionales mejora el diálogo cooperativo del área de Matemática de estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn.

Hipótesis específica de investigación 4

Ho:

Los juegos tradicionales no mejoran el trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyòn.

Ha:

Los juegos tradicionales mejoran el trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyòn.

Tabla 17

Estadísticos de muestras relacionadas a trabajo colaborativo

	Nº	Media
Antes	11	12,91
Después	11	16,27

Datos: Software estadístico SPSS v.23.

Tabla 18

Prueba de muestras relacionadas a trabajo colaborativo

	Media	Sig. Bilateral
Antes y después	-3,364	.000

Datos: Software estadístico SPSS v.23.

Análisis inferencial

En la tabla 18 se visualiza los resultados de la prueba T Student, respecto a la dimensión trabajo colaborativo, donde muestra diferencia significativa, puesto que la significancia = 0,000 es igual al nivel de significancia establecido como 0,05 es por ello que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo cual concluimos que los juegos tradicionales mejora el trabajo colaborativo del área de Matemática de estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyón.

V. Discusión

Para la presente investigación se ha realizado un análisis estadístico no paramétrico a una probabilidad al 95%, desde el cual ha sido comprobado con el método T Student presentado en la tabla 11, el cual señala que en todos los dominios se ha obtenido una significancia menor al 0,05 excepto en la dimensión diálogo cooperativo el valor obtenido a sido igual al nivel de significancia establecido como 0,05.

Los juegos tradicionales ejerce efecto significativo en el aprendizaje socializado del área de Matemática en los estudiantes de 1° y 2° grado de primaria en la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo Oyón, el cual se apreció en relación al análisis comparativo que se presentaron de acuerdo a las cuatro dimensiones estudiadas.

En la (Tabla 5, y Figuras 1,2) muestran los resultados de la dimensión proceso social, el cual evidenciaron que en el pretest tuvieron un porcentaje menor antes de la aplicación de los juegos tradicionales realizados en sesiones de aprendizajes, el cual demuestra su mayor porcentaje entre las escalas 81,8 a veces y 18,2% siempre, es decir, su nivel de aprendizaje socializado estaba regular, pues a partir de la aplicación de los juegos tradicionales en sesiones del área de Matemática, el resultado en el posttest se ubicó en mayor porcentaje, el 100% en la escala siempre, ubicándose en el nivel alto por que los alumnos con mayor incidencia se integran fácilmente y respetan las reglas de juego.

Según los antecedentes investigados estos resultados coinciden con la tesis de Inga y Gil (2019) en su tesis de investigación propusieron diversos juegos populares adecuados en niños de 4 años, con el objetivo de mejorar el proceso de socialización usaron la técnica de observación en una muestra de 10 estudiantes, que al finalizar se evaluó el cuaderno de campo donde se comprobó y concluyó que algunos juegos pueden formar parte de una programación con diversas estrategias para favorecer en el desarrollo socializado, porque crea un ambiente lúdico - recreativo y por lo tanto fortalece la socialización en los niños.

De acuerdo al marco teórico el proceso social según Simkin y Becerra (2013) refiere que son maneras en que la sociedad cambia o permanece su cultura según la repetición de sus modos característicos de interacción social como la cooperación, el conflicto, la diferenciación y la integración.

En la (Tabla 6 y Figuras 3,4) muestran los resultados de la dimensión cultura, el cual evidenciaron que en el pretest tuvieron un porcentaje menor antes de la aplicación de los juegos tradicionales realizados en sesiones de aprendizajes, el cual demuestra su mayor porcentaje entre las escalas 63,6% a veces y 34,4% siempre, es decir, su nivel de aprendizaje socializado estaba regular, pues a partir de la aplicación de los juegos tradicionales en sesiones del área de Matemática, el resultado en el posttest se ubicó en mayor porcentaje, el 100% en la escala siempre, ubicándose en el nivel alto porque los alumnos tienen mayor incidencia en valorar sus tradiciones y agradecen cuando es necesario.

En los antecedentes estudiados coincide con, Yllanes (2019) realizó una investigación con la finalidad de realizar juegos tradicionales para que sus estudiantes aprendan a interiorizar y mejorar la interacción entre pares, realizaron una investigación descriptiva de enfoque cualitativo de diseño no experimental; con una muestra de 6 estudiantes, 2 docentes y 2 padres de familia haciendo un total de 10. A la conclusión que llegó, los juegos vinculan el afecto entre padres e hijos, entre estudiantes y comunican la vivencia diaria que realizan en casa, del mismo modo favorece al desarrollo de la psicomotricidad fina que contribuye a la escritura, al elaborar los materiales que necesitan para jugar.

Esto se sostiene en el marco teórico de Mazza (2013) la cultura como espacio de socialización es un conjunto de afirmaciones éticas, aptitudes, valores e ideas de acuerdo al estilo de vida en una sociedad, son abstractas pero se manifiestan en actitudes reales y concretas desde que nace y perdura toda la vida.

En la (Tabla 7 y Figuras 5,6) muestran los resultados de la dimensión diálogo cooperativo, el cual evidenciaron que en el pretest tuvieron un porcentaje menor antes de la aplicación de los juegos tradicionales realizados en sesiones de aprendizajes, el cual demuestra su mayor porcentaje entre las escalas 9,1% nunca, 72,2% a veces y 18,2% siempre, es decir, su nivel de aprendizaje socializado estaba regular, pues a partir de la aplicación de los juegos tradicionales en sesiones del área de Matemática, el resultado en el posttest se ubicó en mayor porcentaje, el 100% en la escala siempre, ubicándose en el nivel alto porque los alumnos con mayor incidencia respetan la opinión de sus compañeros, escuchan con atención las indicaciones.

Coincide con los resultados de los antecedentes estudiados de Cartuche y Valle (2017) en su tesis de investigación, buscaron desarrollar habilidades y destrezas en niños y adolescentes, implementando de una manera fácil y divertida actividades lúdicas para ayudar a potenciar la capacidad de dialogar y socializar integrándose entre compañeros, para recoger datos utilizó la entrevista y encuesta realizadas a 73 estudiantes y 1 docente. Concluyó la aplicación de los juegos tradicionales permitió incrementar la habilidad de dialogar y socializar de manera espontánea entre estudiantes, además logró un espacio óptimo para el desarrollo de emociones y psicomotoras. De igual manera se coinciden con los investigadores Sánchez, Castagnola, Tello Uribe y Ruiz (2020) que mencionaron la importancia del método socializado en lo estudiantes. Además, de los aportes teóricos de Valero (2011) sostuvo que el dialogo cooperativo es la intensión de comunicarse abiertamente para encontrar una serie de acuerdos en temas en común creando un clima grato entre los entrevistados.

En la (Tabla 8 y Figuras 7,8) muestran los resultados de cultural, el cual evidenciaron que en el pretest tuvieron un porcentaje menor antes de la aplicación de los juegos tradicionales realizados en sesiones de aprendizajes, el cual demuestra, su mayor porcentaje entre las escalas 36,4% a veces y 63,6% siempre, es decir, su nivel de aprendizaje socializado estaba regular, pues a partir de la aplicación de los juegos tradicionales en sesiones del área de Matemática, el resultado en el postest se ubicó en mayor porcentaje, el 100% en la escala siempre, ubicándose en el nivel alto porque los alumnos con frecuencia disfrutaban de los juegos tradicionales, juegan amistosamente con sus compañeros y respetan los procedimientos de los juegos tradicionales.

Estos resultados coinciden con la tesis de Valencia (2018) en su trabajo de investigación titulado: Juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje y su incidencia para el desarrollo de la socialización, llegó a las siguientes conclusiones, la utilización de estrategias para lograr la motivación de los niños por parte de los docentes y la poca evocación de nuevos métodos para estimular el deseo de aprender, conllevan a los estudiantes a sentirse desmotivados y sin ganas de instruirse, así como también se puede observar mediante el análisis de datos que los niños son poco colaborativos y no les gusta interactuar entre ellos lo que dificulta el trabajo conjunto, además de que en la actualidad los trabajos realizados dentro del aula evocan un trabajo individualista lo que no permite

fomentar habilidades colaborativas, excluyendo al niño de la realización de actividades para realizar una interacción y comunicación social.

Se sustenta con la teoría de Mills (1996) planteó que el trabajo colaborativo es la forma de organización activa de liderazgo, basado en la comunicación, negociación y explicación dónde el sujeto aprende a través de la interacción de juegos, equipos y grupos de trabajo para un buen aprendizaje.

Sin embargo las dimensiones proceso social y dialogo cooperativo tuvieron mayor impacto en el efecto significativo de los juegos tradicionales en el aprendizaje socializado del área de Matemática, como se observa en los resultados del pretest demostraron en el nivel alto un porcentaje bajo de 18,2%, después de aplicar los juegos tradicionales en sesiones de aprendizajes se alcanzó en el posttest el 100% en el nivel alto.

Por lo tanto, se concluye que las sesiones de aprendizaje a partir de juegos tradicionales fue significativo para mejorar el aprendizaje socializado del área de Matemática en los estudiantes de 1° y 2° grado de primaria en la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo – Oyón.

VI. Conclusiones

Primero. La investigación realizada determinó los efectos significativos en el aprendizaje socializado del área Matemática en los estudiantes del 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn , cuya prueba T Student tiene una significancia bilateral $0,000 < 0,05$ determinando la no igualdad de resultados al terminar el tratamiento y siendo el resultado del post test el que obtuvo mejor nivel en las dimensiones estudiadas.

Segundo: La investigación realizada determinó los efectos significativos en el proceso social del área Matemática en los estudiantes del 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn , cuya prueba T Student tiene una significancia bilateral $0,000 < 0,05$ determinando la no igualdad de resultados al terminar el tratamiento y siendo el resultado del post test el que obtuvo mejor nivel en la dimensión proceso social.

Tercero: La investigación realizada determinó los efectos significativos en cultura del área Matemática en los estudiantes del 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn , cuya prueba T Student tiene una significancia bilateral $0,000 < 0,05$ determinando la no igualdad de resultados al terminar el tratamiento y siendo el resultado del post test el que obtuvo mejor nivel en la dimensión cultura

Cuarto: La investigación realizada determinó los efectos significativos en el diálogo cooperativo del área Matemática en los estudiantes del 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn , cuya prueba T Student tiene una significancia bilateral $0,05 = 0,05$ determinando la no igualdad de resultados al terminar el tratamiento y siendo el resultado del post test el que obtuvo mejor nivel en la dimensión diálogo cooperativo.

Quinto: La investigación realizada determinó los efectos significativos en el trabajo colaborativo del área Matemática en los estudiantes del 1° y 2° grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn , cuya prueba T Student tiene una significancia bilateral $0,000 < 0,05$ determinando la no igualdad de resultados al terminar el tratamiento y siendo el resultado del post test el que obtuvo mejor nivel en la dimensión trabajo colaborativo.

VII. Recomendaciones

Primero. Los docentes deberían aplicar en el desarrollo de las sesiones los juegos tradicionales para contribuir a mejorar el aprendizaje socializado en el área de Matemática en los estudiantes del III ciclo, el cual se puede adaptar a otras áreas y ciclos con asertividad y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje y obtener buenos resultados.

Segundo:

Es importante que los especialistas de la UGEL, DRELP y Ministerio de Educación deben asumir un reto y comprometerse a plantear estrategias innovadoras donde los juegos tradicionales se articulen en las diferentes áreas para desarrollar los procesos sociales el cual serán más significativos.

Tercero.

Es importante que se brinden talleres de juegos tradicionales como: las escondidas, San Miguel, el mundo, el lobo, el gato y el ratón, la encantada, las canicas, el gato y el ratón en un aprendizaje articulado, para mejorar la cultura donde el estudiante sea participe de estos juegos rescatando sus tradiciones a fin de transmitirlos, para esto necesitamos el apoyo de los acompañantes y directivos.

Cuarto:

El aprendizaje socializado es importante en la adquisición del lenguaje del estudiante y los docentes jugamos un papel importante de animar a construir el conocimiento en colaboración con otros estudiantes. Por tal motivo, se hace necesario que apliquemos estrategias para que nuestros estudiantes desarrollen un dialogo cooperativo sintiéndose motivados y potencien de este modo, su pensamiento matemático.

Quinto:

Los docentes deben trabajar organizándose mediante un trabajo colaborativo para implementar materiales y recursos adecuados para poner en práctica los juegos tradicionales, resaltando la importancia de la Matemática como parte de nuestra vida diaria teniendo a nuestros principales aliados a los padres de familia , haciéndoles entender que juntos mejoraremos la educación de sus hijos.

Referencias

- Acedo, E., Vicente, C., y Saco, M. (2001) *Los juegos populares y tradicionales una propuesta de aplicación*. Mérida, México: Editorial Javier Felipe S.L.
- Aretz, I. (1998). *Los juegos tradicionales*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de - <http://losjuegostradicionales.blogspot.com/2011/11/los-juegos-tradicionales.html>.
- Asrifan, A. (2020). *The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood*. *International Education 3Studies*, 13(10), 88-102. Recuperado de: <https://doi.org/10.5539/ies.v13n10p88>.
- Barrera, R. (2013, febrero, 15) *El concepto de cultura: definiciones, debates y usos sociales*. *Revista de Clases historia*. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5173324>.
- Barrios, N., Gutiérrez, D., Montenegro, V., Pineda, I., Barros, M., Rivera, N., Olivares, O. (2018) *Formación de valores mediante juegos tradicionales utilizando la investigación como estrategia pedagógica*. *Cultura Educación y Sociedad*. Recuperado en <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/articulo/view/2180>.
- Benitez, M. (2009) *El juego como herramienta de aprendizaje revista digital innovación y experiencias educativas* .ISSN 1988- 6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 16 - MARZO DE 2009.
- Cáceres, F., Granada, M y Pomés, M. (2018, abril). *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana*. *Revista latinoamericana de Educación Inclusiva*. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S071873782018000100181&script=sci_arttext.
- Carrera, B. y Mazzarella, C (2011) *Vygotsky: Enfoque Sociocultural* Sistema de información Científica.

- Cartuche y Valle (2017) *Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional en estudiantes de octavo año de educación general básica de la unidad educativa Dr. Wenceslao pareja de la ciudad de santo domingo en el año 2016-2017* (Tesis de licenciatura) Ecuador: Universidad Central recuperado en <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12912/1/T-UCE-0019-EF-2017-2.pdf>.
- Flores (2018) *Los juegos tradicionales un recurso para desarrollar competencias matemáticas* (trabajo académico) Perú: Lima Universidad Jesuita Antonio Ruiz de Montoya recuperado en http://repositorio.uarm.edu.pe/bitstream/UNIARM/412/1/Sicha%20Quispe%2C%20H%3%A9ctor_Trabajo%20de%20Investigaci%C3%B3n_Segunda%20Especialidad_2018.pdf.
- Gago, Periale y Elgier (2018) *Los juegos cooperativos y competitivos y su influencia en la empatía, en Revista Horizonte de la Ciencia* recuperado en https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/76293/CONICET_Digital_Nro.f331c179-3a70-4842-9482-8528e1be0e54_A.pdf?sequence=5&isAllowed=y.
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018) *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Hecademos, 11* (24), 41 – 51. No se encuentran entradas de índice. Recuperado en https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil.
- García, C. (2015) *La importancia del juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Educación Primaria.* Recuperado en <https://core.ac.uk/download/pdf/235860778.pdf>.
- García, H. (20 de junio de 2010). *El juego como herramienta educativa.* [Características del juego]. Recuperado en <http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html>.

- Gil, P., Pascual, L., Jordá, A., Mujica, F., Fernández, A. B. (2020, enero, 01) *Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela*. Apuntes. Recuperado en <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/363540>.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010) *Metodología de la Investigación* (6ª.ed) México; Mc. Graw Hill Interamericana.
- Hernández, R. Fernández, C., y Baptista, P. (2014) *Metodología de la Investigación* (6ª.ed) México; Mc. Graw Hill Interamericana.
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018) *Metodología de la Investigación* México; Mc. Graw Hill Interamericana Editores, S.A.
- Hinostraza, W. (2017) *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E. I. N° 31463 Rio Negro* (tesis de licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Perú. Recuperado en <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2342>.
- Inga, S. y Gil, S. (2019) *Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco* (Tesis de licenciatura) Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado en <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14443>.
- Jones, F. & Magalhães, M. (2020, noviembre, 02). *Marx, Vygotsky and Freire: methodological discussions on the role of language in social transformation*. Scielo. Recuperado en https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-44502020000300406&script=sci_arttext.
- Kapur, R. (2019, julio). *Cultural Education*. ResearchGate. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/334364956_Cultural_Education.
- Kourkountas, E. (2019, febrero). *Traditional Games Body and Movement*. ResearchGate. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/333086864_Traditional_Games_Body_and_Movement.

López, L., Pazmiño, M., & San Andrés, E. (2020). *Collaborative Work to Build Meaningful Learning in Basic General Education. International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(10), 2970-2990. doi:10.37200/IJPR/V24I10/PR300313.

Lucas, A. (1986) *El proceso de socialización un enfoque Sociológico*. Recuperado en <https://core.ac.uk/download/pdf/224732898.pdf>.

Mamani, Y. y García, Y. (2019) *Los juegos tradicionales en el desarrollo Psicomotor en niños de 4 años en la institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018* (tesis de licenciatura) Universidad del Altiplano, Perú. Recuperado en <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11356>.

Mazza, C. (2013) *Consideraciones sobre las nociones de cultura forma y mobiliario en Ignacio Pirovano*. *Anales del IIA*, 33 (1), 52 – 68. Recuperado en http://www.iaa.fadu.uba.ar/ojs/index.php/anales/article/view/102/html_59.

Martin, J., Christie, F., & Rothery, J. (1987) *Social Processes in Education: A Reply to Sawyer and Watson (and others)*. Recuperado de : https://www.researchgate.net/profile/Frances_Christie/publication/284489708_Social_Processes_in_Education_a_Reply_to_Sawyer_and_Watson_and_others/links/5ae1537faca272fdaf8d94d6/Social-Processes-in-Education-a-Reply-to-Sawyer-and-Watson-and-others.pdf

Mena, M. (2016) *La estadística como herramienta en ciencia de la Tierra*. Buenos Aires. Geo estadística.

Meneses, M. y Monge, M. (2001) *El juego en los niños: Enfoque teórico*. *Educación*, 25 (2), 113-124. Recuperado en <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>.

Millan, T.(1997) *Filosofía y socialización*. Recuperado en <https://books.google.com.pe/books?id=ii2SDwAAQBAJ&pg=PT343&lpg=PT343&dq=caracter%C3%ADsticas+de+la+socializaci%C3%B3n+seg%C3%BAn+millan&source=bl&ots=UxHXuvYs6s&sig=ACfU3U2CUBBaFrL2NvieCJxgKtiEpJMB0A&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiIzsub68jpAhUbI7kGHSxxAhEQ6AEwEHoECAkQAQ#v=onepage&q=caracter%C3%ADsticas%20de%20la%20socializaci%C3%B3n%20seg%C3%BAn%20millan&f=false>.

Minedu (2016) *Programa Curricular de Educación Primaria Versión 2016*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.

Monge, M., Méndez, M., Hernández, M., Quintana, C., Presa, E. (2019). *La importancia del juego en los niños*. *Canarias Pediátrica*, 43(1), 31-35. Recuperado de <https://scptfe.com/wp-content/uploads/2020/02/canarias-pedia%CC%81trica-vol-43-01-ENE-ABR-2019.pdf#page=31>.

Monzón (2011) *El blog y el desarrollo de habilidades de argumentación y trabajo colaborativo*. *Perfiles Educativos*. 33(131). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S01852698201100100006.

Piaget, J. (1960) *El estructuralismo*. <https://desarmandolacultura.files.wordpress.com/2018/04/piaget-jean-el-estructuralismo.pdf>.

Rivera, C. (2017) *Importancia de la socialización en el aula en el proceso cognitivo, con los niños y las niñas de jardín del hogar infantil el nido del barrio popular* (tesis de licenciatura). Universidad Minuto de Dios, Colombia. Recuperado en <https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6116/24trabajo%20de%20grado%20%20CATERIN%20RIVERA%20ALVAREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

- Rodríguez, R. (2019) *Promover la lectura a través del juego con los niños, niñas y jóvenes de los barrios Porfía, San Carlos, Pinilla alto y Brisas del Guatiquia* (tesis de licenciatura) Universidad de los Llanos, Colombia. Recuperado en <https://repositorio.unillanos.edu.co/handle/001/1551>.
- Rodríguez, D., Peña, D. y Lazo, N. (2017) *Los juegos tradicionales como estrategia lúdico pedagógica en el mejoramiento de la convivencia escolar en los estudiantes de los grados 2º y 4º de la Institución Educativa Alfredo Bonilla Montaña* (tesis de especialista en pedagogía) Universidad Los Libertadores, Colombia. Recuperado en <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1946>.
- Sailema, A., Sailema, T., Amores, Navas, Mallqui & Romero (2017). *Traditional games as a motor stimulator in children With Down síndrome, in the Cuban Journal of Biometric Research*. Recuperado en <https://www.medigraphic.com/pdfs/revcubinbio/cib-2017/cib172a.pdf>.
- Sanchez, F., Castagnola, J., Tello C., Uribe., Y., y Ruíz, J. (2020). *Impacto del método socializado en la capacidad crítica en estudiantes de Ciencias Sociales de un Instituto Público. Cuadernos de ponencias y experiencias. IX Encuentro Internacional de la Red Kipus*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de <http://files.pucp.edu.pe/facultad/educacion/wp-content/uploads/2020/03/10115748/Cuaderno-ponencias-y-experiencias-IX-Encuentro-internacional-KIPUS-2020.pdf>.
- Sánchez, H. Reyes, C. Mejía, K (2018) *Manual de términos de investigación científica, tecnológica y humanista*. Recuperado en <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>.
- Simkin, H. y Becerra, G. (2013) *El proceso de socialización: Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. Ciencia Docencia y Tecnología*, 24(47), 119 – 142. Recuperado en <https://www.redalyc.org/pdf/145/14529884005.pdf>.

- Solorzano, M., & Urquiza, R. (21 de octubre del 2019) *Social Education and Social Pedagogy in Adult Education: its Contribution to Social Development. Journal of Social Development Studies: Cuba and Latin America*. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S230801322019000300014.
- Staub, E. (1979). *Positive Social Behavior and Morality*. Recuperado de [file:///C:/Users/GRLIMA/Downloads/Ervin%20Staub%20\(Auth.\)%20-%20Positive%20Social%20Behavior%20and%20Morality.%20Socialization%20and%20Development-Academic%20Press%20\(1979\).pdf](file:///C:/Users/GRLIMA/Downloads/Ervin%20Staub%20(Auth.)%20-%20Positive%20Social%20Behavior%20and%20Morality.%20Socialization%20and%20Development-Academic%20Press%20(1979).pdf).
- Sumule, M. (2018). *Government Role in Development of Child-Friendly City based on Traditional Games. International Research Journal of Management, IT & Social Sciences*, 5(4), 54-58. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/230598368.pdf>
- Suria, R. (2010) *Socialización y desarrollo social*. Psicología Social.
- Torres, M. (2018) *Juego, me divierto y aprendo con mis amigos* (Tesis de segunda especialidad) Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado en <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14474>.
- Valencia, J. (2018) *Juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje y su incidencia para el desarrollo de la socialización de los niños de 3 y 4 años del centro de educación Inicial mis días felices* (tesis de licenciatura) Universidad técnica de Babahoyo, Ecuador. Recuperado en <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/5360/1/P-UTB-FCJSE-PARV-000156.pdf>.
- Valero, M. (Julio – Diciembre del 2011). *Georgias: ¿Diálogo cooperativo? ¿Hombre de experiencia o technitis en sentido Aristotélico? Lectura del diálogo platónico Gorgias. Revista de estudiantes de biología*. Recuperado de <https://www.javeriana.edu.co/cuadrantephi/pdfs/N.23/1.pdf>.

- Verdooren, H., Hernández, Y., Borrero, B., Paéz, L. (2018), *Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar competencias artísticas – cognitivas en estudiantes en Revista Cultura Educación y Sociedad*. Recuperado en <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2216>.
- Vergara, C. (2017). *Bandura y la Teoría del Aprendizaje Social*. Recuperado de <https://www.actualidadenpsicologia.com/bandura-teoria-aprendizaje-social/>
- Yllanez, A. (2019) *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N° 256 San Pablo – Ayacucho* (tesis de licenciatura). Universidad San Ignacio de Loyola, Perú. Recuperado en http://200.37.102.150/bitstream/USIL/8863/1/2019_Yllanes-Manyá.pdf.
- Yuberos, S. (2005) *Socialización y aprendizaje social [aspectos básicos de la socialización]*. Recuperado en <https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo%20BXXIV.pdf>.

ANEXOS

ANEXO 1: Instrumento de la variable dependiente.



GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL APRENDIZAJE SOCIALIZADO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 1ER Y 2DO GRADO DE PRIMARIA

Nombre:

Fecha de nacimiento: Edad:

Evaluador(a): Fecha:

Instrucción: La profesora en una situación de juego, marca con una (x): Siempre (3) si la conducta ocurre constantemente, A veces (2) si ocurre a veces o (1) si es nunca.

ITEMS	DIMENSIONES	ESCALA				
		SIEMPRE 3	A VECES 2	NUNCA 1		
PROCESO SOCIAL						
1.	Se integra fácilmente a los juegos.					
2.	Se siente seguro de participar en los diferentes juegos tradicionales.					
3.	Pide disculpas ante una mala acción.					
4.	Respeto las reglas de juego.					
5.	Comparte los materiales con sus compañeros.					
TOTAL PARCIAL						
CULTURA						
6.	Manifiesta una actitud de respeto hacia las ideas de compañeros.					
7.	Valora las tradiciones.					
8.	Agradece cuando es necesario.					
9.	Manifiesta lo que piensa.					
TOTAL PARCIAL						
DIALOGO COOPERATIVO						
10.	Respeto las opiniones de sus compañeros.					
11.	Escucha con atención las indicaciones.					
12.	Propone nuevas reglas de juego.					
TOTAL PARCIAL						
TRABAJO COLABORATIVO						
13.	Participa activamente en los diversos juegos con sus compañeros.					
14.	Juega amistosamente con sus compañeros.					
15.	Disfruta de los juegos tradicionales.					
16.	Respeto los procedimientos de los juegos tradicionales.					
17.	Se ofrece ayudar a quién lo necesita.					
18.	Solicita ayuda a sus compañeros.					
TOTAL PARCIAL						
TOTAL						

Anexo 2 : Validación de instrumentos.



CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg: Juan Severo Palma Torres.

Presente

Asunto: VALIDACION DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacerle de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de actualización de tesis de post grado en PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UCV, en la sede Los Olivos promoción 2011, aula 1002 - B, requiero validar los instrumentos con lo cual recogeré la información necesaria para desarrollar mi investigación y con la cual optaré el grado de Maestro.

El título del proyecto de investigación es:

“Juegos tradicionales en el aprendizaje socializado del Área de Matemática en estudiantes de Primaria, Oyón – 2019”

Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención he considerado conveniente recurrir a usted ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación que hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de Operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente

Atentamente.

Patricia De La Cruz Poma
DNI. 41167918



DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Aprendizaje socializado.

Vergara (2017) define el aprendizaje socializado como un proceso social, donde las creencias, la cultura influye en el desarrollo del individuo a través del dialogo cooperativo, para insertarse en un proceso de aprendizaje colaborativo.

Dimensiones de la variable “Aprendizaje socializado”

1. Dimensión: “Proceso Social”

Forma de conducta que siempre se repite de acuerdo a un espacio social.
De acuerdo a esta dimensión el indicador es:
Comportamiento.

2. Dimensión: “Cultura”

Conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones que caracterizan a un individuo o población.
De acuerdo a esta dimensión el indicador es:
Tradiciones.

3. Dimensión: “Dialogo cooperativo”

Es el conjunto de tareas que realiza a través de la comunicación.
De acuerdo a esta dimensión el indicador es:
Comunicación.

4. Dimensión: “Trabajo colaborativo”

Es un proceso mediante cual el sujeto del aprendizaje aprende a través de la interacción de juegos, grupos de trabajos o equipos.
De acuerdo a esta dimensión el indicador es:
Juegos.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Tabla de Operacionalización de la variable dependiente: Aprendizaje Socializado

Variable Instrumento	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala	Niveles/ rango
Aprendizaje Socializado	Vergara (2017) define el aprendizaje socializado como un proceso social, donde las creencias, la cultura influye en el desarrollo del individuo a través del dialogo cooperativo, para insertarse en un proceso de aprendizaje colaborativo.	La variable aprendizaje socializado, es de naturaleza cuantitativa, a partir de cuatro dimensiones que son: proceso social, cultura, dialogo cooperativo, trabajo colaborativo, para poder completar los items se tendrá en cuenta la lista de cotejo y los items politómicos que son con escala de Likert, la medición será: Nunca, a veces y siempre.	Proceso social Cultura Dialogo cooperativo Trabajo colaborativo	Comportamiento Tradiciones Comunicación Juegos	nunca (1) a veces (2) siempre (3)	bajo (18 – 28) regular (29 – 43) alto (44 – 54) Lista de cotejo

Fuente: Elaboración propia.



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE SOCIALIZADO**

N°	DIMENSIONES / Ítems	1		2		3		Sugerencia	
		Pertinencia		Relevancia		Claridad			
		si	no	si	no	si	no		
PROCESO SOCIAL									
1.	Se integra fácilmente a los juegos.	✓		✓		✓			
2.	Se siente seguro de participar en los diferentes juegos tradicionales.	✓		✓		✓			
3.	Pide disculpas ante una mala acción.	✓		✓		✓			
4.	Respeto las reglas de juego.	✓		✓		✓			
5.	Comparte los materiales con sus compañeros.	✓		✓		✓			
CULTURA									
6.	Manifiesta una actitud de respeto hacia las ideas de compañeros.	✓		✓		✓			
7.	Valora las tradiciones	✓		✓		✓			
8.	Agradece cuando es necesario.	✓		✓		✓			
9.	Manifiesta lo que piensa.	✓		✓		✓			
DIALOGO COOPERATIVO									
10.	Respeto las opiniones de sus compañeros.	✓		✓		✓			
11.	Escucha con atención las indicaciones.	✓		✓		✓			
12.	Propone nuevas reglas de juego.	✓		✓		✓			
TRABAJO COLABORATIVO									
13.	Participa activamente en los diversos juegos con sus compañeros.	✓		✓		✓			
14.	Juega amistosamente con sus compañeros.	✓		✓		✓			
15.	Disfruta de los juegos tradicionales.	✓		✓		✓			
16.	Respeto los procedimientos de los juegos tradicionales.	✓		✓		✓			
17.	Se ofrece ayudar a quién lo necesita.	✓		✓		✓			
18.	Solicita ayuda a sus compañeros.	✓		✓		✓			



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ()
Aplicable después de corregir ()
No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Dr / Mg: Juan Severo Palma Torres

DNI: 08655926

Especialidad del validador: Psicopedagogía de la infancia

Pertinencia: El ítem corresponde al Concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para Representar a la dimensión específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es Conciso, exacto y directo.

20 de 08 del 2019.

NOTA: Suficiencia, se dice suficiencia Cuando los ítems planteados son Suficientes para medir la dimensión.


Firma del experto Informante
Especialidad



CARTA DE PRESENTACIÓN

Dra. Flor de María Sánchez Aguirre.

Presente

Asunto: VALIDACION DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacerle de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de actualización de tesis de post grado en PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UCV, en la sede Los Olivos promoción 2011, aula 1002 - B, requiero validar los instrumentos con lo cual recogeré la información necesaria para desarrollar mi investigación y con la cual optaré el grado de Maestro.

El título del proyecto de investigación es:

“Juegos tradicionales en el aprendizaje socializado del Área de Matemática en estudiantes de Primaria, Oyòn – 2019”

Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención he considerado conveniente recurrir a usted ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación que hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de Operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente

Atentamente.

Patricia De La Cruz Poma
DNI. 41167918



DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Aprendizaje socializado.

Vergara (2017) define el aprendizaje socializado como un proceso social, donde las creencias, la cultura influye en el desarrollo del individuo a través del dialogo cooperativo, para insertarse en un proceso de aprendizaje colaborativo.

Dimensiones de la variable “Aprendizaje socializado”

1. Dimensión: “Proceso Social”

Forma de conducta que siempre se repite de acuerdo a un espacio social.
De acuerdo a esta dimensión el indicador es:
Comportamiento.

2. Dimensión: “Cultura”

Conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones que caracterizan a un individuo o población.
De acuerdo a esta dimensión el indicador es:
Tradiciones.

3. Dimensión: “Dialogo cooperativo”

Es el conjunto de tareas que realiza a través de la comunicación.
De acuerdo a esta dimensión el indicador es:
Comunicación.

4. Dimensión: “Trabajo colaborativo”

Es un proceso mediante cual el sujeto del aprendizaje aprende a través de la interacción de juegos, grupos de trabajos o equipos.
De acuerdo a esta dimensión el indicador es:
Juegos.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Tabla de Operacionalización de la variable dependiente: Aprendizaje Socializado

Variable Instrumento	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala	Niveles/ rango
Aprendizaje Socializado	Vergara (2017) define el aprendizaje socializado como un proceso social, donde las creencias, la cultura influye en el desarrollo del individuo a través del dialogo cooperativo, para insertarse en un proceso de aprendizaje colaborativo.	La variable aprendizaje socializado, es de naturaleza cuantitativa, a partir de cuatro dimensiones que son: proceso social, cultura, dialogo cooperativo, trabajo colaborativo, para poder completar los items se tendrá en cuenta la lista de cotejo y los items poliónimos que son con escala de Likert, la medición será: Nunca, a veces y siempre.	Proceso social Cultura Dialogo cooperativo Trabajo colaborativo	Comportamiento Tradiciones Comunicación Juegos	nunca (1) a veces (2) siempre (3) alto (44 – 54) regular (29 – 43) bajo (18 – 28)	Lista de cotejo

Fuente: Elaboración propia.



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE SOCIALIZADO**

Nº	DIMENSIONES / Ítems	1		2		3		Sugerencia
		Pertenencia		Relevancia		Claridad		
	PROCESO SOCIAL	si	no	si	no	si	no	
1.	Se integra fácilmente a los juegos.	X		X		X		
2.	Se siente seguro de participar en los diferentes juegos tradicionales.	X		X		X		
3.	Pide disculpas ante una mala acción.	X		X		X		
4.	Respeto las reglas de juego.	X		X		X		
5.	Comparte los materiales con sus compañeros.	X		X		X		
	CULTURA							
6.	Manifiesta una actitud de respeto hacia las ideas de compañeros.	X		X		X		
7.	Valora las tradiciones	X		X		X		
8.	Agradece cuando es necesario.	X		X		X		
9.	Manifiesta lo que piensa.	X		X		X		
	DIALOGO COOPERATIVO							
10.	Respeto las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		
11.	Escucha con atención las indicaciones.	X		X		X		
12.	Propone nuevas reglas de juego.	X		X		X		
	TRABAJO COLABORATIVO							
13.	Participa activamente en los diversos juegos con sus compañeros.	X		X		X		
14.	Juega amistosamente con sus compañeros.	X		X		X		
15.	Disfruta de los juegos tradicionales.	X		X		X		
16.	Respeto los procedimientos de los juegos tradicionales.	X		X		X		
17.	Se ofrece ayudar a quién lo necesita.	X		X		X		
18.	Solicita ayuda a sus compañeros.	X		X		X		



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X)
Aplicable después de corregir ()
No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Dr / Mg: Sánchez Acuña Floz de M.

DNI: 09104533

Especialidad del validador: DR. EN EDUCACIÓN - METODOLÓGICA

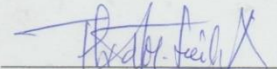
Pertinencia: El ítem corresponde al
Concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para
Representar a la dimensión específica
del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad
Alguna el enunciado del ítem, es
Conciso, exacto y directo.

07 de 03 del 2020.

NOTA: Suficiencia, se dice suficiencia
Cuando los ítems planteados son
Suficientes para medir la dimensión.


Firma del experto Informante
Especialidad



CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg: Antonio Pedro Toribio Soto.

Presente

Asunto: VALIDACION DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacerle de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de actualización de tesis de post grado en PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UCV, en la sede Los Olivos promoción 2011, aula 1002 - B, requiero validar los instrumentos con lo cual recogeré la información necesaria para desarrollar mi investigación y con la cual optaré el grado de Maestro.

El título del proyecto de investigación es:

“Juegos tradicionales en el aprendizaje socializado del Área de Matemática en estudiantes de Primaria, Oyón – 2019”

Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención he considerado conveniente recurrir a usted ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación que hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de Operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente

Atentamente.

Patricia De La Cruz Poma
DNI. 41167918



DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Aprendizaje socializado.

Vergara (2017) define el aprendizaje socializado como un proceso social, donde las creencias, la cultura influye en el desarrollo del individuo a través del dialogo cooperativo, para insertarse en un proceso de aprendizaje colaborativo.

Dimensiones de la variable “Aprendizaje socializado”

1. Dimensión: “Proceso Social”

Forma de conducta que siempre se repite de acuerdo a un espacio social.
De acuerdo a esta dimensión el indicador es:
Comportamiento.

2. Dimensión: “Cultura”

Conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones que caracterizan a un individuo o población.
De acuerdo a esta dimensión el indicador es:
Tradiciones.

3. Dimensión: “Dialogo cooperativo”

Es el conjunto de tareas que realiza a través de la comunicación.
De acuerdo a esta dimensión el indicador es:
Comunicación.

4. Dimensión: “Trabajo colaborativo”

Es un proceso mediante cual el sujeto del aprendizaje aprende a través de la interacción de juegos, grupos de trabajos o equipos.
De acuerdo a esta dimensión el indicador es:
Juegos.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Tabla de Operacionalización de la variable dependiente: Aprendizaje Socializado

Variable Instrumento	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala	Niveles/ rango
Aprendizaje Socializado	Vergara (2017) define el aprendizaje socializado como un proceso social, donde las creencias, la cultura influye en el desarrollo del individuo a través del dialogo cooperativo, para insertarse en un proceso de aprendizaje colaborativo.	La variable aprendizaje socializado, es de naturaleza cuantitativa, a partir de cuatro dimensiones que son: proceso social, cultura, dialogo cooperativo, trabajo colaborativo, para poder completar los items se tendrá en cuenta la lista de cotejo y los items poliónimos que son con escala de Likert, la medición será: Nunca, a veces y siempre.	Proceso social Cultura Dialogo cooperativo Trabajo colaborativo	Comportamiento Tradiciones Comunicación Juegos	nunca (1) a veces (2) siempre (3) alto (44 – 54) regular (29 – 43) bajo (18 – 28)	Lista de cotejo

Fuente: Elaboración propia.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE SOCIALIZADO**

Nº	DIMENSIONES / Ítems	1		2		3		Sugerencia	
		Pertenencia	Relevancia	Claridad	Sugerencia				
		si	no	si	no	si	no		
PROCESO SOCIAL									
1.	Se integra fácilmente a los juegos.	✓		✓		✓			
2.	Se siente seguro de participar en los diferentes juegos tradicionales.	✓		✓		✓			
3.	Pide disculpas ante una mala acción.	✓		✓		✓			
4.	Respeto las reglas de juego.	✓		✓		✓			
5.	Comparte los materiales con sus compañeros.	✓		✓		✓			
CULTURA									
6.	Manifiesta una actitud de respeto hacia las ideas de compañeros.	✓		✓		✓			
7.	Valora las tradiciones	✓		✓		✓			
8.	Agradece cuando es necesario.	✓		✓		✓			
9.	Manifiesta lo que piensa.	✓		✓		✓			
DIALOGO COOPERATIVO									
10.	Respeto las opiniones de sus compañeros.	✓		✓		✓			
11.	Escucha con atención las indicaciones.	✓		✓		✓			
12.	Propone nuevas reglas de juego.	✓		✓		✓			
TRABAJO COLABORATIVO									
13.	Participa activamente en los diversos juegos con sus compañeros.	✓		✓		✓			
14.	Juega amistosamente con sus compañeros.	✓		✓		✓			
15.	Disfruta de los juegos tradicionales.	✓		✓		✓			
16.	Respeto los procedimientos de los juegos tradicionales.	✓		✓		✓			
17.	Se ofrece ayudar a quién lo necesita.	✓		✓		✓			
18.	Solicita ayuda a sus compañeros.	✓		✓		✓			



Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ()
Aplicable después de corregir ()
No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Dr / Mg: Antonio Pedro Toribio Soto.

DNI: 04043061

Especialidad del validador: Gestión Educativa

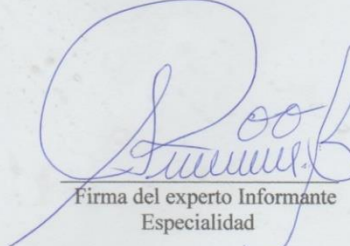
Pertinencia: El ítem corresponde al Concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para Representar a la dimensión específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es Conciso, exacto y directo.

18 de 08 del 2019.

NOTA: Suficiencia, se dice suficiencia Cuando los ítems planteados son Suficientes para medir la dimensión.



Firma del experto Informante
Especialidad

ANEXO 3: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Juegos tradicionales en el aprendizaje socializado del Área de Matemática en estudiantes de Primaria, Oyón – 2019.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÒTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales en el aprendizaje socializado del área de Matemática en estudiantes del 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión Pomamayo – Oyòn?”</p> <p>Problema específico 1: ¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales en el proceso social del área de Matemática en estudiantes del 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn?</p> <p>Problema específico 2: ¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales en la cultura del área de Matemática en estudiantes del 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn?</p> <p>Problema específico 3: ¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales en el dialogo cooperativo del área de Matemática en estudiantes del 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn?</p> <p>Problema específico 4: ¿Cuál es el efecto de los juegos tradicionales en el trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes del 1º y 2º grado de primaria de la I. E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar los efectos de los juegos tradicionales en el aprendizaje socializado del área de Matemática en niños de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn</p> <p>Objetivo específico 1: Determinar Los efectos de los juegos tradicionales en el proceso social del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn</p> <p>Objetivo específico 2: Determinar los efectos de los juegos tradicionales en la cultura del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn</p> <p>Objetivo específico 3: Determinar los efectos de los juegos tradicionales en el diálogo cooperativo del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn</p> <p>Objetivo específico 4: Determinar los efectos de los juegos tradicionales en el trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión “Pomamayo – Oyòn</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL: Los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje socializado del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn.</p> <p>Hipótesis específico 1: Los juegos tradicionales mejoran el proceso social del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn.</p> <p>Hipótesis específico 2: Los juegos tradicionales mejoran la cultura del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn</p> <p>Hipótesis específico 3: Los juegos tradicionales mejoran el diálogo cooperativo del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn</p> <p>Hipótesis específico 4: Los juegos tradicionales mejoran el trabajo colaborativo del área de Matemática en estudiantes de 1º y 2º grado de primaria de la I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” Pomamayo – Oyòn.</p>	VARIABLE: APRENDIZAJE SOCIALIZADO				
			Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles y rango
			APRENDIZAJE SOCIALIZADO	Comportamiento	1,2,3,4,5	Nunca (1)	Bajo (18 -28)
			CULTURA	Tradiciones	6,7,8	A veces (2)	Regular (29 – 43)
			DIÁLOGO COOPERATIVO	Comunicación	9,10,11,12	Siempre (3)	Alto (44 – 54)+
TRABAJO COLABORATIVO	Juegos	13,14,15 16,17,18					

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA UTILIZADO
<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Diseño: Experimental</p>	<p>Población- muestra =11</p> <p>Tipo censo</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Sesiones en el área de Matemática</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>Aprendizaje socializado</p> <p>Técnica: Lista de cotejo</p> <p>En escala de Likert de tipo politómica.</p> <p>Ámbito de aplicación: I.E N° 20068 “Daniel Alcides Carrión”</p>	<p>Se analizará estadísticamente mediante el software SPSSv23.</p> <p>Nivel descriptivo:</p> <p>Se utilizará porcentajes y frecuencias,</p> <p>Nivel inferencial:</p> <p>Para comprobar la hipótesis se empleará el estadístico: T student.</p>

ANEXO 4: Proyecto y sesiones de aprendizaje de juegos tradicionales en el área de Matemática.



PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 7



I.- TÍTULO: Fortalecemos nuestras habilidades comunicativas y resolutivas practicando juegos tradicionales.

II.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 I.E : N° 20068 Daniel Alcides Carrión”
 1.2 Director : Floresmila Villena Rajo
 1.3 Docente : Patricia De la Cruz Poma.
 1.4 Grado y Sección : 1° y 2° grado.
 1.5 Duración : Del 14 al 25 de Octubre **Semanas: 2**



III.- SITUACIÓN DE CONTEXTO:

Los estudiantes de la I.E. N° 20068 “Daniel Alcides Carrión” de Pomamayo tenemos los retos y aprendizajes que deben ser consolidados como es el de plantear estrategias de juegos colectivos, para lograr las competencias comunicativas y resolutivas, así como el de compartir y favorecer la inclusión de sus pares en espacios de aprendizaje y los destinados al uso del tiempo libre. En este sentido, se hace necesario que los estudiantes participen en juegos populares y/o tradicionales cuya estructura les demande llegar a consensos que buscan la participación de todos los estudiantes. En tal sentido, se propone el siguiente reto: ¿Qué estrategias utilizaremos para desarrollar las habilidades comunicativas y resolutivas? ¿Qué juegos tradicionales rescataremos para poder favorecer en los espacios de aprendizaje? ¿Qué competencias debemos trabajar para lograr el estándar esperado?

Para lograr el desarrollo de este proyecto debemos trabajar coordinadamente con los padres de familia, comunidad, alumnos y docentes.

IV.- PREPLANIFICACIÓN

CON EL DOCENTE


¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Investigaremos acerca de los juegos tradicionales. Invitaremos a los padres de familia para compartir los juegos tradicionales. Prever materiales para participar en los juegos tradicionales Observaremos videos	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelven problemas empleando las operaciones básicas • Localizan información en diferentes textos según su estructura • Escriben textos narrativos de los mitos y leyendas • Deliberan asuntos públicos sobre los recursos económicos Participan en la celebración de la fiesta patronal y expo feria	<ul style="list-style-type: none"> • Libro de las 4 áreas básicas • Cuaderno de autoaprendizaje • Textos • Base diez • Colores • Papelografo • Regleta


CON LOS ESTUDIANTES:

¿Qué queremos saber sobre las costumbres de nuestra fiesta patronal?	¿Cómo lo voy a saber?	¿Cuándo lo vamos a hacer ...?	¿Quiénes lo harán?
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo podemos resolver los problemas? <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué juegos tradicionales me brindan enseñanza? • ¿Qué tareas puedo realizar usando los juegos tradicionales? • ¿Cómo puedo crear un cuento usando juegos tradicionales? 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolviendo diversos problemas aditivos. • Promoviendo el pensamiento crítico, razonamiento y creatividad • Comprendiendo diversas lecturas • Participando en los diferentes juegos tradicionales • Promoviendo el trabajo en equipo • Invitando a los padres de familia para participar en juegos tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desde el lunes 14 de octubre hasta el 25 de octubre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los estudiantes • La profesora • Padres de familia

V.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMP.	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	EVALUACIÓN
	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20. • Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición y sustracción con números hasta 20. • Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras. • Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como nueva unidad en el sistema de numeración decimal y el valor 	<p>Ordena datos en problemas de una etapa que demandan acciones de comparar, con números de dos cifras, expresándolos en un modelo de solución aditiva con soporte concreto.</p>	

		<p>numéricas y las operaciones</p>	<p>expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compara en forma vivencial y concreta la masa de los objetos usando otros objetos como referentes, y estima el tiempo usando unidades convencionales y referentes de actividades cotidianas (días de la semana, meses del año). 	<p>posicional de una cifra en números de hasta tres cifras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el vigésimo lugar, de la comparación entre números y de las operaciones de adición y sustracción, el doble y la mitad, con números de hasta dos cifras. • Compara en forma vivencial y concreta la masa de objetos usando unidades no convencionales, y mide el tiempo usando unidades. 		
--	--	------------------------------------	--	--	---	--

COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de texto en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	PRIMER GRADO	SEGUNDO GRADO	<p>Obtiene información en distintas partes del texto y explica el propósito del texto “El cuy peruano ”</p> <p>Escribe las características del cuy.</p> <p>Da a conocer el significado de algunas palabras del texto.</p> <p>Señala las semejanzas y diferencias del cuy macho y hembra en un cuadro de doble entrada.</p> <p>Dice de qué trata el texto, al observar imágenes y el título.</p> <p>Opina sobre el mensaje del texto en una ficha.</p> 	Lista de cotejo
		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica información explícita que es claramente distinguible de otra porque la relaciona con palabras conocidas o porque conoce el contenido del texto (por ejemplo, en una lista de cuentos con títulos que comienzan de diferente manera, el niño puede reconocer dónde dice “Caperucita” porque comienza como el nombre de un compañero o lo ha leído en otros textos) y que se encuentra en lugares evidentes como el título, subtítulo, inicio, final, etc., en textos con ilustraciones. Establece la secuencia de los textos que lee (instrucciones, historias, noticias). • Deduce características implícitas de personas, personajes, animales, objetos y lugares, o el significado de palabras y expresiones según el contexto (adivinanzas), así como relaciones lógicas entre las ideas del texto, como causa-efecto, que se pueden establecer fácilmente a partir de información explícita del mismo. • Predice de qué tratará el texto y cuál es su propósito comunicativo, a partir de algunos indicios, como título, ilustraciones, palabras conocidas o expresiones que se encuentran en los textos que le leen, que lee con ayuda o que lee por sí mismo. • Opina acerca de personas, personajes y hechos expresando sus preferencias. Elige o recomienda textos a partir de su experiencia, necesidades e intereses, con el fin de reflexionar sobre los textos que lee o escucha lee. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante (por ejemplo, distingue entre las características de dos personajes, elige entre dos datos de un animal, etc.) en diversos tipos de textos de estructura simple, con palabras conocidas e ilustraciones. Establece la secuencia de los textos que lee (instrucciones, historias, noticias). • Deduce características implícitas de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares, o el significado de palabras y expresiones según el contexto, así como relaciones lógicas entre las ideas del texto, como causa-efecto y semejanza-diferencia, a partir de información explícita del mismo. • Predice de qué tratará el texto y cuál es su propósito comunicativo, a partir de algunos indicios, como título, ilustraciones, silueta, formato, palabras, frases y expresiones que se encuentran en los textos que le leen o que lee por sí mismo. • Opina acerca de personas, personajes y hechos expresando sus preferencias. Elige o recomienda textos a partir de su experiencia, necesidades e intereses, con el fin de reflexionar sobre los textos que lee. 			

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de la búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.
Enfoque del bien común	Docentes y estudiantes buscan el conocimiento, los valores y la educación sean bienes que todos compartimos, promoviendo relaciones solidarias en comunidad.

SECUENCIA DIDACTICA: N° 7 (octubre) 2019

Lunes 14	Martes 15	Miércoles 16	Jueves 17	Viernes 18
<p>14 MAT: JUGAMOS AL MUNDO. Los estudiantes resuelven problemas de comparación.</p> <p>COM: LEEMOS “LOS JUEGOS” Los estudiantes van a leer un cuento para ubicar información que nos trae.</p>	<p>15 MAT: JUGAMOS “QUE PASE EL TREN. Resuelven problemas de comparación.</p> <p>COM: LEEMOS “LOS JUEGOS” Los estudiantes van a leer un cuento para ubicar información que nos trae.</p>	<p>16 MAT: JUGAMOS A LAS ESCONDIDAS Hoy aprenderán a contar de diez en diez agrupando.</p> <p>COM: LEEMOS El muqui” Los estudiantes leen “el muqui” y establecen la secuencia del texto.</p>	<p>17 MAT: JUGAMOS AL LOBO Los estudiantes aprenderán a reconocer el doble de un número en situaciones cotidianas</p> <p>COM: LEEMOS UNA NOTA PARA JUGAR. Hoy vamos a leer una nota y descubriremos quien la escribió, para quien y con qué fin la escribió</p>	<p>18 MAT: JUGAMOS A LA MARIMBOLA Resolveremos problemas de igualdad 1.</p> <p>COM: LEEMOS “CHULLACHAQUI” Los estudiantes leen y deducen características de personajes</p>

Lunes 21	Martes 22	Miércoles 23	Jueves 24	Viernes 25
<p>MAT: JUGAMOS SAN MIGUEL Resolveremos problemas de igualación.</p> <p>COM: LEEMOS UN TEXTO DE OPINIÓN “LOS JUEGOS” Los estudiantes aprenderán a distinguir las semejanzas y diferencias de las diversas opiniones sobre un tema.</p>	<p>MAT: JUGAMOS AL ÑOQUITO Resolvemos para realizar canjes de acuerdo al valor de un objeto.</p> <p>COM: LEEMOS “LA ABEJITA” Los estudiantes deducen el significado de palabras.</p>	<p>MAT: JUGAMOS LA ENCANTADA. Los estudiantes resuelven problemas hallando la mitad de una cantidad.</p> <p>COM: LEEMOS “EL ZORRO Y EL POLLITO” Los estudiantes leen para identificar información buscan información</p>	<p>MAT: JUGAMOS A LAS CANICAS. Los estudiantes realizaran canjes según su valor.</p> <p>COM:BUSCAMOS PALABRAS DESCONOCIDAS deducirán el significado de palabras o expresiones desconocidas y descubrirán el título del texto</p>	<p>MAT: JUGAMOS EL GATO Y EL RATÓN. Los estudiantes resuelven problemas de cambio 3.</p> <p>COM: LEEMOS HISTORIETAS. Vamos a leer una historieta para encontrar información</p>

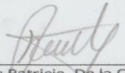
VIII.-REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES:

- ❖ ¿Qué avances y dificultades tuvieron mis estudiantes? ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente unidad?
- ❖ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?
- ❖ Otras observaciones:

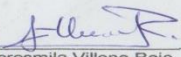
IX. RECURSOS:

- ❖ **MATERIALES:** Los materiales utilizados conjuntamente con las estrategias metodológicas son de buena aplicación, pudiendo causar impacto y eficacia determinante para el logro de competencias, capacidades y desempeños programados.
- ❖ Currículo nacional de Educación Primaria MINEDU.gob.pe
- ❖ Cuaderno de trabajo del estudiante de Comunicación, matemática, personal social y ciencia tecnología del 1ro y 2do 2018.
- ❖ Textos de la biblioteca del aula: Diccionario, Biblia, Fábulas de ensopo y obras literarias.
- ❖ Letras móviles en tipo de letra imprenta o script.
- ❖ Libros de Consulta de Personal Social.
- ❖ Tutoría y orientación Educativa en la Educación Primaria del MED.
- ❖ Hojas bond, fichas de trabajo, bloques lógicos, revistas usadas, láminas, radio, Recursos TIC ,etc.
- ❖ **HUMANOS:** Profesores, alumnos y padres de familia.
- ❖ Revistas, periódicos, chapitas, Harina , goma, témpera, costales, etc.
- ❖ Sangre de cuy, potecitos de mazamorrillas.

X.- **EVALUACION:** Se evalúa en forma permanente en áreas estratégicas seleccionadas; autoevaluación, hetero evaluación, co evaluación durante el tiempo que dure la presente Unidad Didáctica


Lic: Patricia, De la Cruz Poma.
Prof. de aula




Lic: Floresmila Villena Rajo
Directora

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : N° 20068 "Daniel Alcides Carrión"
 Profesora : Patricia De la cruz Poma.
 Grado : 1er y 2do Grado
 Área : Matemática
 Nombre de la sesión : Jugamos al mundo para resolver problemas de comparación
 Duración : 130 min
 Fecha : 14 de octubre del 2019.



II.- COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADOR(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		EVIDENCIA Y EVALUACIÓN
		1°	2°	
Resuelve problemas de cantidad	1. Traduce cantidades a expresiones numéricas 1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, juntar, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.	Ordena datos en problemas de una etapa que demandan acciones de comparar, con números de dos cifras, expresándolos en un modelo de solución aditiva con soporte concreto o gráfico. 50(1) 100(2) Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES:	ACTITUDES
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIA METODOLÓGICA	TIEMPO Y MATERIALE
INICIO	40 min
<ul style="list-style-type: none"> Se saluda con amabilidad a los niños. Dialogamos brevemente sobre las tareas que realizaron el día anterior. Luego se les explica que hoy jugaremos al mundo en equipo. La maestra da a conocer las reglas de juego. Para ello dibujamos con tiza en el piso el mundo y lo numeramos del 1 al 10. Sorteamos el orden para empezar a jugar. 1° cada estudiante busca su teja / 2° Lanza su teja y salta con un solo pie y pisa con uno o dos pies según le toca. / 3° Pierde el niño que lanza su teja fuera del dibujo o si cae en el casillero que no le toca. Después de terminar de jugar la maestra pregunta ¿Quién hizo más puntos? ¿Quién hizo menos puntos? ¿Cuántos puntos más que Andi hizo Heidi? ¿Qué haremos para saber la respuesta? Comunicamos el propósito de la sesión: Resolvemos problemas de comparación usando material concreto. Acuerdan normas de convivencia: 	Papelote Plumón Tiza tejas
DESARROLLO	80 min
<ul style="list-style-type: none"> Se recuerda con los niños los problemas resueltos en las sesiones anteriores y se presenta el problema. <p>Planteamiento del problema.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>La profesora Patricia juega con sus niños, pide a sus alumnos que deben dictar el puntaje que hicieron. Los niños hicieron 45 puntos y las niñas 12 puntos. ¿Cuántos puntos hicieron los niños más que los puntos de las niñas?</p> </div> <p>La profesora Patricia juega con sus niños, pide a sus alumnos que deben dictar el puntaje que hicieron. Los niños hicieron 18 puntos y las niñas 12 puntos. ¿Cuántos puntos hicieron los niños más que los puntos de las niñas?</p> <p>Familiarización con el problema</p> <ul style="list-style-type: none"> Leen y releen el problema, mediante preguntas: ¿de quienes trata el problema? ¿Cuántos puntos hicieron los niños? ¿Cuántos puntos hicieron las niñas? ¿Qué nos pide el problema? ¿Qué palabra nos lleva a entender que tenemos que comparar? Subrayan la palabra <u>más que</u> Búsqueda de estrategias a través de interrogantes ¿Cómo podemos resolver el problema de comparación? ¿Qué material nos ayudará a resolver? ¿Todos los materiales nos ayudará a resolver? ¿Cuál será el que mejor nos ayude? ¿Por qué? 	Figuras. Papelote Plumones Base diez Regletas chapitas Lápiz Recta numeric.

<p>- Entre los materiales concretos escogen material base diez, las cintas numeradas y desarrollan su estrategia:</p> <p>- </p> <p>Los puntos de los niños son 6 más que las niñas. Representemos de otra forma.</p> <p></p> <p>Se organizan para socializar la estrategia que han utilizado en ambos problemas.</p> <p>Formalización y reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se formaliza lo aprendido a partir de preguntas: ¿cómo se hace para saber cuánto menos es una cantidad que otra? O ¿cómo se hace para saber cuánto más es una cantidad que otra? ¿qué operación se utiliza? ¿Qué significa la palabra más que o menos que en un problema? - Se concluye indicando que es muy importante ubicar los datos y mediante la palabra más que o menos que se realiza la relación de comparación entre los datos. Y se resuelve realizando la sustracción. - .Se desarrollan otros problemas. 	
<p>CIERRE 10min</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Responden: ¿Qué tipo de problema hemos resuelto? ¿Que hicimos para avanzar? ¿Fue fácil? ¿comprendieron las situaciones con facilidad?, ¿será igual retroceder que avanzar? 	

Lista de cotejo

Desempeños	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, juntar, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.		Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras			
Nombres						
DAVID	logró					
ABRIL	logró					
KIMBERLY	Logró					
SNEIDER	logró					
AUGUSTO	logró					
NOEMI				logró		
HEIDI				logró		
ANDI				logró		
MANUEL				logró		
YHOJAN				logró		
ROY				logró		

I.- DATOS INFORMATIVOS

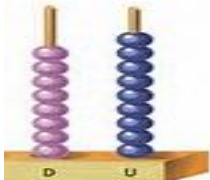
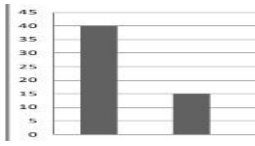
Institución Educativa : N° 20068 "Daniel Alcides Carrión"
 Profesora : Patricia De la cruz Poma.
 Grado : 1er y 2do Grado
 Área : Matemática
 Nombre de la sesión : Jugamos que pase el tren para resolver problemas que implican comparar.
 Duración : 130 min
 Fecha : 15 de octubre del 2019.

II.- COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADOR(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		EVIDENCIA Y EVALUACIÓN
		1°	2°	
Resuelve problemas de cantidad	1. Traduce cantidades a expresiones numéricas 2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, juntar, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.	Ordena datos en problemas de una etapa que demandan acciones de comparar, con números de dos cifras, expresándolos en un modelo de solución aditiva con soporte concreto o gráfico. 50(1) 100(2) Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES:	ACTITUDES
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIA METODOLÓGICA	TIEMPO Y MATERIALES
INICIO	40 min
<p>• Realizamos las actividades permanentes. Iniciamos la sesión en el patio con el juego: "Que pase el tren" Sorteamos a dos líderes para el sol y la luna. /Al son de la canción, todos pasan por debajo de los brazos sujetos del sol y la luna "que pase el tren lo ha de pasar al hijo del cóndor se hace quedar"/ Cuando termina la canción el niño elige el grupo que quiere pertenecer, para ello le preguntan ¿Sol o luna? /El grupo que tiene más integrantes gana. Después dialogamos utilizando un diagrama similar a la imagen. ¿Cuántos integrantes tiene el grupo sol, y ¿Cuántos la luna? ¿Cuántos integrantes más tiene el sol que la luna?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px; text-align: center;">Primer grupo "sol"</div>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px; text-align: center;">Segundo grupo "luna"</div> </div> <p>- Comunicamos el propósito de la sesión : Resolverán problemas que implica comparar - Acuerdan normas de convivencia:</p>	Papelote plumón
DESARROLLO	80 min
<p>Planteamos las siguientes situaciones: Lee y observa el gráfico de barras. Los estudiantes de 1° y 2° grado, después de jugar "que pase el rey" organizaron los datos en un gráfico de barras, los resultados son los siguientes:</p> 	Figuras. Papelote Plumones Base diez Regletas chapitas Lápiz Recta numérica.

Sol luna	
<p>¿Cuántos estudiantes de 1º y 2º grado prefirieron más el sol que la luna?</p> <p>FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA: Realizamos interrogantes para orientar la comprensión de la situación preguntamos: ¿Qué prefieren los niños? ¿Qué es el menos escogido? ¿Cómo lo resolverán? ¿Que materiales usarán? Cada grupo recibe el material regletas ,ábaco base diez, etc</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los motivamos e inducimos a utilizar sus estrategias para resolver la situación a través de interrogantes ¿Cómo lo van a resolver? ¿Qué criterios tomaran en cuenta para contar rápidamente? cada grupo desarrolla el problema y lanzan sus respuestas Invitamos a cada grupo a explicar lo que hicieron para ello se le va motivando con diferentes aplausos. Valoramos la participación y trabajo de cada grupo. Dialogamos en grupo para llegar a una conclusión de lo que hicimos.</p> <p>FORMALIZACIÓN Y REFLEXIÓN Reflexionamos con los estudiantes sobre los procesos desarrollados ¿Qué materiales utilizaron? ¿Cómo lo representaron? ¿En qué tuvieron dificultad? Planteamos otros problemas en grupos de dos , con estos problemas reforzamos algunas dificultades y resolvemos dudas.</p>	
CIERRE	10min
<ul style="list-style-type: none"> • Responden:¿Qué tipo de problema hemos resuelto?¿Que hicimos para avanzar?¿Fue fácil? ¿comprendieron las situaciones con facilidad?, ¿será igual retroceder que avanzar? 	

Lista de cotejo

Desempeños Nombres	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, juntar, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras
DAVID	Logró	
ABRIL	Logró	
KIMBERLY	Logró	
SNEIDER	Logró	
AUGUSTO	Logró	
NOEMI		Logró
HEIDI		Logró
ANDI		Logró
MANUEL		Logró
YHOJAN		Logró
ROY		logró

I.- DATOS INFORMATIVOS


Institución Educativa : N° 20068 "Daniel Alcides Carrión"
 Profesora : Patricia De la cruz Poma.
 Grado : 1er y 2do Grado
 Área : Matemática
 Nombre de la sesión : Jugamos a las escondidas para agrupar cantidades
 Duración : 130 min
 Fecha : 16 de octubre del 2019.

II.- COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADOR(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		EVIDENCIA Y EVALUACIÓN
		1°	2°	
Resuelve problemas de cantidad	.1. Traduce cantidades a expresiones numéricas 1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición y sustracción con números hasta 20.	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como nueva unidad en el sistema de numeración decimal y el valor posicional de una cifra en números de hasta tres cifras.	Encierra grupos de diez y escribe la representación que formó hasta 50 Encierra grupos de diez y escribe la representación que formó. Hasta 100. Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES:	ACTITUDES
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIA METODOLÓGICA	TIEMPO Y MATERIALES
INICIO	40 min
<p>• Recogemos los saberes previos a través del juego "Las escondidas". Consiste en que un niño busca con una lata y los demás se esconden, antes de esconderse se delimita el espacio por donde se pueden esconder" Sorteamos al niño que va a buscar y si no encuentra a nadie o le hacen salvaditos, vuelve a buscar"</p> <p>En el aula dialogamos sobre el juego ¿A cuántos niños encontró Manuel? ¿A cuántos niños deberían haber encontrado para ganar? ¿Por qué? ¿Cuánto representa los diez niños?</p> <p>- Comunicamos el propósito de la sesión: Hoy aprenderán agrupar de 10 en 10.</p> <p>- Acuerdan normas de convivencia:</p>	Papelote Plumón lata
DESARROLLO	80 min
<p>Planteamos el problema: Ana tiene que encontrar 18 niños y quiere colocarlos en ula ulas de 10 cada una ¿Cuántas ula ulas necesitará? 1° Ana tiene que encontrar 48 niños y quiere colocarlos en ula ulas de 10 cada una ¿Cuántas ula ulas necesitará? 2°</p>  <p>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA: Realizamos interrogantes para orientar la comprensión de la situación preguntamos ¿Qué nos pide? ¿Para qué? ¿Cómo lo van hacer? Que materiales usarán? ¿Cuántas ula ulas necesitará? Se les da un tiempo para que se organicen en grupo según un criterio.</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los motivamos e inducimos a utilizar sus estrategias para resolver la situación a través de interrogantes ¿Cómo lo van a resolver? ¿Con que representarán?</p>	Figuras. Papelote Plumones Base diez Regletas chapitas Lápiz

<p>Cada grupo escogerá los materiales que usarán se irá pasando por cada grupo para hacerle reflexionar si hallamos alguna dificultad.</p> <p>¿Por qué los agrupaste de esa manera? ¿Es lo que habían pensado todos? ¿ingresarán todas los niños? ¿Tienen alguna dificultad?</p> <p>Se le entrega a cada grupo un papelote y plumones para representar lo que hicieron.</p> <p>Invitamos a cada grupo a explicar lo que hicieron para ello se le va motivando con diferentes aplausos.</p> <p>Valoramos la participación y trabajo de cada grupo.</p> <p>Dialogamos en grupo para llegar a una conclusión de lo que hicimos.</p> <p>FORMALIZAMOS Y REFLEXIONAMOS:</p> <p>"Recuerden que para saber cuántas canastas necesitaremos es necesario agruparlos de 10 en 10 "</p> <p>Reflexionamos con los estudiantes sobre los procesos desarrollados ¿Qué materiales utilizaron? ¿Cómo lo representaron? ¿En qué tuvieron dificultad?</p> <p>Planteamos nuevas situaciones: En grupos de cinco tirarán el dado una vez cada integrante , a medida que vayan saliendo los puntos anotaran en una hoja con palitos, bolitas, etc ,luego irán encerrando en grupos para que cuenten con más rapidez.</p> <p>Se evalúa el aprendizaje a través de una práctica ¿Qué aprendí?</p>	
CIERRE	10min
<ul style="list-style-type: none"> Se les pregunta ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué les pareció fácil o difícil? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué les gusto más? Respetaron las normas de trabajo? 	

Lista de cotejo

Désempeños	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como grupo de diez unidades y de las operaciones de adición y sustracción con números hasta 20.		Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión de la decena como nueva unidad en el sistema de numeración decimal y el valor posicional de una cifra en números de hasta tres cifras.	
Nombres				
DAVID	logró			
ABRIL	Logró			
KIMBERLY	Logró			
SNEIDER	Logró			
AUGUSTO	Logró			
NOEMI			Logró	
HEIDI			Logró	
ANDI			Logró	
MANUEL			Logró	
YHOJAN			Logró	
ROY			logró	

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : N° 20068 "Daniel Alcides Carrión"
 Profesora : Patricia De la cruz Poma.
 Grado : 1er y 2do Grado
 Área : Matemática
 Nombre de la sesión : Jugamos al lobo para hallar el doble de un número
 Duración : 130 min
 Fecha : 17 de octubre del 2019.

II.- COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADOR(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		EVIDENCIA Y EVALUACIÓN
		1°	2°	
Resuelve problemas de cantidad	.1.Traduce cantidades a expresiones numéricas 1.2.Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como (doble) ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el vigésimo lugar, de la comparación entre números y de las operaciones de adición y sustracción, el doble y la mitad, con números de hasta dos cifras.	Identifica datos de hasta 20 objetos en problemas de repetir dos veces una misma cantidad, Identifica datos hasta 50 expresándolos en modelos de solución de doble, con material concreto. Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES:	ACTITUDES
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIA METODOLÓGICA	TIEMPO Y MATERIALES
INICIO	40 min
<ul style="list-style-type: none"> Saludamos amablemente y realizamos las actividades permanentes: Comentamos con los estudiantes que hoy jugaremos "al lobo" Les damos a conocer las reglas de juego. Al niño que le toca atrapar tendrá un tiempo de 5 min./ Entonamos la canción " Jugamos, juguemos en el bosque mientras el lobo no está, el lobo aparece de vivo de muerto nos comerá" el lobo debe contestar a la pregunta ¿Qué estás haciendo lobo? Cuando dice vengo a comerles todos se escapan y deben ser cazados por el lobo. De regreso al aula dialogamos: ¿Cuántas ovejitas atrapó el lobo Sneider? Y ¿Cuánto atrapó Roy? Si digo que Roy atrapo el doble de Sneider, estará bien dicho. ¿Qué significa la palabra doble? Comunicamos el propósito de la sesión: Vamos a hallar el doble de los números como resultado de suma repetida del mismo número Acuerdan normas de convivencia: 	Papelote plumón
DESARROLLO	80 min
<p>Planteamos el problema: Durante el juego Andi obtuvo 5 puntos que es la mitad de puntos que tiene Rodrigo. ¿Cuántos puntos tiene Rodrigo? 2° Durante el juego Andi obtuvo 5 puntos y Rodrigo obtuvo el doble de Andi. ¿Cuántos puntos tiene Rodrigo? 1°</p> <p>Familiarización del problema: Los estudiantes leen el problema detenidamente. Luego les preguntamos: ¿De qué trató el problema?, ¿De quienes trató el problema? ¿Qué nos dice de Andi y de Rodrigo? ¿Qué nos piden encontrar? Subrayen los datos necesarios para resolver el problema.</p> <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se entrega la cinta numérica para que marquen los puntos de Blanca; que es la mitad de puntos que tiene Rodrigo 	Figuras. Papelote Plumones Base diez Regletas chapitas Lápiz

1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
									0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

- Se dobla en doble el 5 para saber cuanto tiene Rodrigo.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
									0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Entonces el doble de 5 es 10.

- Se les pide que resuelvan el problema de manera grafica en sus cuadernos haciendo el reparto equitativo ejemplo.

Blanca tiene 5 (mitad)

Respuesta: _____

Formalización y reflexión:

Formalizamos leyendo el propósito y mencionando que para hallar el doble de un número se hace sumando dos veces la misma cantidad.

Reflexión:

- La profesora les pregunta si se pueden resolver otros problemas solos, se les entrega una hoja de aplicación. Con del libro de trabajo páginas 182 y 183 de prácticas planteamos otras situaciones para trabajarlas en grupos de dos, con estos problemas reforzamos algunas dificultades y resolvemos dudas.

CIERRE	10min
---------------	--------------

- Se les pregunta ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué les pareció fácil o difícil? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué les gusto más? Respetaron las normas de trabajo?

Lista de cotejo

	Desempeños	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como (doble) ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el vigésimo lugar, de la comparación entre números y de las operaciones de adición y sustracción, el doble y la mitad, con números de hasta dos cifras.
Nombres	DAVID	Logró	
	ABRIL	Logró	
	KIMBERLY	Logró	
	SNEIDER	Logró	
	AUGUSTO	Logró	
	NOEMI		Logró
	HEIDI		Logró
	ANDI		Logró
	MANUEL		Logró
	YHOJAN		Logró
	ROY		logró

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : N° 20068 "Daniel Alcides Carrión"
 Profesora : Patricia De la cruz Poma.
 Grado : 1er y 2do Grado
 Área : Matemática
 Nombre de la sesión : Jugamos a la marimbola para resolver problemas de igualación.
 Duración : 130 min
 Fecha : 18 de octubre del 2019

II.- COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADOR(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		EVIDENCIA Y EVALUACIÓN
		1°	2°	
Resuelve problemas de cantidad	.1. Traduce cantidades a expresiones numéricas 1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.	Establecen una relación de valor y equivalencia entre objetos para agregar los valores hasta encontrar la igualdad. Establecen una relación de valor y equivalencia entre objetos para , sumar o restar los valores hasta encontrar la igualdad Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES:	ACTITUDES
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIA METODOLÓGICA	TIEMPO Y MATERIALES
INICIO	40 min
Realizamos las actividades permanentes. Dialogamos cuantos niños asistieron hoy, luego se les invita a salir al patio para jugar " la marimbola", para ello se explica el desarrollo del juego, se elige a un estudiante para que envenene, se hace un círculo y el niño envenenador se coloca al medio se lanza la pelota y mientras agarra los demás escapa, una vez que cogió la pelota dice stop y todos se paran , cuenta tres pasos y lanza la pelota, se para dónde estaba el envenenado y sigue envenenando, el niño que envenena más cantidad gana. Después del juego dialogamos con los niños ¿Cuántos puntos obtuvo Manuel? ¿Cuántos puntos hizo Heidi? ¿Cuántos niños tendrían que envenenar Manuel para que tenga lo mismo que Heidi? En conjunto y mediante gráficos vamos solucionando el problema. Les mencionamos el propósito de la sesión: Resolveremos problemas de igualación - Para ello debemos escribir nuestras normas de trabajo.	Papelote plumón
DESARROLLO	80 min
Planteamos el problema: Pepe enveneno a 8 niños. Julio enveneno a 15 niños ¿Cuántos niños debe envenenar Pepe para tener lo mismo que Julio?2º Pepe enveneno a 3 niños. Julio enveneno a 5 niños ¿Cuántos niños debe envenenar Pepe para tener lo mismo que Julio?1º FAMILIARIZAMOS CON EL PROBLEMA: Realizamos interrogantes para orientar la comprensión de la situación preguntamos: ¿Cuántos niños envenenados tiene Pepe y cuántos Julio? ¿Qué nos pide el problema? ¿Cómo lo resolverán? Que materiales usarán? Cada grupo recibe el material regletas ,ábaco base diez, etc BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los motivamos e inducimos a utilizar sus estrategias para resolver la situación a través de interrogantes ¿Cómo lo van a resolver? ¿Qué criterios tomaran en cuenta para contar rápidamente? cada grupo desarrolla el problema y lanzan sus respuestas. Luego, se le entrega a cada grupo un papelote con un problema semejante a l anterior, los estudiantes van resolviendo los problemas con el material concreto, la docente siempre irá preguntando para que los estudiantes vayan identificando los datos, reconociendo la pregunta y reflexionando sobre lo que hacen. Luego se pide a los niños guardar el material y se les entrega plumones para representar lo que hicieron. Invitamos a cada grupo a explicar lo que hicieron para ello se le va motivando con diferentes aplausos. Valoramos la participación y trabajo de cada grupo. FORMALIZACIÓN Y REFLEXIÓN:	Figuras. Papelote Plumones Base diez Regletas chapitas Lápiz Recta numéric.

<p>Dialogamos en grupo para llegar a una conclusión de lo que hicimos. Reflexionamos con los estudiantes sobre los procesos desarrollados ¿Qué materiales utilizaron? ¿Cómo lo representaron? ¿En qué tuvieron dificultad? Resolvemos el cuaderno de trabajo pág. 145 para trabajarlas en grupos de dos, con estos problemas reforzamos algunas dificultades y resolvemos dudas. Resolvemos otros problemas.</p>	
CIERRE	10min
<p>Se les pregunta ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué criterio usaron contar rápidamente? ¿Qué les pareció fácil o difícil? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué les gusto más? Respetaron las normas de trabajo?</p>	

Lista de cotejo

Desempeños	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.
Nombres		
DAVID	Logró	
ABRIL	Logró	
KIMBERLY	Logró	
SNEIDER	Logró	
AUGUSTO	Logró	
NOEMI		Logró
HEIDI		Logró
ANDI		Logró
MANUEL		Logró
YHOJAN		Logró
ROY		logró

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : N° 20068 "Daniel Alcides Carrión"
 Profesora : Patricia De la cruz Poma.
 Grado : 1er y 2do Grado
 Área : Matemática
 Nombre de la sesión : Jugamos san Miguel para resolver problemas de igualación.
 Duración : 130 min
 Fecha : 21 de octubre del 2019

II.- COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADOR(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		EVIDENCIA Y EVALUACIÓN
		1°	2°	
Resuelve problemas de cantidad	1. Traduce cantidades a expresiones numéricas 1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.	Establecen una igualdad aumentando cantidades hasta 20. Establecen una igualdad aumentando cantidades hasta 99 Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES:	ACTITUDES
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIA METODOLÓGICA	TIEMPO Y MATERIALES
INICIO	40 min
Realizan las actividades permanentes, saludo, rezo, recomendaciones, ejercicios al aire libre. Jugamos a "San Miguel" (El juego consiste en elegir un ratero y a San Miguel, San Miguel tenía sus hijitos, el ratero viene con mentiras y roba a sus hijitos, cuando regresa cuenta a cuantos se robaron y si le falta les castiga para que se cuiden) Elegimos a otros niños como ratero y San Miguel. Y dialogamos ¿Qué les pareció el juego? ¿Quién robo más niños? ¿Quién robo menos niños? ¿Qué haremos para igualar cantidades? Conversa con ellos sobre la clase donde trabajaron la igualdad, la equivalencia y el equilibrio. -Pregúntales: ¿qué recuerdan de esa clase?, ¿recuerdan el significado de las palabras equivalencia y equilibrio? - Comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderán a resolver problemas en los que a una cantidad se le tendrá que aumentar para igualarla a otra. - -Revisa con los estudiantes las normas de convivencia	Papelote plumón
DESARROLLO	80 min
Plantea el siguiente problema: 2.- José se llevó 43 niños y Elías tiene 36 niños ¿Cuántos niños le falta a Elías para tener igual a José? 1.- José se llevó 10 niños y Elías tiene 6 niños ¿Cuántos niños le falta a Elías para tener igual a José? FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA: Orienta la comprensión del problema a través de estas preguntas: ¿de qué trata el problema?, ¿qué es lo que se pide?, ¿alguna vez resolvieron un problema similar o parecido? Pide que expliquen con sus propias palabras lo que entendieron del problema. BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE LA ESTRATEGIA: Organiza a los estudiantes en grupos de 4 integrantes. Señala que lean el problema en forma individual y luego comenten con un compañero o una compañera de qué trata. Propicia situaciones para la búsqueda de sus propias estrategias. Con este fin, realiza interrogantes como las siguientes: ¿cómo resolveremos el problema?, ¿podremos dibujar la situación?, ¿es posible resolverlo haciendo una figura o un esquema?, ¿serán útiles las regletas de colores?, etc. Entrega a cada grupo un papelote, plumones. Luego, pide que representen la situación. Invítalos a ejecutar sus estrategias con flexibilidad. Pueden ir adecuándolas a medida que vayan desarrollando el problema. Guíalos a través de algunas preguntas, por ejemplo: ¿creen que las estrategias que han propuesto los ayudarán a encontrar la respuesta?, ¿tienen seguridad en sus respuestas?, ¿cómo las comprobarán?	Figuras. Papelote Plumones Base diez Regletas chapitas Lápiz Recta numérica.

<div style="border: 1px solid black; width: 200px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">6</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">4</div>	
<div style="border: 1px solid black; width: 400px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">10</div>	
<p>FORMALIZACIÓN Y REFLEXIÓN: Problemas de igualación 1 : Son problemas en los que se conocen dos cantidades diferentes, y se pregunta por el aumento que tiene que sufrir la cantidad menor para ser idéntica a la mayor. Propicia la reflexión sobre los procesos seguidos y los resultados obtenidos a través de interrogantes como estas: ¿cómo lograron hallar la respuesta al problema?, ¿qué los llevó a elegir la estrategia?, ¿por qué creen que el procedimiento que eligieron los condujo a la solución?, ¿pueden proponer otras formas de resolver el problema?, ¿les sirvió el esquema realizado? Retroalimenta y sistematiza las ideas fuerza. Plantea otros problemas Pide a los niños y a las niñas que desarrollen las actividades de las páginas 145 y 146 del Cuaderno de trabajo (1 Y 2)</p>	
CIERRE	10min
Se les pregunta ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué criterio usaron contar rápidamente? ¿Qué les pareció fácil o difícil? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué les gusto más? ¿Respetaron las normas de trabajo?	

Lista de cotejo

Desempeños Nombres	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.
DAVID	Logró	
ABRIL	Logró	
KIMBERLY	Logró	
SNEIDER	Logró	
AUGUSTO	logró	
NOEMI		Logró
HEIDI		Logró
ANDI		Logró
MANUEL		Logró
YHOJAN		Logró
ROY		logró

I.- DATOS INFORMATIVOS


Institución Educativa : N° 20068 "Daniel Alcides Carrión"
 Profesora : Patricia De la cruz Poma.
 Grado : 1er y 2do Grado
 Área : Matemática
 Nombre de la sesión : Jugamos "el ñoquito" para realizar canjes de acuerdo al valor de un objeto.
 Duración : 130 min
 Fecha : 22 de octubre del 2019

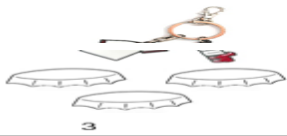
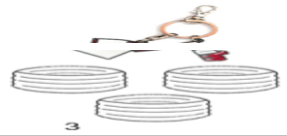

II.- COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADOR(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		EVIDENCIA Y EVALUACIÓN
		1°	2°	
Resuelve problemas de cantidad	1. Traduce cantidades a expresiones numéricas 1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.	Establecen una relación de valor y equivalencia entre objetos para hacer canje, sumando los valores hasta encontrar la igualdad con números hasta 20 Establecen una relación de valor y equivalencia entre objetos para hacer canje, sumando los valores hasta encontrar la igualdad con números hasta 99. Escala de valoración.

ENFOQUES TRANSVERSALES:	ACTITUDES
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIA METODOLÓGICA	TIEMPO Y MATERIALES
INICIO	40 min
Realizan las actividades permanentes, saludo, rezo, recomendaciones, ejercicios al aire libre. Observamos un letrero en la puerta de dirección "Canjeamos tres chapitas por una canica" <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños si han traído las tapitas de gaseosa para poder canjear las canicas en dirección. Nos ponemos de acuerdo para ir a canjear nuestras canicas. Jugamos con nuestras canicas "al ñoquito" "El juego consiste en hacer un hueco pequeño en el patio y de una cierta distancia lanzamos nuestras canicas ,el niño que lanza su canica cerca al hueco es el primero, debe dar un quincho a cualquier canica y luego intenta meter la canica al hueco si entra la canica gana" - Leemos el letrero y canjeamos. Por tres chapitas una canica.. - Regresamos al aula y dialogamos. ¿Cuánto chapitas necesitamos para canjear una canica? ¿Cuántas canicas canjearon? ¿Cuántas chapitas necesitaron? - COMUNICAMOS EL PROPÓSITO: Vamos a realizar canjes de objetos según el valor que le corresponde - • Acuerdan normas de convivencia 	Aviso Chapita canicas
DESARROLLO	80 min
Situación problemática. <ul style="list-style-type: none"> - La docente pide a sus alumnos leer la situación presentada y ayuden a resolver el problema a Ricardo. En la feria de mi pueblo están canjeando tapitas por llaveros.  <p>Si Ricardo quiere 3 canicas, ¿Cuántas tapitas debe tener?</p> Familiarización con el problema.	Figuras. Papelote Plumones Base diez Regletas chapitas Lápiz Recta numerico. Chapitas Canicas.

<ul style="list-style-type: none"> - Interiorizan el problema mediante preguntas: ¿De quién habla el problema? ¿Dónde se encuentra Ricardo? ¿Qué está pasando en la feria del pueblo? ¿El quien desea tener una canica que debe de llevar? ¿Para una canica cuantas tapitas debe de llevar? ¿Cuántas canicas quiere tener Ricardo? ¿Qué hará Ricardo? <p>Búsqueda de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea las siguientes preguntas ¿qué debemos hacer para resolver el problema?, ¿por qué lo creen así?, ¿Qué material utilizaremos para que nos ayude a solucionar? ¿Nos ayudará solucionar si lo vivenciamos? - A cada equipo se les entrega una cantidad necesaria de tapitas, para que lo vivencien el canje del chapita por las canicas - Los equipos han representado en forma vivencial utilizando material concreto. - Expresan verbalmente su comprensión, usan papelotes para representar su estrategia. - Un representante del equipo socializa su trabajo ante sus demás compañeros. <p>Socialización de representaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Describen, paso a paso, lo que hicieron para resolver el problema. - Al final de las exposiciones, se propicia la conversación entre los estudiantes acerca de las diferentes estrategias empleadas para responder el problema. - Los niños y las niñas contrastan sus soluciones. Verifica la respuesta con ellos. - Al final se dan cuenta que diferentes o parecidas estrategias nos llevan a los mismos resultados que al final les llevó al mismo resultado. <p>Representación</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Respuesta</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Por 3 canicas tuvo que llevar 9 chapas.</p> </div> <p>Reflexión y formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se motiva a los estudiantes para que reflexionen sobre las acciones realizadas durante la sesión; para ello, se pregunta: ¿Qué palabra clave se utilizó para resolver este problema? CANJE. - Resuelven otros problemas. 	
--	--

CIERRE	10min
---------------	--------------

<ul style="list-style-type: none"> - Dialogan sobre la sesión de hoy y responden a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿qué hicieron para solucionar el problema ?,¿para qué les servirá lo aprendido?, ¿fue fácil o difícil? 	
---	--

	Desempeños	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20					Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.				
Nombres											
DAVID	Logró										
ABRIL	Logró										
KIMBERLY	Logró										
SNEIDER	Logró										
AUGUSTO	Logró										
NOEMI							Logró				
HEIDI							Logró				
ANDI							Logró				
MANUEL							Logró				
YHOJAN							Logró				
ROY							logró				

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : N° 20068 "Daniel Alcides Carrión"
 Profesora : Patricia De la cruz Poma.
 Grado : 1er y 2do Grado
 Área : Matemática
 Nombre de la sesión : Jugamos la encantada para hallar la mitad de una cantidad.
 Duración : 130 min
 Fecha : 23 de octubre del 2019

II.- COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADOR(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		EVIDENCIA Y EVALUACIÓN
		1°	2°	
Resuelve problemas de cantidad	1. Traduce cantidades a expresiones numéricas. 2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. <ul style="list-style-type: none"> Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones 	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el vigésimo lugar, de la comparación entre números y de las operaciones de adición y sustracción, el doble y la mitad, con números de hasta dos cifras	Identifica datos en problemas de repartir en dos partes iguales una misma cantidad, expresándolos en modelos de solución de mitad, con material concreto. Elabora representaciones concretas, pictóricas, gráficas y simbólicas de mitad de un número de hasta dos cifras. Escala de valoración.

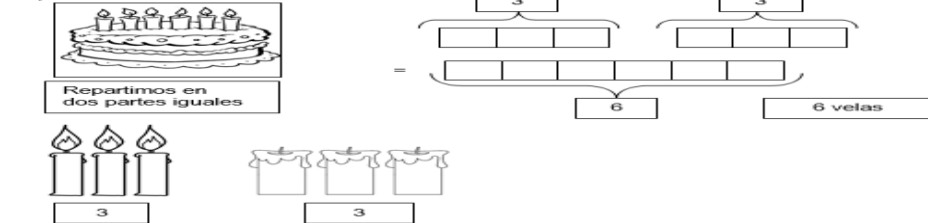
ENFOQUES TRANSVERSALES:	ACTITUDES
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIA METODOLÓGICA	TIEMPO Y MATERIALES
INICIO	40 min
<ul style="list-style-type: none"> Realizamos las actividades permanentes y ejercicios al aire libre Jugamos "la encantada", para ello formamos dos grupos. Establecemos las reglas de juego juntamente con los niños 1° Sorteamos al grupo que primero va a encantar / 2° El equipo que fue elegido encanta y el resto se escapa / 3° Para encantar solo basta tocarle con la mano y el niño se queda encantado, le pueden desencantar sus compañeros de su equipo. Dialogamos: ¿Qué hicimos? ¿Cuántos niños fueron encantados en el primer equipo? El segundo equipo encantó la mitad? ¿Qué entienden por la mitad? Comunicamos el propósito de la sesión: <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> Hoy vamos a resolver problemas hallando la mitad de una cantidad. </div> Acuerdan normas de convivencia para esta sesión. 	Plumones pizarra
DESARROLLO	80 min
<p>Planteamiento del problema Heidi y sus amigos jugaron la encantada, su equipo encantó 6 niños y el de Yhojan encantó la mitad. ¿Cuántos niños encantaron el equipo de Yhojan? 1 Heidi y sus amigos jugaron la encantada, su equipo encantó 2 6 niños y el de Yhojan encantó la mitad. ¿Cuántos niños encantaron el equipo de Yhojan? 2</p> <p>Familiarización con el problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vuelven a leer el problema. Realizan pausa después de cada signo de puntuación para parafrasearlo y entender. Se les indica a los niños si hay alguna palabra que no entienden o les llama la atención. Se ayuda a interiorizar y comprender el problema mediante interrogantes: ¿De quién habla el problema? ¿Cuántas velas contiene su torta? ¿Cuántas velas apagó al soplar? ¿Qué nos pide hallar? ¿Qué significa la mitad? ¿Qué se conoce?, ¿qué se pide averiguar?, ¿cuáles son los datos? Puedes formular otras preguntas que sean más precisas, ¿Cuántas velas apagó al soplar? Se les recuerda la estrategia del subrayando en el problema para diferenciar los datos. Con verde los datos del problema y con rojo lo que pide averiguar Se les pregunta ¿Qué haremos para solucionar la pregunta del problema. <p>Búsqueda y ejecución de la estrategia</p> <ul style="list-style-type: none"> Se propicia la búsqueda de estrategias que esté adecuado a sus posibilidades. Pregunta: ¿han resuelto algún problema parecido?, ¿Pueden explicarlo el problema con sus propias palabras?, ¿qué materiales pueden utilizar?, ¿qué operaciones harán para averiguar lo que se pide?, ¿qué harán primero?, ¿y después?, ¿qué necesitan?, ¿utilizarán material concreto? 	Figuras. Papelote Plumones Base diez Regletas chapitas Lápiz Cinta numérica.

- Leen el significado de la palabra mitad.
LA MITAD :Se calcula repartiendo una cantidad en dos partes iguales.
- Se motiva la experimentación y la búsqueda de estrategias mediante las siguientes interrogantes: ¿Qué pueden hacer para solucionar el problema? ¿Con qué material podrán representar? ¿Todos los materiales nos ayudarán a resolver el problema? ¿Cuál será el mejor?
- Después de esta comprensión del problema representa los datos del problema con las regletas, base diez, etc.
- Durante el acompañamiento se les pregunta: ¿En vez de velas con que lo representaremos? ¿Cuántas velas hay? ¿Qué regleta utilizaremos primero? ¿Qué significa la mitad? ¿Entonces que regletas buscarás?
- Usan papelotes para realizar la representación de la comprensión del problema.

Representamos:



Respuesta: Marcelito al soplar las velas apagó la mitad o sea 3 velas

- Un representante de cada equipo sale para socializar el trabajo que realizaron.
- Durante la presentación de su trabajo se verifica que los niños hayan llegado a solucionar el problema encontrando la mitad.

Formalización:

- Se formaliza lo aprendido a partir de preguntas: ¿cómo se halla la mitad de una cantidad de objetos?, ¿qué significa la mitad de un número?, ¿es lo mismo hallar la mitad que repartir en dos? Pon énfasis en que "la mitad de" es descomponer un número en dos sumandos iguales.

- La Mitad de 6 es 3 porque $3 + 3 = 6$ (1)

La noción de "mitad" está asociada a la noción de "doble". (2)

Para hallar la mitad de un número, este se reparte o se descompone en sumandos iguales, y para hallar el doble, se suma dos veces el mismo número. Todos los números naturales tienen doble, pero no todos tienen mitad.

Realizaremos una practica para hallar la mitad de:

- La Mitad de 4 es 2 porque $2 + 2 = 4$
- La Mitad de 8 es 4 porque $4 + 4 = 8$
- La Mitad de 10 es 5 porque $5 + 5 = 10$

Propicia la reflexión sobre el planteamiento del problema para hallar la solución aplicando la

- noción de " la mitad" de una cantidad. Pregunta: ¿qué sintieron frente al problema?, ¿les pareció fácil o difícil?; ¿cuáles fueron sus dudas más frecuentes?, ¿las han superado?, ¿cómo?; ¿los materiales fueron adecuados para realizar las actividades?, ¿por qué?

Resuelven otras situaciones creando más problemas juntamente con los estudiantes, mediante regletas.

CIERRE

10min

- Dialogan sobre la sesión de hoy y responden a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿qué hicieron para solucionar el problema ?, ¿para qué les servirá lo aprendido?, ¿fue fácil o difícil?

Desempeños	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el décimo lugar, del número como cardinal al determinar una cantidad de hasta 50 objetos y de la comparación y el orden entre dos cantidades.		Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico (números, signos y expresiones verbales) su comprensión del número como ordinal al ordenar objetos hasta el vigésimo lugar, de la comparación entre números y de las operaciones de adición y sustracción, el doble y la mitad, con números de hasta dos cifras	
Nombres				
DAVID	Logró			
ABRIL	Logró			
KIMBERLY	Logró			
SNEIDER	Logró			
AUGUSTO	logró			
NOEMI			Logró	
HEIDI			Logró	
ANDI			Logró	
MANUEL			Logró	
YHOJAN			Logró	
ROY			logró	

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : N° 20068 "Daniel Alcides Carrión"
 Profesora : Patricia De la cruz Poma.
 Grado : 1er y 2do Grado
 Área : Matemática
 Nombre de la sesión : Jugamos con las canicas para realizar canjes de objetos según el valor
 Duración : 130 min
 Fecha : 24 de octubre del 2019.

II.- COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADOR(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		EVIDENCIA Y EVALUACIÓN
		1°	2°	
Resuelve problemas de cantidad	1. Traduce cantidades a expresiones numéricas 1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Emplea las siguientes estrategias y procedimientos: - Estrategias heurísticas. - Estrategias de cálculo mental, como la suma de cifras iguales, el conteo y las descomposiciones del 10. - Procedimientos de cálculo, como las sumas y restas sin canjes. - Estrategias de comparación, como la correspondencia uno a uno. 	Emplea estrategias y procedimientos como los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias heurísticas. - Estrategias de cálculo mental, como las descomposiciones aditivas o el uso de analogías (70 + 20; 70 + 9, completar a la decena más cercana, usar dobles, sumar en vez de restar, uso de la conmutatividad). - Procedimientos de cálculo, como sumas o restas con y sin canjes. - Estrategias de comparación, que incluyen el uso del tablero cien y otros. 	Emplea estrategias para encontrar la igualdad de una relación de valor y equivalencia entre objetos para hacer canjes Emplea estrategias para encontrar una igualdad de una relación de valor y equivalencia entre objetos para hacer canjes. Escala de valoración.

ENFOQUES TRANSVERSALES:	ACTITUDES
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIA METODOLÓGICA	TIEMPO Y MATERIALE
INICIO	40 min
Realizan las actividades permanentes, saludo, rezo, recomendaciones. Comunicamos a los niños que hoy trabajaremos en el patio con las canicas. Cada niño coge una canica (grande, medio y pequeño) y se agrupan de a dos al azar. Dialogamos: ¿Qué es lo que tienen en la mano? ¿Podemos jugar todos por igual? ¿Qué haríamos? Los niños responden que para jugar debemos tener el mismo tamaño de canica. Entonces canjearemos. "Jugamos en parejas, consiste en si te da un quincho pierdes y pagas una canica, termina cuando uno de los niños ya no tiene canica" De regreso al aula preguntamos ¿Qué hicimos para jugar? ¿A qué llamamos canjear? <ul style="list-style-type: none"> - COMUNICAMOS EL PROPÓSITO: Vamos a buscar estrategias para realizar canjes de objetos según el valor que le corresponde. - Evaluaremos la representación de estrategias que usan para resolver el problema. - Acuerdan los acuerdos del día. 	Canicas de papel de diferentes tamaños
DESARROLLO	80 min
Situación problemática. <ul style="list-style-type: none"> - La docente pide a sus alumnos leer la situación presentada y ayuden a resolver el problema Manuel, Andi y Roy se reúnen para jugar a las bolitas. Manuel tiene 10 bolas pequeñas, Andi 3 medianas, y Roy una grande. Si la condición es que se juegue solo con bolas pequeñas, Manuel dice ¿canjearmos? El canje sería: 3 pequeñas por una mediana y dos medianas por una grande. Si al final todos tienen bolas pequeñas para jugar, ¿Cuántas bolas pequeñas tienen cada uno? ¿Cuántas bolas y de qué tamaño tiene cada uno? Familiarización con el problema. Se realiza una lectura fluida y relectura parcial para garantizar a apropiación de la información <ul style="list-style-type: none"> - Interiorizan el problema mediante preguntas: ¿De qué trata el problema? (2) ¿Cuántas bolitas y de qué tamaño tenía cada uno? (1) ¿Cuál es la condición para jugar? (1) ¿Qué hicieron para jugar? (1) ¿Cómo creen que hicieron el canje? (1 y 2) ¿Manuel podrá jugar con sus amigos?? Por qué? (1) ¿Cómo podríamos ayudar a Manuel para que juegue con sus amigos? (1 y 2) Búsqueda de estrategias <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea las siguientes preguntas ¿qué debemos hacer para resolver el problema?, ¿por qué lo creen así?, ¿Qué material utilizaremos para que nos ayude a solucionar? ¿Nos ayudará solucionar si lo vivenciamos? 	Figuras. Papelote Plumones Base diez Regletas chapitas Lápiz Chapitas Canicas.

<ul style="list-style-type: none"> - Formamos equipo de tres integrantes y entregamos materiales (1 y 2) vivencian el problema. - Los estudiantes realizan el canje. - La docente monitorea y pregunta sobre la acción realizada. Donde hay dificultad más preguntas sobre la exposición. - La docente pide que cada equipo grafique la estrategia utilizada y responde a las preguntas propuestas en el problema. <li style="padding-left: 20px;">- Socialización de representaciones - Describen, paso a paso, lo que hicieron para resolver el problema. - Al final de las exposiciones, - Los estudiantes realizan preguntas al expositor. <p>Reflexión y formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué hicimos? Canjeamos (1) ¿Qué es canjear? (Intercambiar cantidades con un mismo valor) (2) ¿Cuándo canjeamos? (2) (cuando cambiamos sencillos, cuando usamos envases para diferentes productos) ¿Cómo se realizó el canje? (1) - PLANTEAMOS OTROS PROBLEMAS: - Planteamos un problema junto con los estudiantes, entregamos una hoja bond para desarrollar. 	
CIERRE	10min
<ul style="list-style-type: none"> - Dialogan sobre la sesión de hoy y responden a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿qué hicieron para solucionar el problema?, ¿para qué les servirá lo aprendido?, ¿fue fácil o difícil? 	

Desempeños	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20		Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.	
Nombres				
DAVID	Logró			
ABRIL	Logró			
KIMBERLY	Logró			
SNEIDER	Logró			
AUGUSTO	Logró			
NOEMI			Logró	
HEIDI			Logró	
ANDI			Logró	
MANUEL			Logró	
YHOJAN			Logró	
ROY			logró	

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : N° 20068 "Daniel Alcides Carrión"
Profesora : Patricia De la cruz Poma.
Grado : 1er y 2do Grado
Área : Matemática
Nombre de la sesión : Jugamos al gato y al ratón para resolver problemas de cambio 3
Duración : 130 min
Fecha : 25 de octubre del 2019

II.- COMPETENCIA(S), CAPACIDAD(ES) E INDICADOR(ES) A TRABAJAR EN LA SESIÓN.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		EVIDENCIA Y EVALUACIÓN
		1°	2°	
Resuelve problemas de cantidad	1. Traduce cantidades a expresiones numéricas 1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.	Establece que buscaremos el segundo dato y lo transforma en sustracción con números hasta 20. Establece que buscaremos el segundo dato y lo transforma en sustracción con números hasta 99 Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES:	ACTITUDES
Enfoque búsqueda de la excelencia	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

DESARROLLO DE LOS MOMENTOS DE LA SESIÓN

SECUENCIA METODOLÓGICA	TIEMPO Y MATERIALES
INICIO	40 min
<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos acerca de la clase de E.F - Comunicamos que hoy vamos a jugar "al gato y al ratón" "El juego consiste en elegir al gato y al ratón, los demás niños se cogen de las manos y forman un coro. El ratón dentro del círculo, el gato tiene que atrapar al ratón, los niños le ayudan a escapar al ratón cerrando las puertas para el gato, si el gato pilla al ratón, se come y va en busca de otro ratón" - Al finalizar el juego dialogamos: ¿Cuántos ratos había al inicio? ¿Cuánto quedaron al final? ¿Qué dato nos falta descubrir? - Les mencionamos el propósito de la sesión: Resolveremos problemas con 1º dato y dato final, convirtiéndole en sustracción.. cambio 3 (Resta) - Para ello debemos escribir nuestras normas de trabajo. - 	Papelote plumón
DESARROLLO	80 min
Planteamos las siguientes situaciones: Andi tenía 21 ratones para comer y su maestra le dio algunos ratones más. Ahora Andi tiene 29 ratones. ¿Cuántos ratones le dio su maestra? (2) Andi tenía 10 ratones para comer y su maestra le dio algunos ratones más. Ahora Andi tiene 19 ratones. ¿Cuántos ratones le dio su maestra? (1) FAMILIARIZACIÓN CON LOS PROBLEMAS: Realizamos interrogantes para orientar la comprensión de la situación preguntamos: ¿Cuántos canicas tenía Andi? ¿Cuántas le vendió su maestra? ¿Qué nos pide el problema? ¿Cómo lo resolverán? Que materiales usarán? Cada grupo recibe el material regletas, ábaco base diez, etc BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: Los motivamos e inducimos a utilizar sus estrategias para resolver la situación a través de interrogantes ¿Cómo lo van a resolver? ¿Qué criterios tomaran en cuenta para hallar el resultado final? cada grupo desarrolla el problema y lanzan sus respuestas. Luego, se le entrega a cada grupo un problema semejante al anterior, los estudiantes van resolviendo los problemas con el material concreto, la docente siempre irá preguntando para que los estudiantes vayan identificando los datos, reconociendo la pregunta y reflexionando sobre lo que hacen. Ana tenía 12 peluches la madre le regala algunas peluches. Ahora tiene 23 peluches ¿Cuántos peluches le regaló la madre? (2) Micaela tenía 19 soles después de vender algunos chocolates tiene 28 soles. ¿Cuántos soles recibió Micaela por la venta de sus chocolates. (2)	Figuras. Papelote Plumones Base diez Regletas chapitas Lápiz Recta numerica.

<p>Maribel leyó el primer día 5 páginas de su libro y el segundo día leyó hasta la página 15 ¿Cuántas páginas leyó Maribel el segundo día? (1)</p> <p>Talia tenía 14 soles , después de vender sus chupetines tiene 20 soles ¿Cuántos soles recibió Talía por la venta de sus chupetines? (1)</p> <p>Luego se pide a los niños guardar el material y se les entrega plumones para representar lo que hicieron. Invitamos a cada grupo a explicar lo que hicieron para ello se le va motivando con diferentes aplausos. Valoramos la participación y trabajo de cada grupo. Dialogamos en grupo para llegar a una conclusión de lo que hicimos.</p> <p>FORMALIZAMOS:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">21</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">x</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">28</div> </div> <p style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> Tenía vendió ahora tiene </p> <p>Reflexionamos con los estudiantes sobre los procesos desarrollados ¿Qué materiales utilizaron? ¿Cómo lo representaron? ¿En qué tuvieron dificultad? Resuelven problemas.</p>	
CIERRE	10min
<ul style="list-style-type: none"> Se les pregunta ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué criterio usaron contar rápidamente? ¿Qué les pareció fácil o difícil? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué les gusto más? Respetaron las normas de trabajo? 	

Desempeños	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar y juntar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales hasta 20.		Establece relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, avanzar, retroceder, juntar, separar, comparar e igualar cantidades, y las transforma en expresiones numéricas (modelo) de adición o sustracción con números naturales de hasta dos cifras.	
Nombres				
DAVID	Logró			
ABRIL	Logró			
KIMBERLY	Logró			
SNEIDER	Logró			
AUGUSTO	Logró			
NOEMI			Logró	
HEIDI			Logró	
ANDI			Logró	
MANUEL			Logró	
YHOJAN			Logró	
ROY			logró	

ANEXO 5: Evidencias fotográficas

Organizándonos para jugar.



Niños debatiendo sus reglas de juego.



Niños jugando el mundo.



Niños jugando que pase el tren.



Niños jugando el lobo.



Trabajando de manera socializada.



Anexo 6: Solicitud de autorización.

SOLICITO: Autorización para aplicar el proyecto de investigación en estudiantes de 1° y 2° grado de primaria.

SEÑORA:
Lic. FLORESMILA VILLEN RAJO.
DIRECTORA DE LA IEN° 20068 "DANIELALCIDESCARRIÓN DE POMAMAYO - OYÓN"

Ciudad

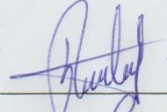
Yo, Patricia De La Cruz Poma, peruano identificado con DNI N° 41167918 con domicilio legal en esta ciudad en la Av. Huánuco s/n, estudiante de la Universidad César Vallejo sede los Olivos del programa de post grado en Psicología Educativa, recorro a su despacho para manifestarle lo siguiente.

Que, estando en proceso la elaboración de mi tesis titulado: Juegos tradicionales en el aprendizaje socializado del Área de Matemática en estudiantes de Primaria, Oyón – 2019. Solicito a su digna persona autorizar la aplicación de sesiones mediante juegos tradiciones y pueda recabar información necesaria en los estudiantes de 1° y 2° grado.

Es oportuno para manifestarle a usted las consideraciones más distinguidas.

Atentamente

Oyón, 13 de agosto del 2019.


Patricia DE LA CRUZ POMA
DNI N° 41167918



Prueba de normalidad

Tabla 5

Prueba de normalidad, Shapiro – Wilk.

	Variable/ dimensión	Estadístico	df	Sig
Antes	Proceso social	.572	11	.097
	Cultura	.871	11	.099
	Dialogo cooperativo	.822	11	.088
	Trabajo colaborativo	.898	11	.449
Después	Proceso social	.572	11	.000
	Cultura	.871	11	.079
	Dialogo cooperativo	.822	11	.018
	Trabajo colaborativo	.898	11	.174

Fuente: Datos del Software estadístico SPSS v.23.

Ho: La variable juegos tradicionales y sus dimensiones tienen distribución normal.

Ha: La variable juegos tradicionales y sus dimensiones no tienen distribución normal.

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

La Tabla 5 presenta los resultados de la prueba de normalidad, el cual se desarrolló con la prueba Shapiro-Wilk, debido a que la población estadística es 11 individuos. Se observó que la distribución de datos en la etapa antes guarda la normalidad, dado a que el nivel de significancia es mayor a 0.05. En la etapa post, presentan comportamientos similares excepto las dimensiones proceso social y diálogo cooperativo en estas dimensiones el nivel de significancia son inferiores a 0.05, lo que atribuye un comportamiento asimétrico.