

**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**  
**BÁSICA INICIAL - PRIMARIA**



**T E S I S**

**“LAS TARJETAS MOVILES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS  
DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACIÓN  
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32008 “SEÑOR DE  
LOS MILAGROS” HUÁNUCO - 2018”**

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

**TESISTA**

**Bach. Yanira Luz, AMIQUERO ZEVALLOS**

**ASESOR**

*Dr. Joel G. AGUIRRE PALACIN*

**HUÁNUCO – PERÚ**

**2019**



UDH  
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



## ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:30 horas del día 26 del mes de noviembre del año 2019, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco-La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre	Presidente
Mg. Edwin Regino Talenas Bustamante	Secretario
Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0222-2019-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"Las Tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32008 "Señor de los Milagros" Huánuco-2018"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS** para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

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

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola Aprobada, por Unanimidad con el calificativo cuantitativo de 11 y cualitativo de Suficiente.

Siendo las 17:00 horas del día martes 26 del mes de noviembre del año 2019, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

.....  
Presidente (a)

.....  
Vocal (a)

.....  
Secretario (a)

## **DEDICATORIA**

A Dios, por haberme permitido llegar hasta el final y haberme dado salud para lograr mis objetivos.

A mis hijos Bárbara, Valeria y Marcelo, razón de mi superación y motores de mi vida.

A mi familia, por comprenderme en este arduo

Camino de mi formación profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

- Agradecimiento a la Universidad de Huánuco, por brindarnos su alto compromiso en enseñanza de calidad, en especial al Programa Académico Profesional de Educación básica: Inicial y Primaria.
- A los Docente del Programa Académico Profesional De Educación Básica: Inicial Y Primaria. Por compartir sus experiencias valiosas de esmero y apoyo.
- A mi asesor Mg. JOEL AGUIRRE PALACIN, por su orientación guía y consejos, para la redacción del presente informe de tesis por haberme brindado los lineamientos básicos de un trabajo de investigación científico desde el inicio hasta su culminación.
- Al Director Prof. Feliciano Blas Mora de la I.E. N° 32008 “SEÑOR LOS MILAGROS “-HUÁNUCO, por haberme permitido realizar la aplicación de mi proyecto de investigación, Docentes y alumnos del 1° grado de educación primaria, por su interés y apoyo durante el presente estudio, A todos ellos muchas gracias.

# ÍNDICE

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
ÍNDICE.....	iv
INDICE DE TABLAS .....	vii
INDICE DE GRAFICOS .....	viii
RESUMEN .....	ix
SUMMARY.....	x
INTRODUCCION .....	xi
CAPÍTULO I.....	14
1    PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	14
1.1    Descripción del problema .....	14
1.2    Formulación del problema .....	16
1.2.1    Problema general .....	16
1.2.2    Problema específico. ....	16
1.3    Objetivos generales .....	16
1.4    Objetivos específicos .....	16
1.5    Justificación de la investigación.....	17
1.6    Limitaciones de la investigación .....	18
1.7    Viabilidad de la investigación.....	18
CAPÍTULO II.....	20
2    MARCO TEÓRICO .....	20
2.1    Antecedentes de la investigación .....	20
2.1.1    A. Nivel internacional.....	20
2.1.2    Nivel Nacional.....	22
2.1.3    Nivel Local.....	24
2.2    Bases teóricas .....	26
2.2.1    Teoría de Jean Piaget .....	26
2.2.2    Aprendizaje significativo de David Ausubel: .....	29
2.2.3    Teoría del aprendizaje (Método por descubrimiento) .....	31
2.2.4    Las tarjetas móviles.....	33
2.2.5    En el área de matemática.....	34
2.2.6    Enfoque centrado en resolución de problemas .....	35

2.2.7	Capacidades.....	36
2.2.8	Capacidades Primer grado.....	37
2.2.9	Desempeños .....	38
2.2.10	Resolución de problemas de cantidad .....	39
2.2.11	La resolución de problemas de suma y resta.....	39
2.2.12	Resolución de problemas de suma .....	40
2.2.13	Resolución de problemas de resta.....	40
2.3	Definiciones conceptuales de términos básicos .....	41
2.4	Hipótesis.....	42
2.4.1	Hipótesis Nula .....	42
2.5	Variables.....	42
2.5.1	Variable independiente.....	42
2.5.2	Variable dependiente.....	42
2.5.3	Variable Intervinientes .....	42
2.6	Operacionalización de Variables .....	44
CAPITULO III.....		45
3	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	45
3.1	Tipo de investigación.....	45
3.1.1	Enfoque de la investigación.....	45
3.1.2	Alcance o nivel de Investigación.....	45
3.1.3	Diseño de investigación.....	46
3.1.4	Método de investigación.....	46
3.2	Población y muestra .....	47
3.2.1	Población.....	47
3.2.2	Muestra.....	47
3.3	Técnicas e Instrumentos de recolección de datos .....	48
3.3.1	Para la Recolección de datos .....	49
3.3.2	Para la presentación de datos .....	50
3.3.3	Para el análisis e interpretación de datos.....	50
CAPITULO IV.....		51
4	RESULTADOS.....	51
4.1	Procesamiento de datos .....	51
4.1.1	Resultados del pre test.....	51

4.1.2	Resultado del post test.....	55
CAPITULO V.....		60
5	DISCUSION DE RESULTADOS.....	60
5.1	Contrastación de los resultados del trabajo de investigación .....	60
5.2	Con las bases teóricas.....	61
5.3	Con la hipótesis. ....	62
CONCLUSIONES .....		63
RECOMENDACIONES.....		64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		65
ANEXOS.....		67

## INDICE DE TABLAS

TABLA N° 1 DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” HUÁNUCO - 2018. ....	47
TABLA N° 2 DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” HUÁNUCO-2018 .....	48
TABLA N° 3 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST A LOS ALUMNOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” HUANUCO-2018 .....	53
TABLA N° 4 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST A LOS ALUMNOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” HUANUCO-2018 .....	56



## INDICE DE GRAFICOS

Gráfico N° 1 RESULTADO DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST A LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” HUANUCO-2018 .....	54
Gráfico N° 2 RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST A LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” HUANUCO-2018 .....	57
Gráfico N° 3 CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST EN FUNCION A LOS PORCENTAJES.....	58

## RESUMEN

La aplicación de las tarjetas móviles desarrolla un aprendizaje más significativo, así como un aumento del interés del estudiante hacia las matemáticas y que su rendimiento mejore positivamente. El propósito de los estudiantes es que resuelvan problemas cotidianos y de esta manera facilitar su aprendizaje, de igual manera es una ayuda para el docente de aula para motivar y generar aprendizajes significativos en la resolución de problemas, logrando que los estudiantes aprenden rápidamente con la observación, manipulación, del material concreto. El presente estudio de investigación busca responder el inició con la formulación del siguiente tema: ¿De qué manera las tarjetas móviles influyen en la resolución del problema de cantidad en los estudiantes del 1° grado de Educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “ Señor de los Milagros” Huánuco-2018? para dar respuesta esta pregunta, se ha encaminado esta investigación, al método experimental, cuyo diseño es cuasi experimental, ya que se trabajó con dos grupos no equivalentes, con la aplicación del pre test y post test, teniendo como población a 111 estudiantes, divididos en 25 estudiantes del grupo experimental y 27 estudiantes de mi grupo de control, desarrollándose 15 sesiones de aprendizaje, a través de las tarjetas móviles, que permitió facilitar la resolución de problemas de cantidad. Al finalizar el estudio se han organizado los estudios a través del análisis e interpretación de los cuadros estadísticos, cuyos resultados nos dan cuenta que el grupo experimental en el pre test, solo el 35.2% resuelven problemas de cantidad y el grupo de control, el 40% resuelven problemas de cantidad, pero después de la aplicación de la experiencia con la tarjeta móvil, en el grupo experimental se logró en el post test el 86.1% resuelven problemas de cantidad, a comparación del grupo de control, donde solo el 47% lograron desarrollar habilidades para la resolución de problemas de cantidad.

**PALABRAS CLAVES:** Tarjeta móviles, problemas de cantidad

## SUMMARY

The application of the mobile cards develops a more significant learning, as well as an increase of the interest of the student towards the mathematics and that his performance improves positively. The purpose of the students is to solve everyday problems and thus facilitate their learning, likewise it is an aid for the classroom teacher to motivate and generate meaningful learning in solving problems, making students learn quickly with observation, manipulation, of the concrete material. The present research study seeks to answer the beginning with the formulation of the following topic: How mobile cards influence the resolution of the problem of quantity in the students of the 1st grade of Primary Education of the Educational Institution N ° 32008 "Mr. of the Miracles "Huánuco-2018? To answer this question, this research has been directed to the experimental method, whose design is quasi-experimental, since we worked with two non-equivalent groups, with the application of pre-test and post-test, having as a population 111 students, divided in 25 students of the experimental group and 27 students of my control group, 15 learning sessions were developed, through mobile cards, which facilitated the resolution of quantity problems. At the end of the study, the studies were organized through the analysis and interpretation of the statistical tables, the results of which show us that the experimental group in the pretest, only 35.2% solve quantity problems and the control group, the 40.7 % solve problems of quantity, but after the application of the experience with the mobile card, in the experimental group was achieved in the post test 86.1% solve problems of quantity, compared to the control group, where only 47% achieved develop skills for solving quantity problems.

KEY WORDS: Mobile card, quantity proble

## INTRODUCCION

La enseñanza y el aprendizaje de la matemática en nuestro sistema matemático se caracterizan por ser eminentemente abstracta e intelectualista, es decir que los alumnos aprenden de una manera mecánica, calculista, memorista, y ello ha llevado el aburrimiento de los estudiantes, perdiendo el interés, el temor en el aprendizaje de la matemática. Por lo tanto, es importante resolver problemas matemáticos, usando materiales observables, manipulables, donde el estudiante utiliza para resolver problemas matemáticos significativos de su contexto.

Es por ende ante esta problemática, que pretendemos contribuir ,formulándonos la siguiente interrogante: ¿De qué manera las tarjetas móviles influyen en la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1º grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor de los Milagros” Huánuco -2018?. Teniendo como objetivo general los siguientes: Mejorar la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1º grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor De Los Milagros” Huánuco - 2018. Y objetivos específicos los siguientes: Diagnosticar el nivel de la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1º grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor De Los Milagros” Huánuco -2018, Seleccionar las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1º grado de educación primaria la Institución Educativa N°32008 “Señor De Los Milagros” Huánuco-2018, Aplicar las tarjetas móviles en los estudiantes del 1º grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor De Los Milagros” Huánuco-2018, Evaluar el nivel de resolución de problemas de cantidad después de la aplicación de las tarjetas móviles en los estudiantes del 1º grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor de los Milagros” Huánuco-2018.

Teniendo como referencia lo expuesto, se formuló la siguiente hipótesis general:

La aplicación de las tarjetas móviles mejoran en la resolución de problemas de Cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008“Señor De Los Milagros” Huánuco-2018.La investigación está constituida por cinco capítulos:

En el capítulo I, contiene el planteamiento del problema, formulación del problema, la trascendencia teórica, técnica y académica, donde se pretende esclarecer la situación del tema abordado, que nos motivó para comenzar el estudio correspondiente, además contiene antecedentes relacionados al tema y los objetivos que nos permitieron alcanzar lo que pretendimos al plantear el presente estudio.

Dentro del capítulo II, se abarca los planteamientos teóricos, que servirán de apoyo y soporte de nuestra investigación, relacionados a las tarjetas móviles, material educativo de la resolución de problema, los enfoques, los aportes de las teorías Jerome BRUNNER por descubrimiento, y otros autores, también se incluye la definición de términos.

En el capítulo III, está considerado la metodología que se aplicó en la presente investigación, cuyo método es la experimental, el diseño cuasi experimental, considerando dos grupos el de control y experimental, las técnicas e instrumentos que se emplearon para la recopilación de la información son: las sesiones de aprendizaje, cuestionario, fichaje y encuesta, que se emplearon para hacer estudios a mi población y muestra de estudiantes, que participaron en el estudio

En el capítulo IV, nos proporciona los resultados y análisis de la información obtenida, así como la interpretación de datos, donde se detalla el efecto que tuvo la aplicación de las tarjetas móviles en la resolución de cantidad, enfatizando las dimensiones estudiadas

En el capítulo V nos muestra las contrastaciones de resultados con el problema, los objetivos, las bases teóricas, y las hipótesis

En el capítulo VI, presenta las conclusiones que nos lleva la investigación relacionados a la incidencia que tuvo la aplicación de las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la institución educativa N° 32008 “señor de los milagros” Huánuco-2018, así como las recomendaciones para las sucesivas investigaciones concernientes a la temática tratada.

La investigadora

## **CAPÍTULO I**

### **1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1 Descripción del problema**

En el mundo actual imperado por los constantes cambios donde las matemáticas asumen gran importancia tanto en la vida cotidiana como en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje se ha observado una gran deficiencia en cuanto a la didáctica empleada; dando como resultado problemas en el desarrollo del pensamiento matemático y dificultades en la resolución de las operaciones básicas. Así lo demuestra la última evaluación censal de estudiantes (ECE) organizado por el Ministerio de Educación en coordinación con el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI); quienes dan como resultado que de 10 niños sólo 1 llega a comprender y resolver de forma correcta una operación matemática.

Debido a este problema que se enfrenta tanto a nivel mundial y sobre todo nacional se ha decretado en nuestro país la medida de Emergencia Educativa, con la finalidad de proponer posibles soluciones a estos problemas que de alguna manera u otra radica en la metodología aplicada por los docentes en la enseñanza de las matemáticas. Es por ello que se ha utilizado diversos enfoques y teorías buscando el

protagonismo del niño en su aprendizaje sin embargo se ha basado todos estos conocimientos en el aspecto teórico por tal motivo se observa en los alumnos el desinterés en el aprendizaje de las matemáticas puesto que el niño no comprende por qué ni para qué desarrolla o resuelve una operación matemática sino por simple mecanismo.

La enseñanza y el aprendizaje de la matemática en nuestro sistema matemático se caracterizan por ser eminentemente abstracta e intelectualista, es decir que los alumnos aprenden de una manera mecánica, calculista, memorista, y ello ha llevado el aburrimiento de los estudiantes, perdiendo el interés, el temor en el aprendizaje de la matemática. Por lo tanto, es importante resolver problemas matemáticos, usando materiales observables, manipulables, donde el alumno utiliza para resolver problemas matemáticos significativos de su contexto.

POSTIJO: Pág.15

Como alternativa de solución frente a esta problemática, se plantea que los docentes deben de mejorar las estrategias didácticas aplicadas en la resolución de problemas de cantidad motivando a los alumnos a un aprendizaje significativo por medio de presentación clases vivenciales e interactuando con la realidad circundante que permitirá que los niños puedan comprender, comparar y entender el proceso matemático en la resolución de problemas de cantidad.

Es por eso que la metodología que se emplea en las tarjetas móviles, es en la organización, ejecución y en la evaluación, teniendo en cuenta, el título de las tarjetas, objetivos, materiales, procedimiento, y la evaluación que estarán involucrados en cada sesión de aprendizaje, en ayudarles a adquirir conocimientos en el campo de las matemáticas, de una forma más estimulante agradable y divertida que ayuden al estudiante en desarrollar sus habilidades lógico- matemático.

La aplicación de las tarjetas móviles desarrolla un aprendizaje más significativo, así como un aumento del interés del estudiante hacia las matemáticas y que su rendimiento mejore positivamente.

El propósito de los estudiantes es que resuelvan problemas cotidianos y de esta manera facilitar su aprendizaje, de igual manera es una ayuda para el docente de aula para motivar y generar aprendizajes significativos en la



resolución de problemas, logrando que los estudiantes del 1° grado de educación primaria resuelvan problemas de cantidad con mucha facilidad, haciéndose hábiles en la resolución, utilizando las tarjetas móviles.

Por lo cual nuestra investigación propone hacer un aporte valioso al manejo de técnicas y estrategias metodológicas para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad con el uso correcto de las tarjetas móviles en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor De Los Milagros” Huánuco-2018.

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿De qué manera las tarjetas móviles influyen en la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor de los Milagros” Huánuco -2018?

### **1.2.2 Problema específico.**

Para tratar de mejorar todos estos problemas dentro del Proceso de Enseñanza Aprendizaje de las matemáticas se propone la aplicación de las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad donde los estudiantes aprenderán rápidamente con la observación, manipulación, del material concreto.

## **1.3 Objetivos generales**

Mejorar la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor De Los Milagros” Huánuco - 2018.

## **1.4 Objetivos específicos**

- Diagnosticar el nivel de la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor De Los Milagros” Huánuco -2018.

- Seleccionar las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria la Institución Educativa N°32008 “Señor De Los Milagros” Huánuco-2018.
- Aplicar las tarjetas móviles en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor De Los Milagros” Huánuco-2018.
- Evaluar el nivel de resolución de problemas de cantidad después de la aplicación de las tarjetas móviles en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor de los Milagros” Huánuco-2018.

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

El presente trabajo de investigación permitirá comprobar la efectividad de las tarjetas móviles en la resolución de problema de cantidad, asimismo el beneficio será mayor porque los estudiantes hallarán el resultado correcto y con mucha facilidad para la resolución de problemas.

En nuestro tiempo las matemáticas se volvieron una materia viva, llena de interés y muy útil en la vida cotidiana, algunos autores mencionan que las matemáticas deben ser por niveles y alcanzar el dominio del pensamiento lógico.

Asimismo, sirve para motivar a los estudiantes a descubrir los resultados del problema por si solo guiados por la maestra y el entorno que los rodea influyendo en la potenciación de su pensamiento matemático mediante la construcción propia del conocimiento como lo propone el psicopedagogo Jean Paul Piaget. Pardo de Sande: pag.8

La matemática está presente en diversos espacios de la actividad humana por ello, es necesario que nuestra sociedad demande una cultura matemática para aproximarse, comprender y asumir un rol transformador en el entorno complejo y global de la realidad.

Los estudiantes de hoy necesitan enfrentarse a los diferentes retos que demanda la sociedad con la finalidad que se encuentren preparados para superarlos tanto en la actualidad como en el futuro, la educación y las actividades de aprendizaje deben orientarse a que los estudiantes sepan

actuar con pertinencia en su rol de ciudadano. Ministerio de Educación (2015) pag.16

La resolución de problemas y las capacidades matemáticas son un aspecto fundamental que se debe propiciar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, desarrollar estas competencias para la resolución de capacidades, que implica que el estudiante debe comprender sobre los números y operaciones, usar estrategias de procedimiento de estimación y cálculo. Argumentando sus afirmaciones, todas ellas son necesarias para resolver situaciones problemáticas de la vida cotidiana.

Por lo tanto este proyecto beneficiará no solo a los estudiantes, también a los demás docentes, directores agentes pedagógicos, etc. buscando desarrollar competencias y capacidades en el área de matemática a través de las tarjetas móviles como técnica didáctica para fortalecer la resolución de problemas de cantidad en los niños del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor De Los Milagros” Huánuco - 2018.

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

En el desarrollo del trabajo de investigación se encuentra las siguientes limitaciones:

- Algunos padres de familia no tienen interés y dedicación en el aprendizaje de sus hijos.
- Déficit de atención y comprensión de los alumnos en el aprendizaje de la investigación.

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

- La investigación es viable porque cuenta con los recursos humanos, económicos, tecnológicos, infraestructura, tiempo y disponibilidad de profesionales.
- En recursos humanos, nuestra investigación es viable, contamos con el consentimiento del director para el permiso de aplicar la investigación en el aula.
- En recursos económicos, el investigador cuenta con fondos monetarios para reducir en algunos costos.

- En recursos tecnológicos, se cuenta con una computadora.
- En infraestructura, la institución educativa cuenta con un espacio adecuado para aplicar el proyecto de investigación tiene una buena infraestructura en todos sus ambientes.
- En la disponibilidad de profesionales, contamos con el asesoramiento técnico y oportuno correspondiente tanto de la profesora de investigación como el asesor.
- Facilidad de transporte para llegar al lugar de la práctica.
- Acceso a internet porque facilitará el trabajo de investigación

## **CAPÍTULO II**

### **2 MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la investigación**

##### **2.1.1 A. Nivel internacional**

- DIAZ, Juan de José (2004) Presentó la tesis titulada: “El grado de abstracción en la resolución de problemas de cambio de suma y resta en contexto rural y urbano

Tesis elaborada en la Universidad Complutense, Madrid -España, quién ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Los resultados indican que los contextos muestran un patrón evolutivo distinto en el rendimiento. Los alumnos rurales tienen mayor competencia verbal. Los escolares urbanos utilizan principalmente las estrategias hechos numéricos. Los errores conceptuales son más frecuentes en ambos contextos.
- Los alumnos urbanos y rurales tienen diferencias que no son significativas, por lo cual el contexto sociocultural no influye en su rendimiento, los escolares urbanos son más concretos y pictóricos que sus iguales rurales, mientras que estos alumnos son más verbales que aquellos.

- La propuesta en el área de matemáticas: relacionado con la enseñanza del pensamiento numérico y sistema numérico, números naturales suma y resta a través de la resolución de problemas; sirviendo como guía para el análisis de los resultados de los dos contextos, rural y urbano.
- GUTIÉRREZ, (2009) Presentó la tesis titulada: “Resolución de Problemas en Trigonometría en el 5to. Grado de educación secundaria de Caracas”.

Tesis elaborada en la universidad Venezuela, quién ha Llegado a las siguientes

Conclusiones:

- La aplicación del Módulo de Resolución de Problemas en el 5to. Grado de educación secundaria mejora significativamente el aprendizaje de la trigonometría.
- Los procesos desarrollados a través del razonamiento con la resolución de problemas aplicados a situaciones de aprendizaje en calidad de transferencias mejoran significativamente el aprendizaje de la Matemática.
- El pensamiento matemático mejora sustancialmente con la participación de un tutor docente.
- CASTAÑEDA S. (2011) Presentó la tesis titulada: "La lúdica y la resolución de problemas como estrategias didácticas para el desarrollo de competencias en la suma de dos dígitos, en los niños en la Institución Educativa Normal Superior de Florencia y Simón Bolívar de la Montañita Caquetá".

Tesis elaborada en la universidad de la Amazonia Florencia – Caquetá, quién ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Las matemáticas desempeñan un papel esencial para la adquisición de un pensamiento lógico y como herramienta que permite la aproximación hacia la comprensión del mundo que nos rodea, en síntesis, es parte integral de la vida de los niños.
- Se concluye que el niño transitando el camino del contar y la adquisición cabal del concepto de número llega a la adición. Explora

su mundo circundante, cuenta con sus dedos, va pasando de una unidad a la otra hasta sobre pasar los diez dedos de sus manos y alcanza la serie de los números naturales. Por eso la adición es la primera operación que realiza el niño en la escuela y con ella inicia el aprendizaje de las operaciones fundamentales sobre la que construye su edificio matemático.

- El juego se constituye como una estrategia metodológica preponderante en la educación en la etapa infantil, pues se aprende mucho más y mejor cuando las actividades se les dan en forma de juego, siendo por lo tanto el método por excelencia de la pedagogía para la primera infancia porque contribuye al desarrollo de los niños en esta edad.
- El aprendizaje significativo se basa en preparar al estudiante a partir del propio campo de actuación, o sea, del contexto, la comunidad y la sociedad, por lo que constituye un imperativo utilizar una metodología, lo cual garantiza la propiciación creativa y autónoma de los conocimientos por parte de los educandos.

### **2.1.2 Nivel Nacional**

- ASTOLA, P Y SALVADOR, A. (2012) Presentó la tesis titulada: "efectividad del problema "GPA-RESOL" en el incremento del nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos aditivos y sustractivos", en estudiantes de segundo grado de primaria de dos instituciones educativas, una de gestión estatal y otra privada del distrito de San Luis.

Tesis elaborada en la Universidad Pontificia Católica del Perú, quién ha llegado a las siguientes conclusiones:

- el nivel de logro en resolución de problemas aritméticos aditivos y sustractivos en estudiantes de segundo grado de primaria de dos instituciones educativas, una de gestión estatal y otra particular del distrito de San Luis después de la aplicación del programa GPA-RESOL es altamente significativo.
- En momento del pre test del grupo experimental difiere de un grupo control y al interior de los grupos, los estudiantes de la institución de la

gestión privada evidencian un mejor nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos aditivos y sustractivos.

➤ En el momento post test el grupo experimental tiene mayor nivel, pero al interior del grupo experimental el tipo de gestión no evidencio mayor impacto en el nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos aditivos y sustractivos.

• HURTADO (2000) Presentó la tesis titulada: “Estrategias de Resolución de Problemas de Análisis Matemático”.

Tesis elaborada en la universidad Los Ángeles de Chimbote, quién ha llegado a las siguientes conclusiones:

➤ Las estrategias de relaciones con el conocimiento previo, permiten enlazar representaciones de problemas anteriores.

➤ La estrategia de cooperación permitió el desarrollo del proceso comprensivo de los problemas.

➤ El factor verbal es uno de los pilares para el proceso comprensivo de los problemas planteados que se resuelven planteando el problema, comprendiéndolo, aplicando un plan de solución y comprobando el resultado.

• MOSTACERO VILLALOBOS, Tania Maritza (2001) Presentó la tesis titulada: “El Juego y el desarrollo del Área Lógico-Matemático: suma y resta de números naturales en Educación Primara Nuevo Chimbote Perú”.

Tesis elaborada en la Universidad de Chimbote, quién ha llegado a las siguientes conclusiones:

➤ El juego es una actividad voluntaria y un instrumento importante y valioso dentro del Nuevo Enfoque Pedagógico; porque los juegos Lógicos- Matemáticos desarrollan, en los educandos; su curiosidad, creatividad, ingenio, análisis crítico, imaginación, investigación, comprensión y deducción lógica.

➤ Los resultados obtenidos dan cuenta que los juegos permitieron que los alumnos aprendan las operaciones básicas, como la suma y la resta de números naturales, que se evidencia en las pruebas aplicadas para medir dicho conocimiento.



### 2.1.3 Nivel Local

- MÁRQUEZ ZEVALLOS, Silvia Otilia y Guissela Juan de Castro (2017) Presentó la tesis titulada: “los materiales recreativos en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa De Lima – Huánuco”.
  - Tesis elaborada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, quién ha llegado a las siguientes conclusiones:
  - Del resultado de la post prueba (Cuadro N° 05) se pudo determinar que el 50% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en logro previsto y el 40% en logro destacado respectivamente; con la aplicación de los materiales recreativos estructurados en la resolución de problemas.
  - El análisis descriptivo sobre el impacto de la aplicación de los materiales recreativos no estructurados, nos dice que, éste tiene un impacto significativo en la resolución de problemas, tal como se evidencian en el cuadro N° 9; en los que se muestra la superioridad del grupo experimental frente al grupo control.
  - Se concluye que estudios realizados en relación a la presente investigación han logrado aprendizajes significativos en el área curricular de matemática con la aplicación de diversos materiales, estrategias y programas aplicados para resolver problemas matemáticos.
- MARTÍNEZ LOREDO, Antonio (2004) Presentó la tesis titulada: “Las Estrategias Didácticas en la comprensión de las operaciones de suma y resta de números naturales en la Escuela Primaria de Menores N° 32011 Hermilio Valdizán – Huánuco”.

Tesis elaborada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, quién ha llegado a las siguientes conclusiones:

  - Las estrategias didácticas son fundamentales en la comprensión de las operaciones básicas en la escuela primaria.
  - Tomando como base la teoría constructivista del conocimiento enunciada por Jean Piaget, podemos concluir que es necesario

utilizar los conocimientos previos de los alumnos, logrado en su hogar o en la comunidad, para llegar a nuevos conocimientos que tengan significado en la vida cotidiana del alumno, debido a que las enseñanzas aisladas del contexto social, al no significar nada para los alumnos, así como lo aprenden, dentro de pocos días lo olvidan.

- Por consiguiente, concluimos que la forma de abordar los conocimientos es fundamental para la comprensión de las operaciones básicas en la escuela primaria, basando nuestra enseñanza en el aprendizaje de los educandos y proporcionado solamente la ayuda necesaria para que logren sus nuevos aprendizajes, tomando la idea de Vygotsky del andamiaje necesario para ayudar a los alumnos en la consecución de nuevos aprendizajes.
- CHÁVEZ GUERRA, Roxana Patricia (2015) Presentó la tesis titulada: “La tienda escolar para la resolución de problemas de suma y resta de los alumnos del 2º grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 San Pedro-Huánuco”.

Tesis elaborada en la universidad de Huánuco, quién ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Se ha logrado mejorar la solución de problemas de suma y resta con la aplicación de la tiendita escolar en los alumnos del 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 32004 “San Pedro”, Huánuco – 2014, donde el 91.9% han logrado desarrollar habilidades para la resolución de problemas de suma y resta.
- Se ha realizado el diagnóstico del nivel de resolución de problemas de suma y resta en los alumnos del 2º grado de primaria a través del pre test aplicado, donde el 76.2% del grupo experimental, demostraron un bajo nivel en la resolución de problemas de suma y resta, y el 74.9% en el grupo control, tal como se evidencia en el cuadro N° 3.
- Se elaboró la tienda escolar con materiales reciclados, como etiquetas y empaques de productos usados, que permitió implementar la tienda con la participación de los alumnos, quienes se mostraron entusiasmados, al colocar los precios y acondicionarlos para su uso.

- Se aplicó la tienda escolar con los alumnos del grupo experimental, a través de 10 sesiones de aprendizaje que se utilizó en el aula, donde los alumnos han podido desarrollar habilidades para solucionar problemas de suma y resta.
- Los resultados obtenidos después de la aplicación de la tienda escolar nos han permitido evaluar la solución de problemas de suma y resta, siendo significativa ya que el 91.9% han logrado resolver problemas de suma y resta.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 Teoría de Jean Piaget**

- La teoría de Piaget: proceso cognitivo  
Los aportes de Jean Piaget al estudio de la infancia, además de su teoría  
Constructivista del desarrollo de la inteligencia, lo posicionaron como una de las figuras más importantes en el mundo de la teoría pedagógica. Uno de sus principales estudios fue el de la Teoría Cognoscitiva a partir de la cual planteó que el desarrollo cognitivo, es una construcción continua del ser humano, marcada por varias etapas, necesidades y acciones. Piaget divide esas etapas en periodos de tiempo y define el momento y el tipo de habilidad intelectual que un niño desarrolla según la fase cognitiva en la que se encuentra. Estas etapas son:
  - Etapa sensomotriz (0 a 2 años)  
Esta es la primera en el desarrollo cognitivo y según Piaget, ocurre entre el momento del nacimiento y la aparición de un lenguaje que se articula en frases simples. Esta etapa se define por la interacción física con el entorno. El desarrollo cognitivo, en este momento, se articula a través de un juego que es experimental y que se puede asociar también a ciertas experiencias que surgen de la interacción con personas, objetos o animales. En esta etapa, según el psicólogo, los bebés están en una etapa sensorio-motora y juegan para satisfacer sus necesidades mediante transacciones entre ellos

mismos y el entorno, hecho que se relaciona con lo que él llamó un “comportamiento egocéntrico”, es decir, aquel que está centrado en sí mismo y no en la perspectiva del otro. Piaget dice que el comportamiento o lenguaje egocéntrico aparece como una expresión de la función simbólica que acaba de adquirir el niño.

- Etapa pre operacional (2 a 7 años)

En esta etapa, los niños empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás y por esta razón, son capaces de actuar y hacer juegos de rol. A pesar de este cambio, el egocentrismo sigue de alguna manera presente y por esto, hay dificultades a la hora de acceder a pensamiento o reflexiones más abstractas. En esta etapa, los niños aún no puede realizar operaciones mentales complejas, tal como lo hace un adulto, por eso, Piaget también habla de lo que se conoce como “pensamiento mágico” que surge de asociaciones simples y arbitrarias que el niño hace cuando intenta entender cómo funciona el mundo.

- Etapa de operaciones concretas (7 a 12 años)

En esta etapa, los niños empiezan a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas, pero para lograrlo necesitan situaciones concretas y no abstractas. También pueden categorizar aspectos de la realidad de una forma mucho más compleja. Otro punto esencial es que el pensamiento deja de ser tan egocéntrico. Una señal clara de esta etapa es cuando los niños pueden darse cuenta, por ejemplo, de que la cantidad de líquido en un recipiente no depende de la forma que adquiere, pues éste conserva su volumen.

- Etapa de operaciones formales (desde los 12 años hasta la vida adulta)

En este período los niños ganan la capacidad para utilizar una lógica que les permite llegar a conclusiones abstractas que no están ligadas a casos concretos.

En otras palabras, a partir de este momento, pueden “pensar sobre pensar”, y eso quiere decir que pueden analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento. También pueden utilizar el razonamiento hipotético deductivo. Aunque se habla de edades en las etapas de desarrollo de Piaget, no hay límites fijos y estas edades sirven como referencia de las fases de transición entre una etapa y otra. Por eso, para Piaget es posible encontrar casos de desarrollo diferentes, en los cuales los niños tardan en pasar a la siguiente fase o llegan temprano a éstas.

Para el desarrollo de la investigación, se tomó en cuenta el tercer periodo de las “Operaciones concretas” puesto que corresponde a la edad de los niños que de la manipulación de objetos concretos (Tarjetas móviles).

#### **2.2.1.1 Características del periodo de las operaciones concretas:**

- Razonamiento lógico
- Aparecen los esquemas lógicos de seriación
- Capacidad de describir su medio
- Capacidad de conservación de sustancias y pesos.
- Capacidad de reversibilidad

Es importante señalar que para Piaget en esta etapa es primordial la utilización de un material concreto (Tarjetas móviles) para la construcción de un Conocimiento el cual se llevará a cabo mediante 2 procesos en el cual son los procesos de la asimilación y la acomodación.

Para el éxito en la ejecución del material las tarjetas móviles menciona Piaget, “El aprender en el niño requiere que hallen por sí mismos el nuevo conocimiento, manipulando sus tarjetas móviles, componiendo, descomponiendo y transformando facilitando de esta manera la realización variada y efectiva de todas las experiencias concretas que permiten la interiorización del nuevo conocimiento; todo

este proceso debe realizarse con la guía constante del docente” (MARQUEZ.1967: 45).

### **2.2.2 Aprendizaje significativo de David Ausubel:**

Un tipo de aprendizaje en que un estudiante asocia la información, nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado.

Requiere de:

- ✓ **Motivación**-Que deberá poseer con deseos de aprender significativamente.
- ✓ **Conocimientos previos**-Debe relacionarse con nuevos aprendizajes de ideas previas.
- ✓ **Construcción de significados**-Deben ser claros y específicos

#### **2.2.2.1. Ventajas del aprendizaje significativo**

- Genera la captación más prolongada de la información.
- Facilita la captación de nuevos conocimientos que tienen relación con lo que ya posee
- Los nuevos datos que se relaciona con los anteriores, se almacenan en la memoria a largo plazo.
  
- Es activo, porque va a depender de todas las actividades de aprendizaje por parte de nuestros estudiantes.
- Es personal, porque todo significado de aprendizaje va a depender de los recursos con que cuenta el educando. (Pozo, J. 1996: 43)

Para Ausubel el aprendizaje debe ser significativo entonces con las tarjetas móviles el estudiante descubre su propio aprendizaje significativo, donde el estudiante es el centro de aprendizaje, manipulando el material resolveré problemas significativos.

La motivación es un factor de significatividad muy importante donde debe poseerse, aplicarse y permanecer.

Ausubel, señala que todo aprendizaje que se produce en los alumnos va depender de sus esquemas previos que tiene y tiene relación con la nueva información, en ese sentido cuando se refiere a la estructura cognitiva, se refiere a los conocimientos que ya tiene el educando sobre un determinado conocimiento.

En todo aprendizaje es necesaria la información de nuestros estudiantes, porque no solo se debe conocer la información del educando, sino los conocimientos que puede generar. Ausubel, nos ofrece principios del aprendizaje, que ofrecen las herramientas meta cognitivas para poder conocer los datos que tienen nuestros educandos, permitiendo ello, una mejora atención educativa, en lo que es importante tener presente que los alumnos no empiezan de cero, sino que ellos ya tienen sus propias experiencias y conocimientos que tienen incidencia en su aprendizaje y que deben ser aprovechadas para su beneficio. Por ello es necesario considerar los saberes previos que tienen nuestros estudiantes para desarrollar las actividades lúdicas eminentemente pedagógicas, particularmente en las matemáticas (resolución de problemas). (Arbeláez. 1999: 25).

#### **2.2.2.2 Requisitos para lograr el aprendizaje significativo**

- ✓ **Significatividad:** Todo material que presenta el docente al educando debe estar completamente organizado.
  
- ✓ **Significatividad psicológica:** Todo estudiante que relacione el nuevo Conocimiento con los saberes previos que posee y que los Comprenda.

También es importante que cuenta con una memoria de largo plazo, porque si no corre el riesgo de olvidarse todo en el corto tiempo.

- ✓ **Actitud favorable del alumno:** Se requiere que el educando lo quiera y lo desee. Es necesario la buena disposición emocional y actitudinal, donde el docente puede motivar a los niños a aprender. Ausubel señala que la información previa

que tiene el alumno, son representaciones que se da en un momento determinado y estos incluyen varios tipos de conocimiento sobre una determinada realidad.

- ✓ **Aplicaciones pedagógicas:** El docente debe tener información sobre sus estudiantes, para determinar que el conocimiento que presentará pueda relacionarse con los conocimientos de los alumnos.

Se hace necesario tomar control sobre los materiales con se cuenta en el aula, de manera lógica y jerárquica, teniendo en cuenta que no solo importa el contenido, sino la forma en que se deben presentar a los alumnos.

Un aprendizaje será significativo cuando los conocimientos estén relacionados Con lo que el alumno conoce o sabe respecto a la información que se aborda o trabaja. (Ausubel. 1983: 18).

El estudio tiene relación con el aprendizaje significativo de Ausubel, porque el alumno es capaz de construir su propio aprendizaje, manipulando el material didáctico “Las tarjetas móviles”.

### **2.2.3 Teoría del aprendizaje (Método por descubrimiento)**

#### **de Jerome Brunner**

Bruner considera que los estudiantes deben aprender a través de un **descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad.**

Por lo tanto, la **labor del profesor** no es explicar un contenido acabado, con un principio y un final muy claros, sino que debe **proporcionar el material adecuado para estimular a sus alumnos** mediante estrategias de observación, comparación, análisis de semejanzas y diferencias, etc.

Es llamado heurístico, el que promueve que el aprendiente adquiera los conocimientos por sí mismo, de tal modo que el contenido que se va a aprender no se presenta en su forma final, sino que debe ser descubierto por el aprendiente.



El aprendizaje por descubrimiento aprender es reordenar, transformar datos que permitan ir mas ala de ellos, debe ser descubierto activamente por los estudiantes que pasivamente asimilado. Deben ser asimilados a descubrir por cuenta propia, a formular conjeturas y a exponer sus propios puntos de vista.

El estudiante selecciona la información, origina hipótesis, y toma decisiones en el proceso de integrar experiencias en sus construcciones mentales existentes.

Con el aporte de Brunner las tarjetas móviles es un aprendizaje por descubrimiento, a muchos estudiantes se las hace difícil resolver problemas donde van a descubrir los pasos para la resolución de cantidad, manipulando, observando, el material propuesto, donde:

- ✓ Promueve que el estudiante adquiere los conocimientos por sí mismo.
- ✓ Los contenidos han de ser descubiertos progresivamente por los estudiantes
- ✓ Implica un cambio de paradigma en los métodos educativos más tradicionales.
- ✓ La labor del profesor proporcionar el material adecuado para estimular a los estudiantes.

#### **2.2.3.1. Etapas de aprendizaje por descubrimiento**

- ✓ **Enactivo-** Se aprende haciendo cosas, actuando, imitando, manipulando objetos.
- ✓ **Iónico-** Implica el uso de imágenes o dibujos.
- ✓ **Simbólico-** Hace uso de palabra escrita o hablada.

Implica sistema de símbolos para la información de su teoría de aprendizaje por descubrimiento quiere decir obtener uno mismo los conocimientos, consiste en probar y formular hipótesis antes que simplemente leer o escuchar las lecciones del maestro.

AGUIRRE (2007) pág. 34

La teoría de Brunner nos ayudara a que las tarjetas móviles sean significativas, porque los estudiantes observaran, manipularan, representaran sus problemas matemáticos para hallar el resultado.

Mediante esta teoría el estudiante es hábil en encontrar el resultado, pierde la timidez al hallar problemas, crean sus problemas usando las tarjetas móviles, simboliza sus resultados gráficamente y simbólicamente.

#### **2.2.4 Las tarjetas móviles**

Los niños en su estado de desarrollo requieren de un cumulo de estimulación variada y permanente de tal forma que la conceptualización de las relaciones ocurrentes en la naturaleza se Vayan internalizando en el cerebro y forma parte de su conocimiento lógico del estudiante, Se constituye paulatinamente en función a su maduración que recibe, para el efecto de los materiales didácticos inciden fuertemente por ser un recurso útil para los estudiantes aprenden significativamente, por ello en el área de lógico matemático son variadas los materiales, entre otros podemos considerar las figuritas o tarjetas móviles que según el proyecto de materiales educativos para la educación básica dice:

“Que las tarjetas móviles son colecciones de figuras de animales, personas, flores, cosas, etc., coleccionados en cartulina o cartón de 7cm x 10cm, que al manipular con criterios establecidos permiten el desarrollo del pensamiento lógico del estudiante. MINEDU materiales educativos, catalogo: pag.34

Cada colección debe tener diferentes variables, este material permite entre otros: hacer clasificaciones, utilizar cuadros de doble entrada, hacer diagrama de árbol, formar series diferente criterios, establecer semejanzas y diferencia, establecer relación de orden aproximarse al concepto de número, resolver problemas y otros al respecto:

“las tarjetas lógicas son fichas que contienen números, símbolos, señales, que orienta el aprendizaje de las operaciones básicas, primordialmente en la resolución de problemas de cantidad. SEBASTIÁN C. FELIPE (2012) Didáctica de la matemática: pág.163

#### **2.2.4.1. Una nueva propuesta didáctica con las tarjetas móviles**

Uno de los aspectos más importantes de la modernización de la educación es el enfoque del currículo. El nuevo enfoque pedagógico recoge los planteamientos actuales relativos a la forma en que aprenden los estudiantes, en los cuales se considera que el aprendizaje es un proceso muy complejo de carácter social y socializador. Es un proceso fundamentalmente activo por parte del estudiante que incide en su desarrollo personal total, es decir que no solo produce conocimientos, si no desarrolla sentimientos, actitudes, valores y que se produce básicamente por la acción del propio estudiante en interacción con el medio.

Son las experiencias activas de los estudiantes con su medio ambiente, las que está generando nuevos aprendizajes en el hogar, la calle, entre amigos, con adultos, con los medios de comunicación y en la escuela. En esta última el aprendizaje se produce de una manera intencionada sistemática con la mediación del profesor. El profesor interviene como guía y apoyo para ayudar al alumno en este proceso y orientarlo para aprender por sí mismo y “aprender a aprender”. Pedagogía actual, derivados básicamente en los aportes de la etimología, de la pedagogía activa, de la psicología genética Piaget de la psicología cognitiva de Brunner y Ausubel, de a psicología culturalista de Vygotsky y con su medio es manipulando y vivencian con el material de estudio que se formaran aprendizajes duraderos. Las tarjetas móviles, constituyen un material valiosísimo para el aprendizaje de la resolución del problema de cantidad, por tanto, requiere su preparación y elaboración por parte de todos los docentes inmiscuidos en la tarea de educar y que mejor que el estudiante domine sin dificultad las operaciones básicas que son vitales para la vida.

#### **2.2.5 En el área de matemática**

“La matemática es una actividad humana y ocupa un lugar relevante en el desarrollo del conocimiento y de la cultura de nuestras sociedades. Se encuentra en constante desarrollo y reajuste, y por

ello sustente una creciente variedad de investigaciones en las ciencias, las tecnologías modernas y otras, las cuales son fundamentales para el desarrollo integral del país. Está área de aprendizaje contribuye en formar ciudadanos capaces de buscar, organizar, sistematizar y analizar información, entender el mundo que los rodea, desenvolverse en él, tomar decisiones pertinentes y resolver problemas en distintas situaciones.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica se favorece por el desarrollo de diversas competencias. A través del enfoque centrado en la Resolución de Problemas, el área de Matemática promueve y facilita que los estudiantes desarrollen las competencias”. (Diseño Curricular, 2016:230)

#### **2.2.6 Enfoque centrado en resolución de problemas**

“En esta área, el marco teórico y metodológico que orienta el proceso de enseñanza y aprendizaje corresponde al enfoque Centrado en la resolución de problemas, el cual se define a partir de las siguientes características:

- La matemática es un producto cultural dinámico, cambiante, en constante desarrollo y reajuste.
- Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de cuatro situaciones fenomenológicas: cantidad, regularidad, equivalencias y cambio; forma y movimiento y localización; y gestión de datos e incertidumbres.
- El aprendizaje de las matemáticas es un proceso de indagación y reflexión social e individual en el que se construye y reconstruye los conocimientos durante la resolución de problemas, esto implica relacionar y organizar ideas y conceptos matemáticos, que irán aumentando en grado de complejidad.
- Las emociones, actitudes y creencias actúan como fuerza impulsadoras de aprendizaje.

- La enseñanza de la matemática pone énfasis en el papel del docente como mediador entre el estudiante y los saberes matemáticos al promover la resolución de problemas en situaciones que garanticen la emergencia de conocimiento como solución óptima a los problemas, su reconstrucción, organización y uso en nuevas situaciones. Así como gestionar los errores que surgieron en este proceso.
- La meta cognición y la auto regulación propicia la reflexión y mejora el aprendizaje de la matemática. Implica el reconocimiento de aciertos, errores, avances y dificultades. MINEDU (2016) pag.135
- Las emociones, actitudes y creencias actúan como fuerzas impulsadoras del aprendizaje.
- Los estudiantes aprenden por sí mismos cuando son capaces de autorregular su proceso de aprendizaje y reflexionar sobre sus aciertos, errores, avances y las dificultades que surgieron durante el proceso de resolución de problemas”. (Diseño Curricular, 2016:231)

### **2.2.7 Capacidades**

Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada.

Competencias, que son operaciones más complejas.

Los conocimientos son las teorías, conceptos y procedimientos legados por la humanidad en distintos campos del saber. La escuela trabaja con conocimientos contruidos y validados por la sociedad global y por la sociedad en la que están insertos. De la misma forma, los estudiantes también construyen conocimientos. De ahí que el aprendizaje es un proceso vivo, alejado de la repetición mecánica y memorística de los conocimientos preestablecidos.

Las habilidades hacen referencia al talento, la pericia o la aptitud de una persona para desarrollar alguna tarea con éxito. Las habilidades pueden ser sociales, cognitivas, motoras.

Las actitudes son disposiciones o tendencias para actuar de acuerdo o en desacuerdo a una situación específica. Son formas habituales de pensar, sentir y comportarse de acuerdo a un sistema de valores que se va configurando a lo largo de la vida a través de las experiencias y educación recibida.

### 2.2.8 Capacidades Primer grado

- **Traduce cantidades a expresiones numéricas:** es transformar las relaciones entre los datos y condiciones de un problema a una expresión numérica (modelo) que reproduzca las relaciones entre estos; esta expresión se comporta como un sistema compuesto por números, operaciones y sus propiedades. Es plantear problemas a partir de una situación o una expresión numérica dada. También implica evaluar si el resultado obtenido o la expresión numérica formulada (modelo), cumplen las condiciones iniciales del problema.
- **Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones:** es expresar la comprensión de los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, las unidades de medida, las relaciones que establece entre ellos; usando lenguaje numérico y diversas representaciones; así como leer sus representaciones e información con contenido numérico.
- **Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo:** es seleccionar, adaptar, combinar o crear una variedad de estrategias, procedimientos como el cálculo mental y escrito, la estimación, la aproximación y medición, comparar cantidades; y emplear diversos recursos.
- **Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones:** es elaborar afirmaciones sobre las posibles relaciones entre números naturales, enteros, racionales, reales, sus operaciones y propiedades; basado en comparaciones y

experiencias en las que induce propiedades a partir de casos particulares; así como explicarlas con analogías, justificarlas, validarlas o refutarlas con ejemplos y contraejemplos. (Diseño Curricular, 2016:30)

### **2.2.9 Desempeños**

Cuando el estudiante resuelve problemas de cantidad y se encuentra en proceso a niveles esperado del ciclo III realiza desempeños como los siguientes:

- 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.
- 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 naturales.
- 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 números naturales y de la comparación y el orden entre dos cantidades.
- Emplea las siguientes estrategias y procedimientos:
  - Estrategias heurísticas.
  - Estrategias de cálculo mental, como la suma de cifras iguales, el conteo y las descomposiciones de números naturales.
  - Procedimientos de cálculo, como las sumas y restas sin canjes.
  - Estrategias de comparación, como la correspondencia uno a uno.
- 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).
- Realiza afirmaciones sobre las diferentes formas de representar el número y las explica con ejemplos concretos.

- Realiza afirmaciones sobre los resultados que podría obtener al sumar o restar y las explica con apoyo de material concreto. Asimismo, explica los pasos que siguió en la resolución de un problema”. (Diseño Curricular, 2016:237)

#### **2.2.10 Resolución de problemas de cantidad**

“Consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos que le demanden construir y comprender las nociones de número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. Además, dotar de significado a estos conocimientos en la situación y usarlos para representar o reproducir las relaciones entre sus datos y condiciones. Implica también discernir si la solución buscada requiere darse como una estimación o cálculo exacto, y para esto selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos. El razonamiento lógico en esta competencia es usado cuando el estudiante hace comparaciones, explica a través de analogías, induce propiedades a partir de casos particulares o ejemplos, en el proceso de resolución del problema”. (Diseño Curricular, 2016:232)

#### **2.2.11 La resolución de problemas de suma y resta**

“Para que los educandos puedan consolidar la noción aditiva, como sustractiva y sus habilidades en la solución de problemas, cuando inicien su vida escolar en la escuela, es imprescindible que resuelvan situaciones de su acontecer diario vinculados a quitar, agregar, juntar, separar, comparar e igualar”. (Ministerio de Educación, 2013:39)

“La solución de problemas implica aplicar un conjunto de ayudas y procedimientos. Este proceso se inicia desde la identificación del problema hasta llegar a su resolución. Es por eso que es importante que se ayude a los niños a solucionar los problemas que se les plantean, generando para ello un ambiente armónico, donde cuente con la guía del maestro que le ayuda a cumplir con sus retos y desafíos”. (Ministerio de Educación, 2013:39)



### **2.2.12 Resolución de problemas de suma**

“Estos problemas implican acciones de juntar, agregar, incrementar en situaciones o problemas de llevar o sin llevar. Estos problemas son verbales donde existen partes de un todo. Se puede desconocer una parte, otra parte o el todo; pero en el todo no existe ninguna diferencia conceptual en las partes, en las que se puede considerar dos tipos de situaciones de combinación: una en la que se pregunta por el todo y otra en la que una de las partes”. (Ministerio de Educación, 2013:29). Para resolver problemas, que implican acciones de juntar las partes, los educandos tienen que darse cuenta que tanto hay. La solución de problemas implica que los educandos identifiquen si hay grupos que forman la parte de un todo y si dichas partes se juntan.

### **2.2.13 Resolución de problemas de resta**

“Aquí se aborda situaciones de disminuir y quitar con hechos de prestar o son prestar. Estos tipos de problemas tienen su punto de partida de una cantidad en la que se quita algo para tener como resultado una cantidad menor. Son situaciones en las que se disminuye una cantidad determinada como punto de partida y que esto genera una cantidad de salida o final”. (Ministerio de Educación, 2013:40).

En este tipo de problemas considera: el inicio, el cambio y el final, de las cuales, dos cuales quiera, podrían ser los datos y el otro la incógnita. De esta manera podemos plantear varios tipos de problemas. Como además se tiene la posibilidad para el cambio: disminuir.

“La solución de problemas de resta o transformación requiere que el educando identifique si hay cantidades que varían y si dicha cantidad disminuye”. (D’amore. 2006p: 63).

### 2.3 Definiciones conceptuales de términos básicos

✓ **Las tarjetas móviles**

Son técnicas didácticas de conocimientos para contribuir a estimular y motivar de manera divertida, participativa, orientadora y reglamentaria para el desarrollo de las habilidades, capacidades lógicas para los estudiantes en el proceso de aprendizaje y enseñanza de las matemáticas

✓ **Resolución Problemas De Cantidad**

La solución de problemas implica ejecutar un conjunto de ayudas y procedimientos que van desde la comprensión, relación, análisis de problemas de cantidad, interpretación, explicación.

✓ **Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.**

Los estudiantes tienen que elaborar afirmaciones con números naturales con sus operaciones y propiedades, explicando su validez con ejemplos y contraejemplos en la resolución de problemas de cantidad.

✓ **Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.**

Los estudiantes expresan los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, usando un lenguaje numérico y diversas representaciones en la resolución de problemas de cantidad.

✓ **Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo**

Los estudiantes tienen que seleccionar, adaptar, combinar, o crear una variedad de estrategias y conocimientos como el cálculo mental y escrito en la estimación y medición, comparando cantidades utilizando diversos recursos en la resolución de problemas de cantidad.

✓ **Traduce cantidades a expresiones numéricas.**

Los estudiantes relacionan datos y condiciones de un problema a una expresión numérica, como un sistema compuesto por números, operaciones y sus propiedades, a través de un modelo que cumplen las condiciones iniciales al problema.

## **2.4 Hipótesis**

La aplicación de las tarjetas móviles mejora en la resolución de problemas de Cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008“Señor De Los Milagros” Huánuco-2018

### **2.4.1 Hipótesis Nula**

Aplicación de las tarjetas móviles no mejora la resolución de problemas de Cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008“Señor De Los Milagros” Huánuco-2018.

## **2.5 Variables**

### **2.5.1 Variable independiente**

#### **“Las tarjetas móviles”**

Material didáctico que favorece el aprendizaje de los estudiantes motivando a la diversión, participación, socializándonos, interactuando con nuestros medios para mejorar las capacidades matemáticas. Las dimensiones que se trabajara son la organización, ejecución y evaluación.

### **2.5.2 Variable dependiente**

#### **“Resolución de problemas de cantidad”**

Es una competencia que está incluido en el diseño curricular 2017, que Consiste en que el estudiante debe resolver problemas que afronta el estudiante, en comprender las relaciones entre agregar, quitar, juntar, separar y comparar cantidades, en problemas de resolución de cantidad, la descomposición de números naturales.

Es resolver problemas en forma oral y escrita los ejercicios de adición y sustracción en el ámbito numérico conocido a la resolución de problema.

### **2.5.3 Variable Intervinientes**

- **Edad**

Experiencias que se adquieren conocimientos más que otros.

- **Asistencia**

La responsabilidad de asistir a la escuela frecuentemente y de no faltar.

## 2.6 Operacionalización de Variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento				
<b><u>Variable independiente</u></b>  Las tarjetas móviles	Comprenden problemas	Leer atentamente el problema	-Ficha de observación				
		Ser capaz de expresarlo con tus propias palabras					
		juegue con las tarjetas					
	Búsqueda de estrategias	Hacer que el estudiante explore que camino elegirá para enfrentar a la solución		-Cuestionarios			
		El docente debe promover en los estudiantes el manejo de diversas estrategias					
		Se aplica las tarjetas móviles seleccionados					
	Representación (de lo concreto a lo simbólico )	Representaciones con materiales concreto hasta llegar a la representación gráfica y simbólica			-Ficha de observación		
		Seleccionar, interpretar, traducir y usar una variedad de esquemas para expresar la situación					
	Formulación	Expresan las propiedades matemáticas estudiadas				-Cuestionarios	
		Permite la formalización para poner en común lo aprendido					
	Reflexión	Implica sus aciertos dificultades y también en cómo mejorarlos					-Ficha de observación
		Ser consciente de sus preferencias para aprender y las emociones experimentadas durante el proceso de solución					
Transferencia	Propician la ocasión de movilizar los saberes en situaciones nuevas	-Cuestionarios					
<b><u>Variable dependiente</u></b>  Resolución de problemas de cantidad	Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones		Compara cantidades de objetos (menor o mayor) a partir de un problema				
			Resuelve problemas de sustracción con números naturales				
			Resuelve problemas de adición con números naturales				
			Resuelve problemas al juntar cantidades de números naturales				
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones		Halla el doble de una determinada cantidad	Prueba de entrada y salida			
			Halla la mitad de una determinada cantidad				
			Resuelve problemas de sustracción usando el tablero de valor posicional				
			Reconoce su comprensión del número como ordinal				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo		Conoce y usa esquema en la sustracción a partir de un problema		Prueba de entrada y salida		
			Usa el cálculo mental en las descomposiciones aditivas con números naturales				
		Conoce estrategias heurísticas para resolver un problema al restar					
		Emplea estrategias heurísticas con una determinada cantidad					
	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Descompone problemas de sustracción con números naturales	Prueba de entrada y salida				
		Interpreta el orden para resolver problemas al sumar cantidades					
		Resuelve problemas igualando cantidades de números naturales					

## CAPITULO III

### 3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Tipo de investigación

La investigación es de tipo aplicada porque se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ellas se deriven, busca conocer para hacer, actuar, construir y modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento universal. Sánchez y Reyes (2002:18)

Por lo tanto, permitirá la aplicación de una estrategia, para dar solución a un problema y contribuir a su mejora, en ese sentido se aplicará las Tarjetas móviles, con el propósito de solucionar la resolución de problemas de cantidad.

##### 3.1.1 Enfoque de la investigación

El enfoque de investigación es experimental, porque su objeto de estudios es realizar un experimento que permita demostrar hipótesis.

Se trabaja en relación causa – efecto inmediato por el cual requiere la aplicación del enfoque experimental. Delimita y define el objeto de la investigación o problema, plantea una hipótesis de trabajo, elabora el diseño experimental, realiza experimento, analiza los resultados y obtiene conclusiones. (Sánchez y Reyes. 2002:31)

##### 3.1.2 Alcance o nivel de Investigación

El presente estudio de investigación se encuentra en el nivel de estudios de comprobación de hipótesis causales, las cuales son estudios orientados a buscar un nivel de explicación científica a los fenómenos observados y que a su vez permita la predicción de los resultados encontrados. Además, hay que tener presente que la identificación de factores explicativos de un fenómeno nos puede conducir a la formulación de principios y leyes básicas. (Sánchez y Reyes.2002:23)

### 3.1.3 Diseño de investigación

El diseño de la investigación es el diseño cuasi-experimental con pre test y post test con dos grupos no equivalentes, en la cual una vez que se dispuso de los dos grupos, se evaluó a ambos en la variable dependiente, luego a uno de ellos (grupo experimental) se les aplicó el tratamiento experimental y el otro el grupo (grupo control) siguió con las actividades de rutina. (Sánchez y Reyes 2002: p.106).

Este diseño presenta el siguiente esquema:

Dónde:

GE: O1-----X-----O2
GC: O3-----O4

GE: grupo experimental

GC: grupo control

O1: pre test en el grupo experimental.

O2: post test en el grupo experimental.

X: variable independiente (Tarjetas móviles).

O3: pre test en el grupo control.

O4: pos test en el grupo control.

### 3.1.4 Método de investigación

El método desarrollado es el experimental, ya que la presente investigación tuvo como propósito investigar las posibles relaciones de causa- efecto, exponiendo al grupo experimental a un tratamiento, que este caso fue la aplicación de las tarjetas móviles para la resolución de cantidad, para posteriormente comparar los resultados

con el grupo de control que no recibirá tratamiento alguno. (SIERRA BRAVO, 1988:pag. 43)

### 3.2 Población y muestra

#### 3.2.1 Población

La población “Comprende a todos los miembros de cualquier clase bien definida de personas eventos u objetos. (SANCHEZ Y REYES, 2006, pág. 14)

La población del presente estudio estuvo conformada, por 111 estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 “Señor De Los Milagros” Huánuco-2018.

Se distribuye de la siguiente manera:

**TABLA N° 1**  
**DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” HUÁNUCO - 2018.**

GRADO	SEXO				TOTAL	
	M	°/°	F	°/°	fi	°/°
1° “A”	8	14.5	19	33.9	27	24.3
1° “B”	14	25.4	11	19.6	25	22.5
1° “C”	15	27.2	12	21.4	27	24.3
1° “D”	18	32.7	14	25	32	28.8
<b>TOTAL</b>	55	100	56	100	111	100

**FUENTE:** Nómina de matrícula del 2018

**ELABORACIÓN:** Tesista (investigadora)

#### 3.2.2 Muestra

La muestra, pertenecen al muestreo no probabilístico, de tipo intencionado (AVILA 1996 pág. 75), este tipo de muestreo parte de quien selecciona la muestra lo que busco es que esta sea representativa, estuvo compuesta por un total de 111 estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008



“Señor de los Milagros”Huánuco-2018 y los grupos de trabajo de la investigación estuvo conformado por los estudiantes del 1° “C” total 27 y grupo de control y 1°“B” 25 que son un total de 52 estudiantes que conformarán mi grupo experimental.

Se distribuye de la siguiente manera:

**TABLA N° 2**  
**DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” HUÁNUCO-2018**

GRADO/SECCION	SEXO				TOTAL	
	M	%	F	%	fi	%
1° “B” GRUPO EXPERIMENTAL	14	48.2	11	47.8	25	48
1° “C” GRUPO CONTROL	15	51.7	12	52.1	27	51.9
<b>TOTAL</b>	29	100	23	100	52	100

**FUENTE:** Nómina de matrícula del 2018

**ELABORACIÓN:** Tesista (investigadora)

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

Las técnicas e instrumentos que se utilizará en el presente trabajo de investigación son los siguientes:

VARIABLES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
VARIABLE INDEPENDIENTE	Sesiones	Cuestionario
TARJETAS Móviles	Fichaje	Fichas (textuales, mixtas, resumen)
VARIABLE DEPENDIENTE	Encuesta	Cuestionario
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD		Prueba de entrada Prueba de salida

Las técnicas e instrumentos que se han considerado en la presente investigación son:

### 3.3.1 Para la Recolección de datos

Se usó las siguientes técnicas:

#### a) Técnica

**Ficha de observación.** - consiste en el registro sistemático, válido y confiable de compartimiento.

**Encuesta.** - La encuesta es una técnica que consistió en obtener información de los sujetos de estudio, proporcionada por ellos mismos, sobre opiniones, actitudes o sugerencias.

#### b) Instrumentos

**Lista de cotejo.** En cada sesión de clases tomar notas el avance de los estudiantes

**Ficha de evaluación.** Evaluar en cada clase a los alumnos (clase realiza y clase evaluada).

### 3.3.2 Para la presentación de datos

	<b>INSTRUMENTOS</b>
Estadística descriptiva	Tablas estadísticas Gráficos estadísticos

Se utilizó la técnica de la Estadística descriptiva es la rama de la estadística y dentro de esta técnica se usaron en la investigación tablas estadísticas y gráficos estadísticos de barras para la presentación de los resultados del pre y post test.

Consiste en la presentación de manera resumida de la totalidad de observaciones hechas, como resultado de una experiencia realizada. Nos informa de forma general sobre el comportamiento de un fenómeno y de ser el estudio explicativo, como se ha comportado la variable independiente ante la acción de una independencia. (SANCHEZ Y REYES, 2006 pag.161)

### 3.3.3 Para el análisis e interpretación de datos

Para el análisis e interpretación de datos se utilizó:

<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
Estadígrafos	Media aritmética

En el presente estudio se hizo uso de los estadígrafos, como el promedio porcentual que es un valor representativo de un conjunto de datos numéricos. Es igual a la suma de todos los valores dividido entre el número de sumandos que intervienen. El promedio porcentual, permitió sistematizar la información obtenida, cuyo proceso estadístico se realizó con la aplicación del Excel.

## **CAPITULO IV**

### **4 RESULTADOS**

#### **4.1 Procesamiento de datos**

##### **4.1.1 Resultados del pre test**

###### **a) REFERENCIA**

Se presenta los resultados obtenidos del pre test que se aplicó a los alumnos el 1°“B” de Educación Primaria, que formaron el grupo experimental, con un total de 25 estudiantes y del 1° “C” de Educación Primaria, que formaron el grupo de control con un total de 27 alumnos de la Institución Educativa N° 32008 “Señor de los Milagros” de Huánuco, y que consistió en aplicar una lista de cotejo con 15 indicadores de resolución de problemas de cantidad, que son:

- Compara cantidades de objetos (menor o mayor) a partir de un problema
- Resuelve problemas de sustracción con números naturales
- Resuelve problemas de adición con números naturales
- Resuelve problemas al juntar cantidad de números naturales
- Halla el doble de una determinada cantidad
- Halla la mitad de una determinada cantidad
- Resuelve problemas de sustracción usando el tablero de valor posicional
- Reconoce su comprensión del número como ordinal

- Conoce y usa esquema en la sustracción de un problema
- Usa el cálculo mental en las descomposiciones aditivas con números naturales
- Conoce estrategias heurísticas para resolver un problema al restar
- Emplea estrategias heurísticas con una determinada cantidad
- Descompone problemas de sustracción con números naturales
- Interpreta el orden para resolver problemas al sumar cantidades de números naturales
- Resuelve problemas igualando cantidades de números naturales

**b) Resultados obtenidos**

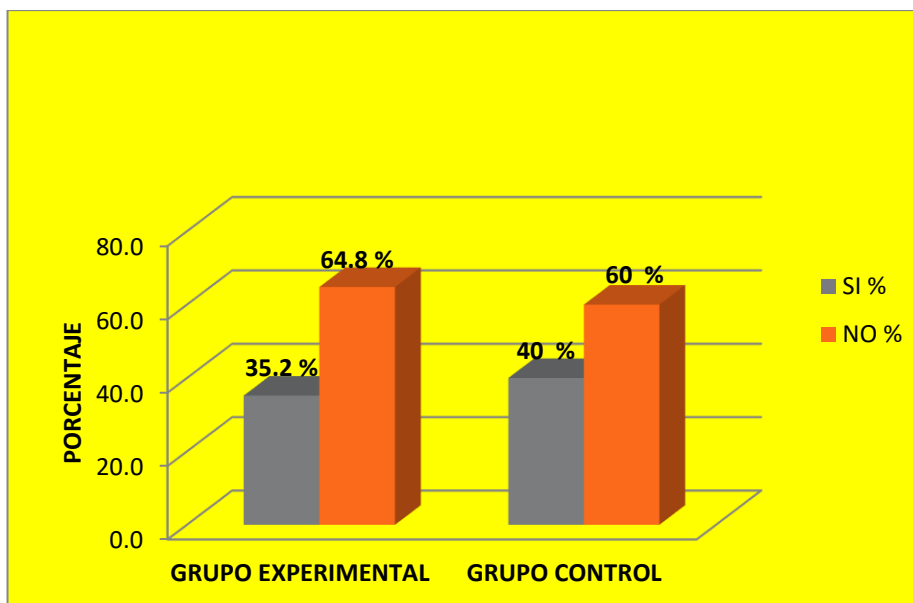
**TABLA N° 3**

**RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST A LOS ALUMNOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” HUANUCO-2018**

INDICADORES	PRE TEST											
	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Compara cantidades de objetos (menor o mayor) a partir de un problema	10	40	15	60	25	100	12	44.4	15	55.6	27	100
Resuelve problemas de sustracción con números naturales	9	36	16	64	25	100	11	40.7	16	59.3	27	100
Resuelve problemas de adición con números naturales	8	32	17	68	25	100	9	33.3	18	66.7	27	100
Resuelve problemas al juntar cantidad de números naturales	9	36	16	64	25	100	10	37.0	17	63.0	27	100
Halla el doble de una determinada cantidad	8	32	17	68	25	100	12	44.4	15	55.6	27	100
Halla la mitad de una determinada cantidad	10	40	15	60	25	100	13	48.1	14	51.9	27	100
Resuelve problemas de sustracción usando el tablero de valor posicional	9	36	16	64	25	100	12	44.4	15	55.6	27	100
Reconoce su comprensión del número como ordinal	10	40	15	60	25	100	11	40.7	16	59.3	27	100
Conoce y usa esquema en la sustracción de un problema	7	28	18	72	25	100	9	33.3	18	66.7	27	100
Usa el cálculo mental en las descomposiciones aditivas con números naturales	9	36	16	64	25	100	12	44.4	15	55.6	27	100
Conoce estrategias heurísticas para resolver un problema al restar	7	28	18	72	25	100	8	29.6	19	70.3	27	100
Emplea estrategias heurísticas con una determinada cantidad	7	28	18	72	25	100	9	33.3	18	66.7	27	100
Descompone problemas de sustracción con números naturales	10	40	15	60	25	100	10	37.0	17	63.0	27	100
Interpreta el orden para resolver problemas al sumar cantidades de números naturales	9	36	16	64	25	100	13	48.1	14	51.9	27	100
Resuelve problemas igualando cantidades de números naturales	10	40	15	60	25	100	12	44.4	15	55.6	27	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	35.2%		64.8%		100%		40 %		60 %		100 %	

Fuente: Pre Test

Elaboración: La Tesista



**Gráfico N° 1 RESULTADO DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST A LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” HUANUCO-2018**

Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: La tesista

### **c) Análisis e interpretación**

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N°3 y su respectivo gráfico, se puede observar:

-En el grupo experimental, solamente el 35.2 % de los estudiantes habían logrado la resolución de problema de cantidad y el 64.8 % no presentaron el logro.

-En el grupo control, solamente el 40 % de los estudiantes habían logrado la resolución de problema de cantidad y el 60 % no presentaban tal logro.

### **d) Interpretación**

Si observamos los resultados del pre test podemos concluir que la mayoría de los estudiantes tanto en el grupo experimental, como en el grupo control no habían logrado la resolución de problema de cantidad, tal como se demuestra en los resultados obtenidos, donde solo el 40 % en el grupo de control y el 35.2 % en el grupo experimental.

## 4.1.2 Resultado del post test

### a) Referencia

En esta parte del trabajo se presenta los resultados obtenidos del post test, que se aplicó a 25 del 1° “B” de Educación Primaria, que formaron el grupo experimental, con un total de 27 estudiantes y del 1° “C” de Educación Primaria, que formaron el grupo de control con un total de 52 alumnos de la Institución Educativa N° 32008 “Señor de los Milagros” de Huánuco. El post test consistió en una lista de cotejo de 15 indicadores de resolución de problemas de cantidad, como son:

- Compara cantidades de objetos (menor o mayor) a partir de un problema
- Resuelve problemas de sustracción con números naturales
- Resuelve problemas de adición con números naturales
- Resuelve problemas al juntar cantidad de números naturales
- Halla el doble de una determinada cantidad
- Halla la mitad de una determinada cantidad
- Resuelve problemas de sustracción usando el tablero de valor posicional
- Reconoce su comprensión del número como ordinal
- Conoce y usa esquema en la sustracción de un problema
- Usa el cálculo mental en las descomposiciones aditivas con números naturales
- Conoce estrategias heurísticas para resolver un problema al restar
- Emplea estrategias heurísticas con una determinada cantidad
- Descompone problemas de sustracción con números naturales
- Interpreta el orden para resolver problemas al sumar cantidades de números naturales
- Resuelve problemas igualando cantidades de números naturales



**b) Resultados obtenidos**

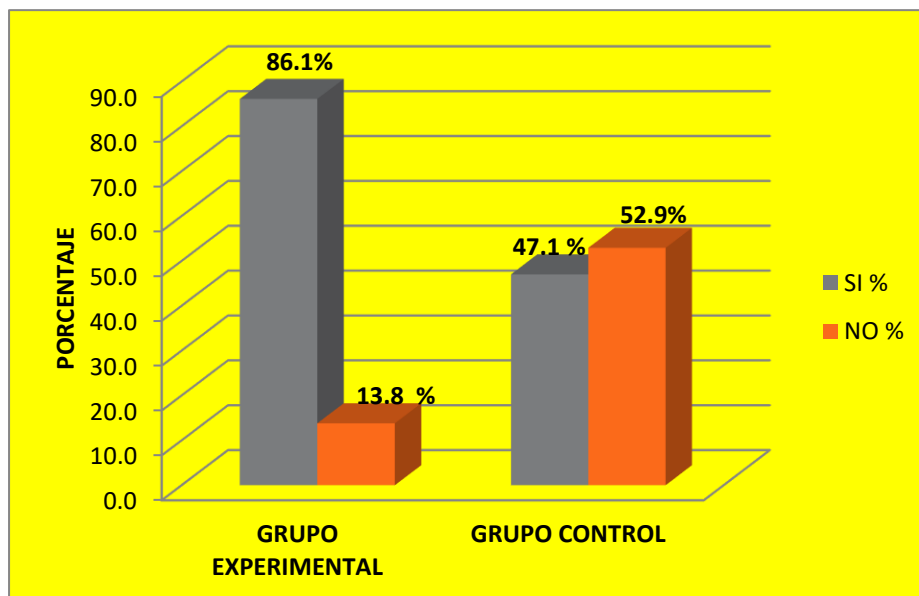
**TABLA N° 4**

**RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST A LOS ALUMNOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” HUANUCO-2018**

INDICADORES	POST TEST											
	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Compara cantidades de objetos (menor o mayor) a partir de un problema	24	96	1	4	25	100	18	66.7	9	33.3	27	100
Resuelve problemas de sustracción con números naturales	22	88	3	12	25	100	16	59.3	11	40.7	27	100
Resuelve problemas de adición con números naturales	23	92	2	8	25	100	15	55.6	12	44.4	27	100
Resuelve problemas al juntar cantidad de números naturales	22	88	3	12	25	100	13	48.1	14	51.9	27	100
Halla el doble de una determinada cantidad	21	84	4	16	25	100	12	44.4	15	55.6	27	100
Halla la mitad de una determinada cantidad	24	96	1	4	25	100	12	44.4	15	55.6	27	100
Resuelve problemas de sustracción usando el tablero de valor posicional	22	88	3	12	25	100	11	40.7	16	59.3	27	100
Reconoce su comprensión del número como ordinal	23	92	2	8	25	100	12	44.4	15	55.6	27	100
Conoce y usa esquema en la sustracción de un problema	21	84	4	16	25	100	11	40.7	16	59.3	27	100
Usa el cálculo mental en las descomposiciones aditivas con números naturales	20	80	5	20	25	100	13	48.1	14	51.9	27	100
Conoce estrategias heurísticas para resolver un problema al restar	21	84	4	16	25	100	12	44.4	15	55.6	27	100
Emplea estrategias heurísticas con una determinada cantidad	20	80	5	20	25	100	11	40.7	16	59.3	27	100
Descompone problemas de sustracción con números naturales	19	76	6	24	25	100	12	44.4	15	55.6	27	100
Interpreta el orden para resolver problemas al sumar cantidades de números naturales	20	80	5	20	25	100	11	40.7	16	59.3	27	100
Resuelve problemas igualando cantidades de números naturales	21	84	4	16	25	100	12	44.4	15	55.6	27	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	86.1%		13.8%		100 %		47.1		52.9%		100%	

Fuente: Post Test

Elaboración: La Tesista



**Gráfico N° 2**  
**RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL POST TEST A LOS ESTUDIANTES DEL 1º GRADO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” HUANUCO-2018**

Fuente: Tabla N° 04

Elaboración: La tesista

### c) Análisis e interpretación

- De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N°4 y su respectivo gráfico, se puede observar:
- En el grupo experimental, el 86.1. % de los estudiantes habían logrado la resolución de problema de cantidad, solamente el 13.8 no presentaron el logro.
- En el grupo control, el 47.1 % de los estudiantes habían logrado la resolución de problema de cantidad y el 52.9 % no presenta tal logro.

### d) Interpretación

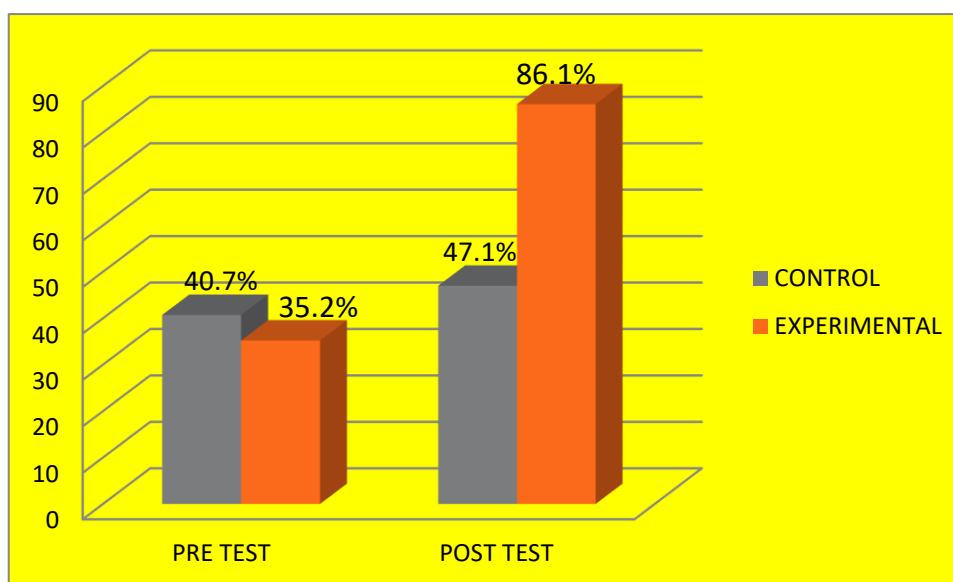
- Si observamos los resultados podemos observar porcentajes diferenciados, ya que en el grupo experimental el 86.1 % de los estudiantes han logrado la resolución de problemas de cantidad, mientras que en el grupo de control solo el 47.1 % presentan dicho logro. Estas diferencias nos señalan que hubo influencia de las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad.

**TABLA N° 5  
CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST EN  
FUNCIÓN A LOS PORCENTAJES**

GRUPOS DE ESTUDIO	PORCENTAJES		DIFERENCIA
	PRE TEST	POST TEST	
CONTROL	40.7 %	47.1 %	6.4
EXPERIMENTAL	35.2 %	86.1 %	50.9

Fuente: Tabla N° 3 Y N° 4

Elaboración: La tesista



**Gráfico N° 3 CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST EN FUNCIÓN A LOS PORCENTAJES**

Fuente: Cuadro N° 5

Elaboración: La tesista

### **a) Análisis e Interpretación**

En la tabla N°5 se presentan los resultados afianzados de los porcentajes finales obtenidos únicamente en la escala que evidencia la resolución de problemas de cantidad, por lo que se presenta los siguientes resultados:

-En relación al grupo control, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 40.7% de estudiantes que solo presentaban un buen nivel de aprendizaje de la resolución de problemas de cantidad, pero este porcentaje se incrementa en el post test a un 47.1 % siendo la diferencia de un 6.4% este incremento señala el trabajo realizado en el aula, y que no es muy efectivo, razón por lo que no fue muy diferenciado los porcentajes logrados.

-En relación al grupo experimental, en el pre test se obtuvo un porcentaje del 35.2% de alumnos que solo presentaban un buen nivel de aprendizaje de la resolución de problemas de cantidad, dado que este porcentaje se incrementa en el post test a un 86.1% siendo la diferencia de un 50.9% incremento que señala la influencia de la tarjeta móvil para la resolución de problemas de cantidad.

## **CAPITULO V**

### **5 DISCUSION DE RESULTADOS**

#### **5.1 Contrastación de los resultados del trabajo de investigación**

Ante el problema formulada inicialmente

¿De qué manera las tarjetas móviles influyen en la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 “ Señor de los Milagros “Huánuco- 2018?

Según los resultados obtenidos se corrobora que la resolución de problemas de cantidad mejora con la aplicación de manera las tarjetas móviles en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 “Señor de los Milagros “Huánuco- 2018, quedando demostrando en el 86.1% de los alumnos que han logrado mejorar sus habilidades para la resolución de problemas de cantidad.

## 5.2 Con las bases teóricas

En la discusión con las bases teóricas del presente estudio se consideró 1 aporte importante como son:

### ➤ **Teoría de Jerome Brunner del método por descubrimiento**

Bruner considera que los estudiantes deben aprender a través de un **descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad.**

Por lo tanto, la **labor del profesor** no es explicar un contenido acabado, con un principio y un final muy claros, sino que debe **proporcionar el material adecuado para estimular a sus alumnos** mediante estrategias de observación, comparación, análisis de semejanzas y diferencias, etc.

Es llamado heurístico, el que promueve que el aprendiente adquiera los conocimientos por sí mismo, de tal modo que el contenido que se va a aprender no se presenta en su forma final, sino que debe ser descubierto por el aprendiente.

El aprendizaje por descubrimiento aprender es reordenar, transformar datos que permitan ir mas ala de ellos, debe ser descubierto activamente por los estudiantes que pasivamente asimilado. Deben ser asimilados a descubrir por cuenta propia, a formular conjeturas y a exponer sus propios puntos de vista.

El estudiante selecciona la información, origina hipótesis, y toma decisiones en el proceso de integrar experiencias en sus construcciones mentales existentes.

Con el aporte de Brunner las tarjetas móviles es un aprendizaje por descubrimiento, a muchos estudiantes se las hace difícil resolver problemas donde van a descubrir los pasos para la resolución de cantidad, manipulando, observando, el material propuesto, donde:

- ✓ Promueve que el estudiante adquiere los conocimientos por sí mismo.
- ✓ Los contenidos han de ser descubiertos progresivamente por los estudiantes
- ✓ Implica un cambio de paradigma en los métodos educativos más tradicionales.
- ✓ La labor del profesor proporcionar el material adecuado para estimular a los estudiantes.

## **Etapas de aprendizaje por descubrimiento**

- ✓ **Inactivo-** Se aprende haciendo cosas, actuando, imitando, manipulando objetos.
- ✓ **Iónico-** Implica el uso de imágenes o dibujos.
- ✓ **Simbólico-** Hace uso de palabra escrita o hablada.

Implica sistema de símbolos para la información de su teoría de aprendizaje por descubrimiento quiere decir obtener uno mismo los conocimientos, consiste en probar y formular hipótesis antes que simplemente leer o escuchar las lecciones del maestro.

AGUIRRE (2007) pág. 34

La teoría de Brunner nos ayudara a que las tarjetas móviles sean significativas, porque los estudiantes observaran, manipularan, representaran sus problemas matemáticos para hallar el resultado.

Mediante esta teoría el estudiante es hábil en encontrar el resultado, pierde la timidez al hallar problemas, crean sus problemas usando las tarjetas móviles, simboliza sus resultados gráficamente y simbólicamente.

### **5.3 Con la hipótesis.**

Ante la afirmación: La resolución de problemas de cantidad mejora para la resolución con el uso de las tarjetas móvil en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 “ Señor de los Milagros “Huánuco- 2018. Se ha logrado mejorar con los resultados obtenidos, quedando demostrando en la tabla N° 5 donde figuran los resultados del pre test y post test de manera comparativos, señalándolos, que antes de la experiencia con las tarjetas móvil en el grupo experimental, solo el 35.2% presentaban habilidades para la resolución de problemas de cantidad, pero después de la experiencia, el 86.1% de los estudiantes, logran mejorar el desarrollar habilidades para solucionar problemas de cantidad planteadas.

Con los resultados que se ha obtenido a nivel porcentual nos permiten afirmar y validar la hipótesis formulada inicialmente.

## CONCLUSIONES

Al finalizar el estudio se ha llegado a las siguientes conclusiones:

1. -Se ha logrado mejorar la resolución de problema de cantidad con las tarjetas lógicas en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 32008 “ Señor de los Milagros “Huánuco-2018, donde el 86.1% han logrado resolver problemas que implican cantidad en la tabla N° 3 y grafico N° 01
2. -Se ha identificado el nivel resolución de problema de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria a través del pre test aplicado tanto al grupo control y experimental, quienes mostraron un bajo nivel en la resolución de problema de cantidad, ya que el 40.7 % en el primer grupo y el 35.2% tenían dificultades para resolver esta capacidad, tal como se evidencia en la tabla N° 3.
3. -Se aplicó las tarjetas móviles en los estudiantes del 1 ° grado de educación primaria, del grupo experimental a través de 15 sesiones de aprendizaje que se desarrolló con la ayuda de las tarjetas móviles para mejorar la resolución de problemas de cantidad.
4. -Los resultados obtenidos después de la aplicación de las tarjetas móvil nos ha permitido evaluar la resolución de problemas de cantidad siendo significativa el 86.1% del grupo experimental han logrado dicha capacidad



## RECOMENDACIONES

### **A la Institución Educativa:**

Fomentar a los docentes del nivel primario la aplicación de las tarjetas móvil para la resolución de problemas de cantidad a fin de mejorar el aprendizaje, ya que contribuye un medio interactivo para que los estudiantes puedan relacionarse con los números.

### **A los docentes:**

Aplicar las tarjetas móviles, para mejorar la resolución de cantidad lo cual motiva y genera para aprender la resolución de problemas de cantidad , donde todos los estudiantes se muestran interesados

### **A los estudiantes:**

Genera aprendizaje en el área de matemática a través de las tarjetas móviles que permite: observación, manipulación del material concreto y sus relaciones con su vida cotidiana

### **A los padres de familia:**

Promover el aprendizaje de las tarjetas móviles para la resolución de cantidad, a partir de situaciones cotidianas, de tal manera que los estudiantes estimulen en este proceso de aprendizaje que es fundamental para el conocimiento de los números.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ✓ ALMEIDA SÁENZ, ORLANDO (2000) Compendio pedagógico
- ✓ AUSBEL, DAVID NOVAK D. JOSEPH HANESIAN Helen (2009)  
"psicología"
- ✓ BRUNNER, JEROME VILLANUEVA, (2009) Teoría del aprendizaje,  
  
Edición -tercera, México.
- ✓ DE GUZMAN, MIGUEL (2015) El Rincón De La Pizarra. Lima - Perú
- ✓ MORA, JUAN ANTONIO (1998) Los Materiales Educativos y las  
Actitudes
- ✓ PIAGET.S.(1952) "Teorías cognitivas, segunda-edición"
- ✓ SANCHEZ, Y REYES. C. (2006) Metodología y Diseño de la  
Investigación
- ✓ SEBASTIÁN C. FELIPE (2012) Didáctica de la matemática. Lima –Perú
- ✓ MINEDU (2017) Sugerencias para el aprendizaje de las matemáticas.  
Lima- Perú
- ✓ MINEDU (2017) Diseño Curricular Nacional \_edición Tercera. Lima-Perú

## REFERENCIAS DOCUMENTALES (TESIS)

- ✓ ASTOLA, P Y SALVADOR, A. (2012) Presentó la tesis titulada:  
"efectividad del problema "GPA-RESOL" en el incremento del nivel de  
logro en la resolución de problemas aritméticos aditivos y sustractivos",  
en estudiantes de segundo grado de primaria de dos instituciones  
educativas, una de gestión estatal y otra privada del distrito de San Luis.  
"Tesis elaborada en la Universidad Pontificia Católica del Perú.
- ✓ CASTAÑEDA S. (2011) Presentó la tesis titulada: "La lúdica y la  
resolución de problemas como estrategias didácticas para el desarrollo  
de competencias en la suma de dos dígitos, en los niños en la Institución

Educativa Normal Superior y Simón Bolívar de la Montañita Caquetá".  
Tesis elaborada en la Universidad de Florencia.

- ✓ CHÁVEZ GUERRA, Roxana Patricia (2015) Presentó la tesis titulada: "La tienda escolar para la resolución de problemas de suma y resta de los alumnos del 2º grado de educación primaria de la I.E. N° 32004 San Pedro-Huánuco". Tesis elaborada en la Universidad de Huánuco.
- ✓ DIAZ, Juan de José (2004) Presentó la tesis titulada: "El grado de abstracción en la resolución de problemas de cambio de suma y resta en contexto rural y urbano", Tesis elaborada en la Universidad Complutense, Madrid –España.
- ✓ GUTIÉRREZ, (2009) Presentó la tesis titulada: "Resolución de Problemas en Trigonometría en el 5to. Grado de educación secundaria de Caracas". Tesis elaborada en la Universidad Venezuela.
  - HURTADO (2000) Presentó la tesis titulada: "Estrategias de Resolución de Problemas de Análisis Matemático". Tesis elaborada en la universidad Los Ángeles de Chimbote.
  - MOSTACERO VILLALOBOS, Tania Maritza (2001) Presentó la tesis titulada: "El Juego y el desarrollo del Área Lógico-Matemático: suma y resta de números naturales en Educación Primara Nuevo Chimbote Perú". Tesis elaborada en la Universidad de Chimbote.
  - MÁRQUEZ ZEVALLOS, Silvia Otilia y Guissela Juan de Castro (2017) Presentó la tesis titulada: "los materiales recreativos en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32743 Santa Rosa De Lima – Huánuco". Tesis elaborada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
  - MARTÍNEZ LOREDO, Antonio (2004) Presentó la tesis titulada: "Las Estrategias Didácticas en la comprensión de las operaciones de suma y resta de números naturales en la Escuela Primaria de Menores N° 32011 Hermilio Valdizán – Huánuco". Tesis elaborada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

## **ANEXOS**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

ULTITULO DE INVESTIGACION: LAS TARJETAS MÓVILES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL 1° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32008 "SEÑOR DE LOS MILAGROS" HUÁNUCO-2018

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	POBLACION Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>- ¿De qué manera las tarjetas móviles influyen en la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación Primaria de la Institución Educativa N° 32008 "Señor De Los Milagros" Huánuco - 2018</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> -Mejorar la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación Primaria de la Institución Educativa N° 32008 "Señor De Los Milagros" Huánuco - 2018</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b> -Diagnosticar el nivel de resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1º grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 "Señor De Los Milagros" Huánuco- 2018. -Seleccionar las Tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1º grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 "Señor De Los Milagros" Huánuco - 2018.  - Aplicar las tarjetas móviles en los estudiantes del 1º grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 "Señor De Los Milagros" - Huánuco -2018.  - Evaluar el nivel de resolución de problema de cantidad después de la aplicación de las tarjetas móviles en los estudiantes del 1º grado de educación primaria de la Institución Educativa N°32008 "Señor De Los Milagros" Huánuco- 2018.</p>	<p>-La aplicación de las Tarjetas Móviles mejora la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1° grado de educación Primaria de la Institución Educativa N° 32008 "Señor De Los Milagros" Huánuco – 2018</p>	<p><b>Variable independiente</b>  Las tarjetas móviles</p>	-Comprenden el problema	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leer atentamente el problema.</li> <li>- Ser capaz de expresarlo con tus propias palabras</li> <li>- Juegue con Las tarjetas</li> </ul>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b> -La presente investigación corresponde al tipo de investigación aplicada.</p> <p><b>DISEÑO</b> -El diseño metodológico a utilizar es el cuasi experimental, que se representa a través del siguiente esquema:  GE O1-----X-----O2 GC O3-----O4</p>	<p><b>POBLACIÓN</b> -La población estuvo conformada por 111 estudiantes del 1° grado de educación Primaria de la Institución Educativa N° 32008 "Señor De Los Milagros" Huánuco – 2018</p> <p><b>MUESTRA</b> -La muestra estuvo compuesta por 52 estudiantes del 1° grado de educación Primaria de la Institución Educativa N° 32008 "Señor De Los Milagros" Huánuco – 2018 Quienes han sido elegidos por el método no probabilístico de tipo intencionada, por tanto está conformado por 25 estudiantes del 1° "B" grupo experimental y 27 estudiantes del 1° "C" grupo de control.</p>	<p>Lista de cotejo</p>
				-Búsqueda de estrategias	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer que el niño explore que camino elegirá para enfrentar a la solución.</li> <li>- El docente debe promover en los estudiantes el manejo de diversas estrategias</li> <li>- Se aplica las tarjetas móviles seleccionadas.</li> </ul>			
				-Representación (De lo concreto - simbólico)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representaciones con materiales concretos hasta llegar a las representaciones gráficas y simbólicas.</li> <li>- Seleccionar, interpretar, traducir y usar una variedad de esquemas para expresar la situación.</li> </ul>			
				-Formulación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresan las propiedades matemáticas estudiadas.</li> <li>- Permite la formalización para poner en común lo aprendido.</li> </ul>			
				-Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implica sus aciertos dificultades y también en cómo mejorarlos.</li> <li>- Ser consciente de sus preferencias para aprender y las emociones experimentales durante el proceso de solución.</li> </ul>			
				-Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propician la ocasión de movilizar los saberes en situaciones nuevas.</li> </ul>			
				- Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compara cantidades de objetos (menor o mayor) a partir de un problema</li> <li>- Resuelve problemas de sustracción con números naturales</li> <li>- Resuelve problemas de adición con números naturales</li> <li>- Resuelve problemas al juntar cantidad de números naturales</li> </ul>			
				-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halla el doble de una determinada cantidad</li> <li>- Halla la mitad de una determinada cantidad</li> <li>- Resuelve problemas de sustracción usando el tablero de valor posicional</li> <li>- Reconoce su comprensión del número como ordinal</li> </ul>			
				-Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoce y usa esquema en la sustracción de un problema</li> <li>- Usa el cálculo mental en las descomposiciones aditivas con números naturales</li> <li>- Conoce estrategias heurística para resolver un problema al restar</li> <li>- Emplea estrategias heurísticas con una determinada cantidad</li> </ul>			
				-Traduce cantidades a expresiones numéricas	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Descompone problemas de sustracción con números naturales</li> <li>- Interpreta el orden para resolver problemas al sumar cantidades de números naturales</li> <li>- Resuelve problemas igualando cantidades de números naturales</li> </ul>			



**UDH**  
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



## RESOLUCION N° 006 -2019-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 06 de febrero del 2019

Visto, el expediente N° 003-2019 de la bachiller Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS, quien solicita revisión del informe y designación de docentes dictaminadores de Tesis, para su revisión y sustentación correspondiente;

### CONSIDERANDO:

Que, con expediente N° 003-2019 del bachiller Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS, solicita revisión de la Tesis titulada *"Las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32008 "Señor de los Milagros" Huánuco-2018"* y la correspondiente sustentación;

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

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

Que, mediante Resolución N° 231-2018-D-FCEyH-UDH de fecha 12 de diciembre del 2018 se aprueba la ejecución del Proyecto de tesis de la Bachiller en Ciencias de la Educación y con Resolución N° 166-2018-D-FCEyH-UDH, se nombra como Asesor metodológico de Tesis al Dr. Joel Guido Aguirre Palacin.

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

### SE RESUELVE:

**Artículo Primero:** DESIGNAR como docentes dictaminadores de la tesis titulada *"Las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32008 "Señor de los Milagros" Huánuco-2018"* de la Bachiller en Ciencias de la Educación Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS a los docentes:

Dra. Laddy Dayana Pumayuri de la Torre

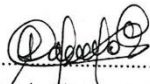
Mg. Edwin Talenas Bustamante

Lic. Manuel Eliab Grandes Anapar.

**Artículo segundo:** FIJAR un plazo de 07 días calendario a partir de la fecha para emitir el dictamen respectivo por escrito acerca de la aceptación del trabajo, por parte de los docentes dictaminadores nombrados en el artículo precedente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



  
Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (e)

PPG

Distribución: Jurado (3), Fac. Cs Educ y Hum, EAP Educación, Interesado. Archivo



## RESOLUCION N° 0120-2019-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 30 de julio del 2019

Visto el expediente N° 206363-0000000969 presentado por la Bachiller **Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS**, quien solicita ser declarada apta para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria por la modalidad de Sustentación de Tesis;

### CONSIDERANDO:

Que, para la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Básica: Inicial y Primaria, en la Escuela Académico Profesional de Educación, es necesario ser declarado expedito;

Que, la Bachiller **Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS**, ha presentado copia del grado de bachiller autenticado, constancia de habilitación para el trámite, certificado negativo de antecedentes penales, recibo de derecho de pago por concepto de Título Profesional, recibo de pago por concepto de fólder y sobre y copia legalizada del DNI;

Que, habiendo cumplido con los requisitos señalados en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, aprobado por Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017; y

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

### SE RESUELVE:

**Artículo único: DECLARAR APTA** a la Bachiller en Ciencias de la Educación **Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS** para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria por la modalidad de Sustentación de Tesis, y haber cumplido con presentar los requisitos señalados en el segundo considerando de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese,



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

PPG

Distribución: Vice Rectorado, Interesado, Fac Cs Educ y Hum EAP Educación, Archivo



**RESOLUCION N° 006 -2019-D-FCEyH-UDH**

**Huánuco, 06 de febrero del 2019**

Visto, el expediente N° 003-2019 de la bachiller Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS, quien solicita revisión del informe y designación de docentes dictaminadores de Tesis, para su revisión y sustentación correspondiente;

**CONSIDERANDO:**

Que, con expediente N° 003-2019 del bachiller Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS, solicita revisión de la Tesis titulada *"Las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32008 "Señor de los Milagros" Huánuco-2018"* y la correspondiente sustentación;

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

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

Que, mediante Resolución N° 231-2018-D-FCEyH-UDH de fecha 12 de diciembre del 2018 se aprueba la ejecución del Proyecto de tesis de la Bachiller en Ciencias de la Educación y con Resolución N° 166-2018-D-FCEyH-UDH, se nombra como Asesor metodológico de Tesis al Dr. Joel Guido Aguirre Palacin.

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

**SE RESUELVE:**

**Artículo Primero:** DESIGNAR como docentes dictaminadores de la tesis titulada *"Las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32008 "Señor de los Milagros" Huánuco-2018"* de la Bachiller en Ciencias de la Educación Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS a los docentes:

Dra. Laddy Dayana Pumayuri de la Torre

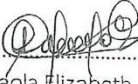
Mg. Edwin Talenas Bustamante

Lic. Manuel Eliab Grandes Anapar;

**Artículo segundo:** FIJAR un plazo de 07 días calendario a partir de la fecha para emitir el dictamen respectivo por escrito acerca de la aceptación del trabajo, por parte de los docentes dictaminadores nombrados en el artículo precedente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



  
Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (e)

PPG

Distribución: Jurado (3), Fac. Cs Educ y Hum, EAP Educación, Interesado. Archivo



“AÑO DEL DIÁLOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL”

**CONSTANCIA**

**EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32008  
“SEÑOR DE LOS MILAGROS” de la ciudad de Huánuco, que al final  
Suscribe:**


**HACE CONSTAR**

Que la señorita: **AMIQUERO ZEVALLOS YANIRA LUZ**, alumna de Investigación, de la Universidad De Huánuco, facultad de ciencias de la Educación y Humanidades, Programa Académico de Educación básica inicial y primaria, realizó el Proyecto de Investigación de tesis, en la Institución Educativa N° 32008 “Señor De Los Milagros” Huánuco, en el nivel primario en el aula del 1° grado “B” Y 1° grado “C” del presente año. Habiendo demostrado puntualidad, responsabilidad y dedicación en lo encomendado.

Se expide la presente constancia a petición del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 26 de noviembre del 2018



  
Prof.: FELICIANO BLAS MORA  
DIRECTO



**UDH**  
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**RESOLUCION N° 006 -2019-D-FCEyH-UDH**

**Huánuco, 06 de febrero del 2019**

Visto, el expediente N° 003-2019 de la bachiller Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS, quien solicita revisión del informe y designación de docentes dictaminadores de Tesis, para su revisión y sustentación correspondiente;

**CONSIDERANDO:**

Que, con expediente N° 003-2019 del bachiller Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS, solicita revisión de la Tesis titulada *"Las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32008 "Señor de los Milagros" Huánuco-2018"* y la correspondiente sustentación;

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

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

Que, mediante Resolución N° 231-2018-D-FCEyH-UDH de fecha 12 de diciembre del 2018 se aprueba la ejecución del Proyecto de tesis de la Bachiller en Ciencias de la Educación y con Resolución N° 166-2018-D-FCEyH-UDH, se nomina como Asesor metodológico de Tesis al Dr. Joel Guido Aguirre Palacin.

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

**SE RESUELVE:**

**Artículo Primero:** DESIGNAR como docentes dictaminadores de la tesis titulada *"Las tarjetas móviles para la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del 1º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 32008 "Señor de los Milagros" Huánuco-2018"* de la Bachiller en Ciencias de la Educación Yanira Luz AMIQUERO ZEVALLOS a los docentes:

Dra. Laddy Dayana Pumayuri de la Torre  
Mg. Edwin Talenas Bustamante  
Lic. Manuel Eliab Grandes Anapar.

**Artículo segundo:** FIJAR un plazo de 07 días calendarios a partir de la fecha para emitir el dictamen respectivo por escrito acerca de la aceptación del trabajo, por parte de los docentes dictaminadores nombrados en el artículo precedente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



*Paola Elizabeth Pajuelo Garay*

Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (e)

PPG  
Distribución: Jurado (3), Fac. Cs Educ y Hum, EAP Educación, Interesado. Archivo

**LISTA DE COTEJO  
PRE TEST**

NOMBRES Y APELLIDOS.....

GRADO. .... SECCIÓN..... FECHA .....

N°	INDICADORES	SI	NO
01.	Compara cantidades de objetos (menor o mayor) a partir de un problema		
02.	Resuelve problemas de sustracción con números naturales		
03.	Resuelve problemas de adición con números naturales		
04.	Resuelve problemas al juntar cantidad de números naturales		
05.	Halla el doble de una determinada cantidad		
06.	Halla la mitad de una determinada cantidad		
07.	Resuelve problemas de sustracción usando el tablero de valor posicional		
08.	Reconoce su comprensión del número como ordinal		
09.	Conoce y usa esquema en la sustracción de un problema		
10.	Usa el cálculo mental en las descomposiciones aditivas con números naturales		
11.	Conoce estrategias heurísticas para resolver un problema al restar		
12.	Emplea estrategias heurísticas con una determinada cantidad		
13.	Descompone problemas de sustracción con números naturales		
14.	Interpreta el orden para resolver problemas al sumar cantidades de números naturales		
15.	Resuelve problemas igualando cantidades de números naturales		

**LISTA DE COTEJO  
POST TEST**

NOMBRES Y APELLIDOS.....

GRADO. .... SECCIÓN..... FECHA .....

N°	INDICADORES	SI	NO
01.	Compara cantidades de objetos (menor o mayor) a partir de un problema		
02.	Resuelve problemas de sustracción con números naturales		
03.	Resuelve problemas de adición con números naturales		
04.	Resuelve problemas al juntar cantidad de números naturales		
05.	Halla el doble de una determinada cantidad		
06.	Halla la mitad de una determinada cantidad		
07.	Resuelve problemas de sustracción usando el tablero de valor posicional		
08.	Reconoce su comprensión del número como ordinal		
09.	Conoce y usa esquema en la sustracción de un problema		
10.	Usa el cálculo mental en las descomposiciones aditivas con números naturales		
11.	Conoce estrategias heurísticas para resolver un problema al restar		
12.	Emplea estrategias heurísticas con una determinada cantidad		
13.	Descompone problemas de sustracción con números naturales		
14.	Interpreta el orden para resolver problemas al sumar cantidades de números naturales		
15.	Resuelve problemas igualando cantidades de números naturales		

**SESION DE APRENDIZAJE N° 01**  
**TÍTULO: “COMPARA CANTIDADES”**




**I. DATOS INFORMATIVOS:**

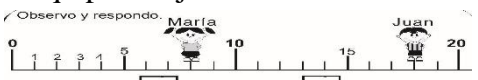
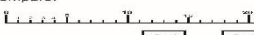
- 1.1. Institución Educativa : 32008 "Señor De Los Milagros"
- 1.2. Área : Matemática
- 1.3. Grado : 1°
- 1.4. Sección : "B"
- 1.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino
- 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz
- 1.7. Fecha : 25/09/2018
- 1.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones	Compara en forma vivencial y concreta la masa de objetos usando unidades no convencionales	compara cantidades de objetos (menor o mayor) a partir de un problema	Ficha de aplicación

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA**

PROCESOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<p>-El docente da la bienvenida a los alumnos, realizando las actividades rutinarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ oración</li> <li>✓ canto</li> <li>✓ asistencia y</li> <li>✓ fecha</li> </ul> <p>-El docente presentara en la pizarra un papelote de problema:</p> <p>1. En el siguiente par de puntajes obtenidos en el juego de tumba latas coloca el signo que corresponde.</p> <p> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">15</span> ○ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">11</span>                      <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">13</span> ○ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">18</span>  <small>Cóndores                      wallatas                      ardillas                      tarukas</small>            Se lee..... se lee.....            ¿Qué grupos empataron en el puntaje?.....         </p> <p>2. Observa las siguientes figuras y responde: ¿Quién tiene el mayor número en su camiseta?</p> <p style="text-align: center;">                                               <small>18                      29                      26</small>  <small>JOSÉ                      ANA                      TOTO</small> </p> <p>Responde.            La persona que tiene el mayor número en su camiseta es.....</p>	<p>pizarra</p> <p>plumón</p>	10
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>-Responden interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Qué observan?</li> <li>-¿Qué problema es?</li> <li>-¿Cómo lo resolvieron?</li> <li>-¿Qué signo utilizamos</li> <li>-¿Qué es el signo mayor?</li> <li>-¿Cómo se representa?</li> <li>-¿Qué es el signo menor?</li> <li>-¿Cómo se representa?</li> <li>-¿Seran iguales los dos signos?</li> </ul>	<p>mota</p> <p>papelote</p>	
	<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>-Preguntando:</p> <p>¿Podemos resolver con problemas la cantidad de mayor y menor?</p>		
	<b>Propósito</b>	<p>-Hoy aprenderemos a :</p> <p>Comparar cantidades de objetos (menor o mayor) a partir de un problema a través de “ LAS TARJETAS MÓVILES”</p> <p>-Se aplicara las NORMAS DE CONVIVENCIA para iniciar el desarrollo de la clase</p>		<p>cinta masking</p>

<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p>-Construimos el nuevo conocimiento</p> <p>-Anunciamos el tema “COMPARAMOS CANTIDADES”</p> <p>-Hacemos lectura de palabras significativas y contamos cuantos sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz</p> <p>-Formación de equipos</p> <p>-Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</p> <p>✓ Observo y respondo.</p>  <p>María está en <input type="text"/>. Juan está en <input type="text"/>.</p> <p>Por eso, <input type="text"/> tiene el número <b>mayor</b>.</p> <p>Con una flecha indico los números en la recta numérica. Después los comparo.</p>  <p>a) Encierro el número <b>mayor</b>. <input type="checkbox"/> 16 y <input type="checkbox"/> 13</p> <p>b) Encierro el número <b>mayor</b>. <input type="checkbox"/> 19 y <input type="checkbox"/> 17</p> <p>c) Encierro el número <b>menor</b>. <input type="checkbox"/> 12 y <input type="checkbox"/> 18</p> <p>Encierro el número <b>mayor</b>. Utilizo la recta numérica de arriba.</p> <p>a) <input type="checkbox"/> 7 y <input type="checkbox"/> 12    b) <input type="checkbox"/> 14 y <input type="checkbox"/> 11    c) <input type="checkbox"/> 10 y <input type="checkbox"/> 17</p> <p>Encierro el número <b>menor</b>.</p> <p>a) <input type="checkbox"/> 6 y <input type="checkbox"/> 15    b) <input type="checkbox"/> 12 y <input type="checkbox"/> 10    c) <input type="checkbox"/> 19 y <input type="checkbox"/> 20</p> <p>-Se entrega el material concreto “LAS TARJETAS MÓVILES “</p> <p>-Observan lo presentado</p> <p>-Manipulación del material concreto</p> <p>-Identifican La Comparación De Cantidad Mayor o Menor a Partir De Un Problema</p> <p>-Plantean sus hipótesis con el material dado</p> <p>-Resuelven lo pedido</p> <p>-Exponen su trabajo realizado</p> <p>-Hipótesis</p> <p>-Sistematización del tema</p> <p>-El docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente problema</p>	tarjetas móviles	30
<b>CIERRRE</b>	<b>Meta cognición</b>	<p>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</p> <p>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</p> <p>- ¿Qué dificultades tuvieron mis</p>	ficha de aplicación	

		estudiantes? - ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? - ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?		10
	<b>Transferencia</b>	- ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo hemos aprendido? - ¿Qué usamos? - ¿Para qué sirve? -En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos: Compara Cantidad de Objetos (Mayor o Menor) a Partir De Un Problema. -Felicitaciones por el trabajo realizado		

#### IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet
- Texto de matemático Ministerio de educación
- Guía de ejercicios Matemático-1º grado

-----  
 FIRMA



FICHA DE APLICACIÓN


Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

1. Rosa y Paco tienen varios pollitos cada uno. ¿Quién tiene más pollitos?



a. Pinten un  por cada pollito de Rosa y Paco.



Mis pollitos.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Mis pollitos.

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

b. Completen y usen los signos  $>$ ,  $<$  o  $=$ .

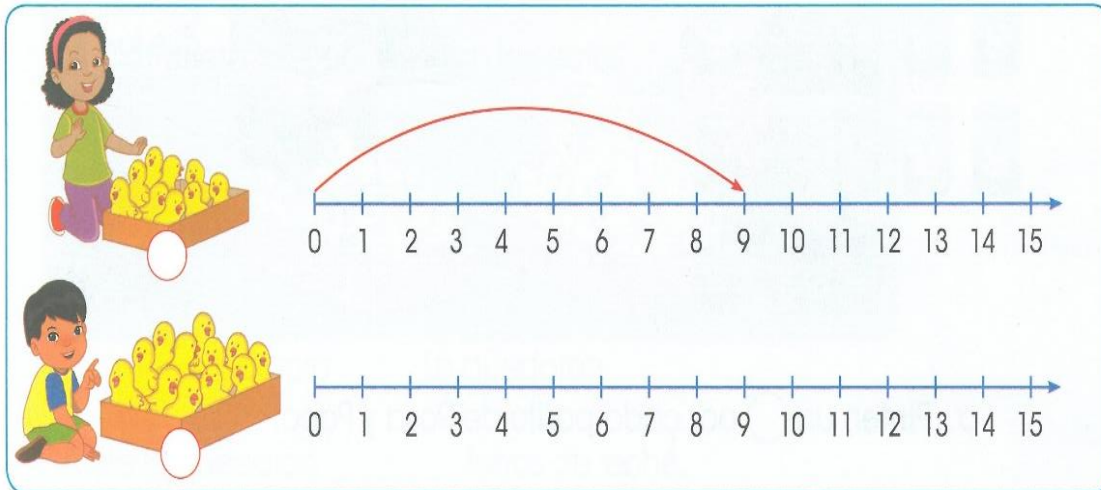
Rosa tiene  pollitos y Paco tiene  pollitos.

c. Respondan, ¿quién tiene menos pollitos? \_\_\_\_\_.

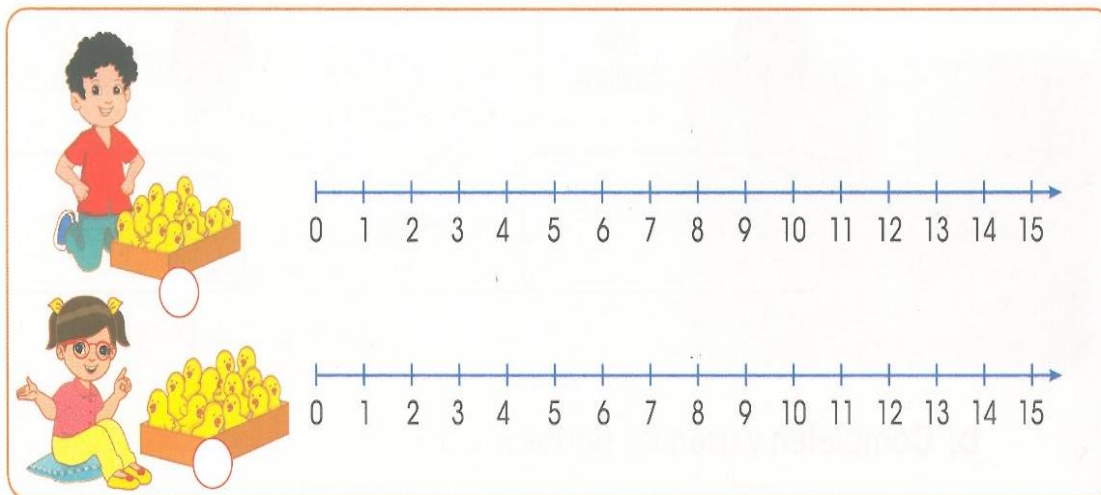
Rosa tiene \_\_\_\_\_ pollitos que Paco.

2. Lola y sus amigos juegan a representar la cantidad de pollitos en la recta numérica. ¿Quién tiene más pollitos en cada caso?

a. **Marquen** con una **✓** la caja que tiene más pollitos y con una **✗** la caja que tiene menos pollitos. **Representen** cada cantidad con una flecha.



Activity 1 shows two children with boxes of chickens. Lola has 9 chickens, and a boy has 15 chickens. Each has a number line from 0 to 15. A red arrow on Lola's number line points from 0 to 9.



Activity 2 shows a boy with 10 chickens and a girl with 12 chickens. Each has a number line from 0 to 15.

b. **Coloquen** los signos **>**, **<** o **=** según corresponda.

• 9  12

• 13  11

• 15  12

• 13  13

• 10  11

• 20  18

**SESION DE APRENDIZAJE N° 02**  
**TÍTULO “RESOLVEMOS PROBLEMAS QUITANDO “**


**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : 32008 "Señor De Los Milagros"  
 1.2. Área : Matemática  
 1.3. Grado : 1°  
 1.4. Sección : "B"  
 1.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino  
 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz  
 1.7. Fecha : 27/09/2018  
 1.8. Duración : 60 minutos




**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones	Compara cantidades a expresiones de sustracción con números naturales al plantear un problema	Resuelve problemas de sustracción con números naturales	Ficha de aplicación

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA**
**IV.**

PROCESOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	-El docente da la bienvenida a los alumnos , realizando las actividades rutinarias: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ oración</li> <li>✓ canto</li> <li>✓ asistencia y</li> <li>✓ fecha</li> </ul> -El docente presentara en la pizarra un papelote de problema: <p>Hay 12 niños en un salón. 9 se van. ¿Cuántos niños quedan?</p> <p>Planteamiento _____</p> <p>Respuesta _____</p> 		
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	-Responden interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Qué observan?</li> <li>-¿Qué problema es ?</li> <li>¿Cómo lo resolvemos?</li> <li>¿Qué signo utilizamos?</li> <li>¿Qué es el signo menos?</li> <li>¿Cómo se representa ?</li> <li>¿Podremos resolver el problema?</li> <li>¿Les gusta restar?</li> <li>¿Les pareció fácil o difícil el problema?</li> <li>¿Quién me dice un problema de resta?</li> </ul>	pizarra	10
	<b>conflicto cognitivo</b>	-Preguntando: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Por qué es importante la resta?</li> </ul>		
	<b>Propósito</b>	-Hoy aprenderemos a : Resolver problemas de sustracción con números naturales a través de “LAS		10

		<p>TARJETAS MÓVILES”</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Se aplicara las NORMAS DE CONVIVENCIA para iniciar el desarrollo de la clase</li></ul>	<p>mota</p>	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------	--

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Gestión y acompañamiento</b></p>	<p>-Construimos el nuevo conocimiento</p> <p>-Anunciamos el tema “Resolvemos problemas quitando”</p> <p>-Hacemos lectura de palabras significativas y contamos cuantos sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz</p> <p>-Formación de equipos</p> <p>-Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</p> <p>a) En un árbol hay 14 pájaros. 8 se fueron volando. ¿Cuántos pájaros quedan en el árbol?</p> <p>Planteamiento _____ </p> <p>Respuesta _____</p> <p>b) En una mesa hay 12 tortillas. Una persona se come 4. ¿Cuántas tortillas quedan?</p> <p>Planteamiento _____ </p> <p>Respuesta _____</p> <p>Sara tiene 13 duraznos. Va al mercado y vende 7. ¿Cuántos duraznos le quedan?</p> <p>Planteamiento _____ </p> <p>Respuesta _____</p> <p>-Se entrega el material concreto “LAS TARJETAS MÓVILES “</p> <p>-Observan lo presentado</p> <p>-Manipulación del material concreto</p> <p>-Resuelven problemas de sustracción con números naturales</p> <p>-Plantean sus hipótesis con el material dado</p> <p>-Resuelven lo pedido</p> <p>-Exponen su trabajo realizado</p> <p>-Hipótesis</p> <p>-Sistematización del tema</p> <p>- El docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente</p>	<p>tarjetas móviles</p> <p>cinta masking</p>	<p>30</p>
--------------------------	----------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------	-----------

		problema		
<b>CIERRRE</b>	<b>Meta cognición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</li> <li>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</li> <li>-¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</li> </ul>	ficha de aplicación	10
	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo hemos aprendido?</li> <li>- ¿Qué usamos?</li> <li>- ¿Para qué sirve?</li> <li>-En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos: Resuelven problemas de sustracción con números naturales</li> <li>- Felicitaciones por el trabajo realizado</li> </ul>	plumones	

**IV.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet

---

-Guía de ejercicios

-Matemática, Santillán 1° grado

-----  
FIRMA



### FICHA DE APLICACIÓN

Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

1. Susy invitó a sus amigos a jugar y su mamá compró panes para invitarles lonche. ¿Cuántos panes le quedaron?

a. **Observen** la imagen y **completen** los datos para resolver el problema.



• Panes que compró:

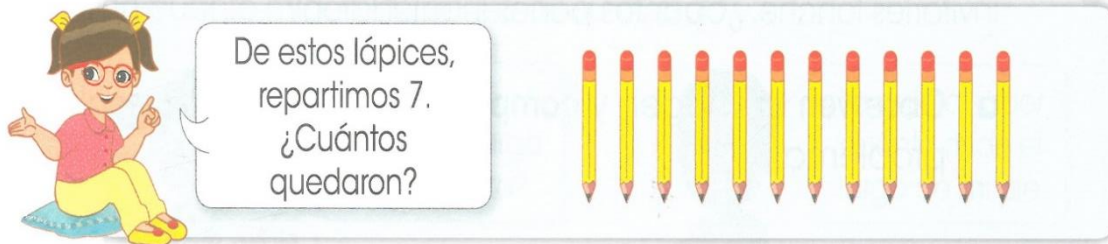
• Panes que invitó:

b. **Tachen** en la imagen los panes que invitó y **dibujen** los que quedaron en el recuadro de la derecha.

c. **Completen** la operación:  -  =

Le quedaron \_\_\_\_\_ panes.

2. **Resuelve** los problemas que se presentaron en el salón de Paola y Manuel.



De estos lápices, repartimos 7. ¿Cuántos quedaron?

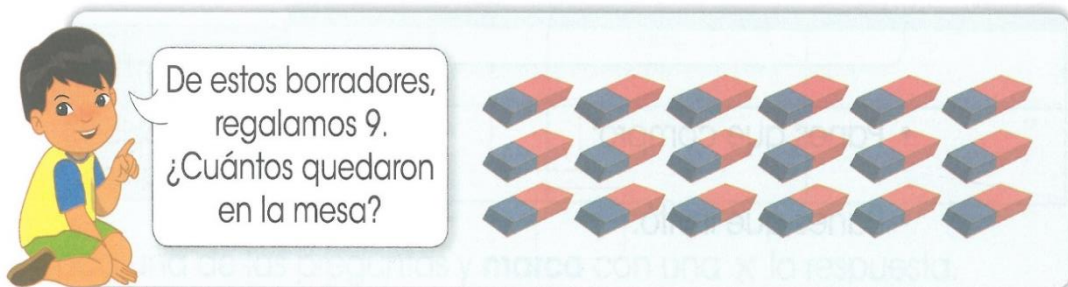
a. **Observa** la imagen y **completa** los datos para resolver el problema.

- Lápices que hay:
- Lápices que se repartieron:

b. **Tacha** los lápices que se repartieron y **cuenta** los que quedaron.

c. **Completa** la operación:  -  =

Quedaron \_\_\_\_\_ lápices.



De estos borradores, regalamos 9. ¿Cuántos quedaron en la mesa?

d. **Observa** la imagen y **completa** los datos para resolver el problema.

- Borradores que hay:
- Borradores que regalaron:

e. **Tacha** los borradores que se regalaron y **cuenta** los que quedaron.

f. **Completa** la operación:  -  =

Quedaron \_\_\_\_\_ borradores en la mesa.

SESION DE APRENDIZAJE N°03

TÍTULO: “RESUELVE PROBLEMAS AGREGANDO”

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : 32008 "Señor De Los Milagros"
- 1.2. Área : Matemática
- 1.3. Grado : 1°
- 1.4. Sección : "B"
- 1.5. Docente de aula : Tania Ortega Tolentino
- 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz
- 1.7. Fecha : 28/09/2018
- 1.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones	Compara cantidades a expresiones de adición con números naturales al plantear un problema	Resuelve problemas de adición con números naturales	Ficha de aplicación



	<p style="text-align: center;"><b>Propósito</b></p>	<p>-Hoy aprenderemos a:</p> <p>-Resolver problemas de adición con números naturales a través de” LAS TARJETAS MÓVILES”</p> <p>-Se aplicara las NORMAS DE CONVIVENCIA para iniciar el desarrollo de clase</p>		10
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Gestión y acompañamiento</b></p>	<p>-Construimos el nuevo conocimiento</p> <p>-Anunciamos el tema “RESUELVE PROBLEMAS AGREGANDO”</p> <p>-Hacemos lectura de palabras significativas y contamos cuantos sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz</p> <p>-Formación de equipos</p> <p>-Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</p> <p>Luis compró <b>4</b> mangos y María compró <b>6</b> mangos        ¿Cuántos mangos tienen los dos juntos?        Planteamiento <span style="float: right;">Respuesta</span>        _____ <span style="float: right;"><input type="text"/> mangos</span></p> <p>a) Hay <b>2</b> pelotas rojas y <b>4</b> pelotas blancas        ¿Cuántas pelotas hay en total?        Planteamiento <span style="float: right;">Respuesta</span>        _____ <span style="float: right;"><input type="text"/> pelotas</span></p> <p>b) <b>2</b> perros están jugando. Llegan <b>3</b> perros más        ¿Cuántos perros hay en total?        Planteamiento <span style="float: right;">Respuesta</span>        _____ <span style="float: right;"><input type="text"/> perros</span></p> <p>-Se entrega el material concreto “LAS TARJETAS MÓVILES “</p> <p>-Observan lo presentado</p> <p>-Manipulación del material concreto</p> <p>-Identifican La Adición Como Problema</p> <p>-Plantean sus hipótesis con el material dado</p> <p>-Resuelven lo pedido</p> <p>-Exponen su trabajo realizado</p> <p>-Hipótesis</p> <p>-Sistematización del tema</p> <p>- El docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente problema</p>		30

<b>CIERRRE</b>	<b>Meta cognición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</li> <li>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</li> <li>-¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</li> </ul>	tarjeta móvil	10
	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo hemos aprendido?</li> <li>- ¿Qué usamos?</li> <li>- ¿Para qué sirve?</li> <li>-En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos:</li> <li>-Resuelve problemas de adición con números naturales</li> <li>- Felicitaciones por el trabajo realizado</li> </ul>	ficha de aplicación	

#### IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet
- Guía de ejercicios
- Enciclopedia escolar matemática – 1° grado

---

FIRMA

FICHA DE APLICACIÓN

Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

1. Juan y Toño son pastores. En las madrugadas salen a cuidar a sus ovejas. Hoy, Toño le tiene una sorpresa a Juan. ¿Cuántas ovejas tendrá Juan luego de la sorpresa?



**a. Responde.**

- ¿Juan tendrá **más** o **menos** ovejas luego del regalo? \_\_\_\_\_.
- ¿Cuáles son los datos del problema?  
Ovejas de Juan: \_\_\_\_\_. Ovejas que le regalaron: \_\_\_\_\_.
- ¿Qué puedes hacer para saber cuántas ovejas tendrá Juan?  
\_\_\_\_\_.

**b. Representa** con un ● las ovejas de 

y con un ● las ovejas que le regaló .

Luego, **cuenta** el total de ovejas.



**c. Completa** la operación.

Ovejas de Juan

+

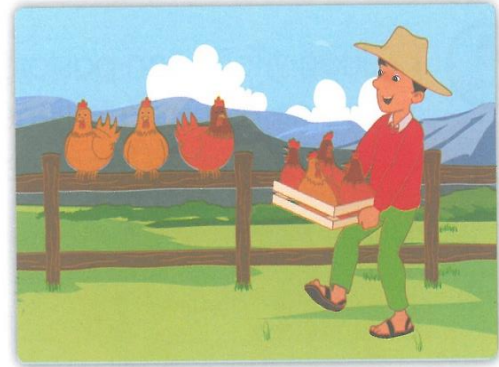
Ovejas que le regalaron

=

Total de ovejas

Juan tendrá  ovejas.

2. Cucho cría gallinas en su corral. El día de hoy compró 4 gallinas más y las lleva al corral. ¿Cuántas gallinas tiene ahora?



**a. Responde.**

- ¿Cuántas gallinas tenía? \_\_\_\_\_ .
- ¿Cuántas gallinas compró? \_\_\_\_\_ .
- ¿Qué debe hacer Cucho para saber cuántas gallinas tiene ahora?

- b. Dibuja** un ● por cada gallina que tenía y un ● por cada gallina que compró.

Tenía	Compró

- c. Completa** la operación.

Tenía		Compró		=	Total
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	

Cucho ahora tiene \_\_\_\_\_ gallinas.

3. Manuel va a alimentar a los conejos. Patty trajo 3 conejos más. ¿A cuántos conejos tendrá que alimentar Manuel?



Había		Trajo		=	Total
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>	

Manuel tendrá que alimentar a \_\_\_\_\_ conejos.



**SESION DE APRENDIZAJE N° 04**  
**TÍTULO: “RESOLVEMOS PROBLEMAS JUNTANDO”**

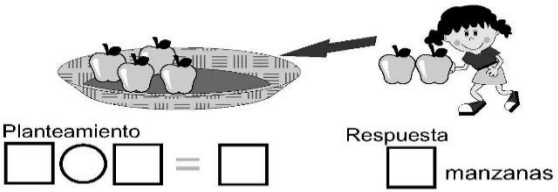
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : 32008 "Señor De Los Milagros"
- 1.2. Área : Matemática
- 1.3. Grado : 1°
- 1.4. Sección : "B"
- 1.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino
- 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz
- 1.7. Fecha : 01/10/2018
- 1.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones	Realiza afirmaciones sobre la comparación de números naturales y de la decena y las explica con material concreto y porque debe juntar o separar en un problema explicando el proceso de la resolución y los resultados obtenidos	Resuelve problemas al juntar cantidades de números naturales	Ficha de aplicación

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA**

PROCESOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIE MPO
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	-El docente da la bienvenida a los alumnos, realizando las actividades rutinarias: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ oración</li> <li>✓ canto</li> <li>✓ asistencia y</li> <li>✓ fecha</li> </ul> -El docente presentara: <ul style="list-style-type: none"> <li>- En la pizarra un papelote con un problema</li> </ul> <div style="text-align: center;">  <p>Planteamiento      Respuesta</p> <p>□ ○ □ = □      □ manzanas</p> </div>	pizarra        plumón	10
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	-Responden interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Qué observan?</li> <li>-¿Qué problema es?</li> <li>-¿Cómo lo resolvieron?</li> <li>-¿Qué estrategia utilizaron? Explica</li> <li>-¿Qué es juntar?</li> <li>-¿Cuándo juntamos que signo usamos?</li> <li>-¿Cómo se representa?</li> <li>-¿Juntar y agrupar será lo mismo?</li> </ul>		
	<b>Conflicto cognitivo</b>	- Preguntado: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Podemos resolver juntando cantidades con otros problemas?</li> </ul>	papelote	
	<b>Propósito</b>	-Hoy aprenderemos a : Resolver problemas al juntar cantidad de números naturales a través de las “TARJETAS MÓVILES” -Se aplicara las NORMAS DE CONVIVENCIA para iniciar el desarrollo de clase	Tarjeta móvil        fichas de	10

			aplicación	
<b>Desarrollo</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Construimos el nuevo conocimiento</li> <li>-Anunciamos el tema “RESOLVEMOS PROBLEMAS JUNTANDO”</li> <li>-Hacemos lectura de palabras significativas y contamos cuantos sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz</li> <li>-Formación de equipos</li> <li>-Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p>Planteamiento                      Respuesta</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>a) Planteamiento                      Respuesta</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>b) Planteamiento                      Respuesta</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se entrega el material concreto “LAS TARJETAS MÓVILES “</li> <li>-Observan lo presentado</li> <li>-Manipulación del material concreto</li> <li>-Identifican el Problema</li> <li>-Plantean sus hipótesis con el material dado</li> <li>-Resuelven lo pedido</li> <li>-Exponen su trabajo realizado</li> <li>-Hipótesis</li> <li>-Sistematización del tema</li> <li>- El docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente problema</li> </ul>	mota	30
<b>Cierre</b>	<b>Meta cognición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</li> <li>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</li> <li>-¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</li> </ul>	Cinta masking	10

	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Que aprendimos hoy?</li><li>- ¿Cómo hemos aprendido?</li><li>- ¿Que usamos?</li><li>- ¿Para qué sirve?</li></ul> <p>-En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos: Resuelve problema al juntar cantidad de números naturales</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Felicitaciones por el trabajo realizado</li></ul>		
--	----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

#### **IV.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet
- Guía de ejercicios
- Aprendiendo matemática- 1° grado

-----  
FIRMA

FICHA DE APLICACIÓN

Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

1. Paco tiene mangos y Lola tiene tunas. ¿Cuántas frutas tienen entre los dos?



a. **Representen** con tapitas la cantidad que tiene cada uno. Luego, **juntan** las tapitas y **cuentan**.

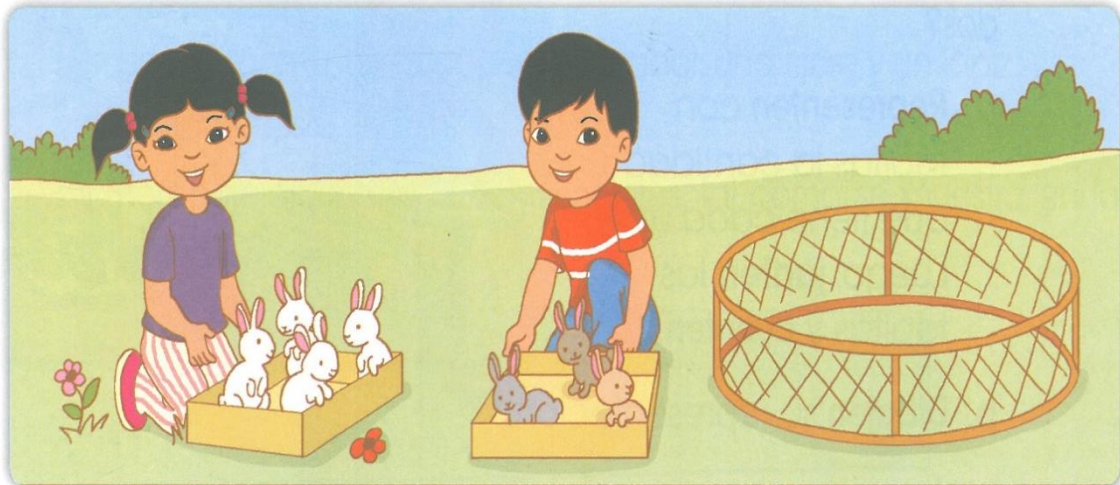
b. **Dibujen** su representación.

c. **Completen** el esquema.



Entre los dos tienen \_\_\_\_\_ frutas.

2. Patty y Manuel colocan todos sus conejitos en un corral. ¿Cuántos conejitos habrá en el corral al final?



- a. **Representen** con regletas la cantidad de conejitos que tiene cada uno y júntenlas. Luego, **encuentren** otra regleta que represente la cantidad total y **colóquenla** junto a las otras.
- b. **Pinten** su representación con el color de cada regleta.


- c. **Pinten** el cartel que completa la oración.

- Para hallar la cantidad total hemos los conejitos.

juntado

separado

En el corral habrá \_\_\_\_\_ conejitos.

**SESION DE APRENDIZAJE N° 05**  
**TÍTULO: “RESUELVE USANDO EL DOBLE”**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

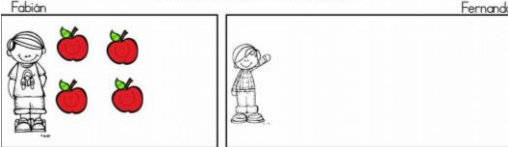
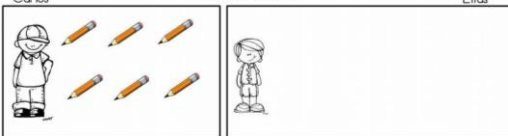
- 1.1. Institución Educativa : 32008” Señor De Los Milagros”  
 1.2. Área : Matemática  
 1.3. Grado : 1°  
 1.4. Sección : “B”  
 1.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino  
 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz  
 1.7. Fecha : 03/10/2018  
 1.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numéricos, el doble de números	Halla el doble de una determinada cantidad	Ficha de aplicación





		desarrollo de la clase		
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p>-Construimos el nuevo conocimiento</p> <p>-Anunciamos el tema “HALLA EL DOBLE DE UNA DETERMINADA CANTIDAD”</p> <p>-Hacemos lectura de palabras significativas y contamos cuantos sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz</p> <p>-Formación de equipos</p> <p>-Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</p> <p>Fabián tiene 4 manzanas y Fernando tiene el doble. ¿Cuántas manzanas tiene Fernando?</p>  <p>German tiene 6 lápices y Genaro tiene el doble. ¿Cuántos lápices tiene Genaro?</p> 	<p>mota</p> <p>plumones</p>	30
<b>CIERRRE</b>	<b>Meta cognición</b>	<p>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</p> <p>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</p> <p>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</p> <p>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la</p>	ficha de	

		siguiente sesión? ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?	aplicación	10
	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo hemos aprendido?</li> <li>- ¿Qué usamos?</li> <li>- ¿Para qué sirve?</li> </ul> -En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos: Halla el doble de una determinada cantidad - Felicitaciones por el trabajo realizado		

**IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet
- Guía de ejercicios
- Libro saco Olivero Matematica-1° grado

-----

FIRMA

FICHA DE APLICACIÓN

Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

1. Urpi y Manuel dialogan sobre la cantidad de cuadernos que han llevado al colegio. ¿Cuántos cuadernos tiene Manuel?



- a. **Observen** la imagen y **completen** las expresiones.

- Urpi tiene .
- Manuel tiene el \_\_\_\_\_ de cuadernos que Urpi.
- Entonces, Manuel tiene  + .

- b. **Representen** los cuadernos de Urpi y de Manuel y **resuelvan**.



3

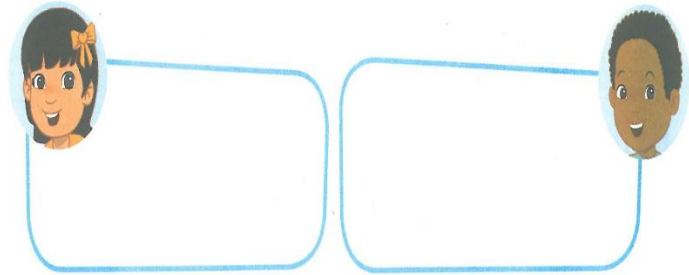


$$3 + 3 = \square$$

Manuel tiene  cuadernos porque el **doble** de 3 es .

2. Susy tiene 2 manzanas y Nico tiene el doble. ¿Cuántas manzanas tiene Nico?

- **Representa** las manzanas que tiene cada uno y **resuelve**.



$$\boxed{2} \quad \boxed{\phantom{0}} + \boxed{\phantom{0}} = \boxed{\phantom{0}}$$

Nico tiene  manzanas porque el **doble** de 2 es .

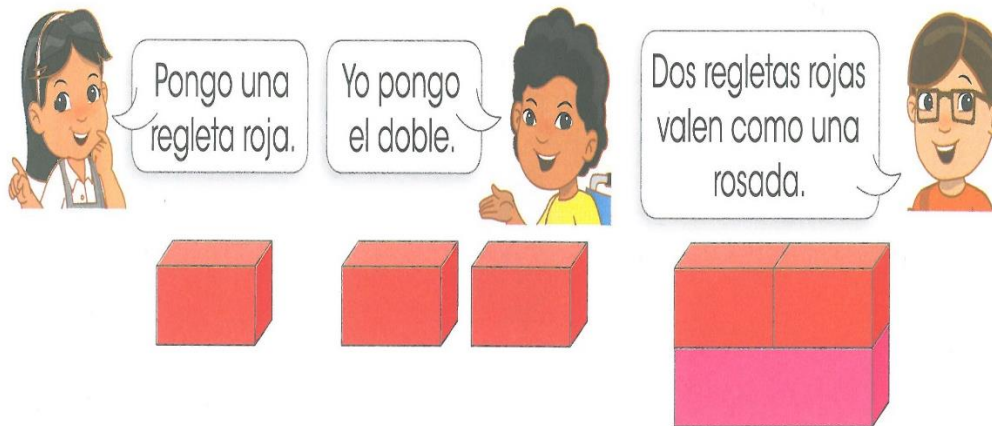
3. Jugamos a representar el doble.

¿Qué necesitamos?

- Regletas de colores, lápiz y papel.

¿Cómo lo hacemos?

1.º **Lean** lo que hizo cada niño.



2.º **Escriban** en la hoja la operación que realizaron para resolver.

- El doble de  es  porque  +  = .

3.º **Jueguen** 5 veces cambiando los roles.

**SESION DE APRENDIZAJE N° 06**  
**TÍTULO: “RECONOCE LA MITAD”**


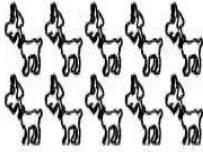
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- I.1. Institución Educativa : 32008 "Señor De Los Milagros"
- I.2. Área : Matemática
- I.3. Grado : 1°
- I.4. Sección : "B"
- I.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino
- I.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz
- I.7. Fecha : 04/10/2018
- I.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numéricos, la mitad de números	Halla la mitad de una determinada cantidad	Ficha de aplicación

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

PROCESOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIE MP O
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	-El docente da la bienvenida a los alumnos, realizando las actividades rutinarias: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ oración</li> <li>✓ canto</li> <li>✓ asistencia y</li> <li>✓ fecha</li> </ul> -El docente presentara: <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <p>La mitad de <u>    </u> es <u>    </u></p> <p>La mitad de <u>    </u> es <u>    </u></p> </div>	Pizarra          Mota	10
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	-Responden interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Qué observan?</li> <li>-¿Qué problema es?</li> <li>-¿Cómo lo resolvemos?</li> <li>-¿Qué es la mitad?</li> <li>-¿Mitad y doble son iguales?</li> <li>-¿Podemos sacar la mitad de cualquiera cantidad?</li> <li>-¿Qué estrategia utilizamos? explica</li> </ul>	Tarjetas móvil	
	<b>Conflicto cognitivo</b>	-Preguntando: ¿Qué otra estrategia podemos utilizar para resolver el problema?	Plumones	
	<b>Propósito</b>	-Hoy aprenderemos a : Hallar la mitad de una determinada cantidad a través de las “TARJETAS MOVILES” -Se aplicara las NORMAS DE CONVIVENCIA para iniciar el desarrollo de la clase		10
		-Construimos el nuevo conocimiento -Anunciamos el tema “RECONOCE LA MITAD”		



<b>CIERRRE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</li> </ul> <p>¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>		10
	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Que aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo hemos aprendido?</li> <li>- ¿Que usamos?</li> <li>- ¿Para qué sirve?</li> </ul> <p>-En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos: Halla la mitad de unja determinada cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Felicitaciones por el trabajo realizado</li> </ul>		

#### IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet
- Guía de ejercicios
- Lógico Matemático – santilla-1° grado

-----  
FIRMA



### FICHA DE APLICACIÓN

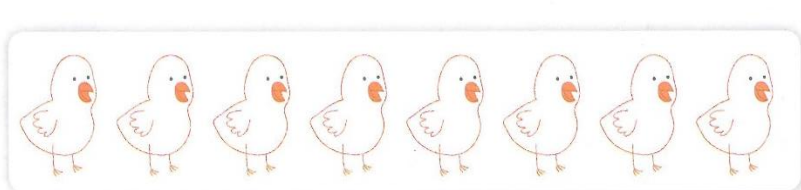
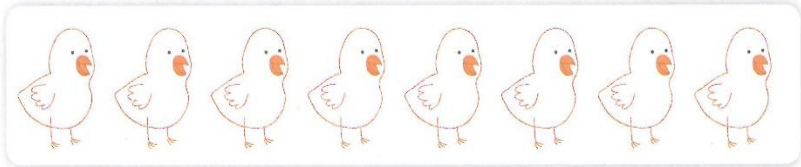
Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

1. Patty tiene 8 pollitos y Manuel tiene la mitad de los pollitos de Patty. ¿Cuántos pollitos tiene Manuel?



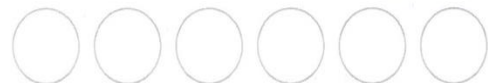
- a. **Pinten** los pollitos que tiene Patty y los que tiene Manuel, empezando desde la izquierda.



- La mitad de 8 es , porque  $4 + 4 = 8$

Manuel tiene \_\_\_\_\_ pollitos.

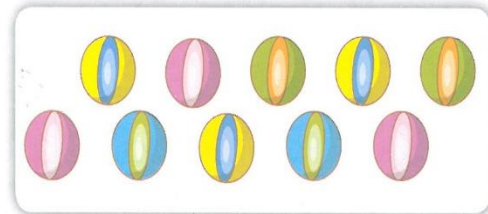
2. Benjamín y Miguel están jugando a pintar. **Lee** y **realiza** lo que se pide.



- La mitad de 6 es , porque  $3 + 3 =$  .

3. Benjamín tiene que separar objetos en dos grupos iguales. ¿Cuántos objetos habrá en cada grupo?

a. **Rodea** con una  cada grupo de dos objetos y **completa**.



$$4 = \square + \square$$

$$10 = \square + \square$$

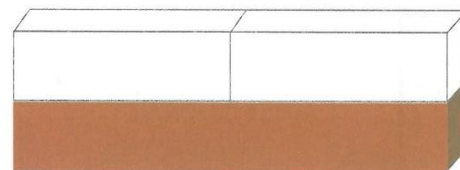
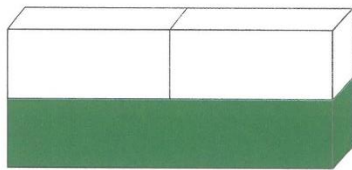
La mitad de 4 es \_\_\_\_\_.

La mitad de 10 es \_\_\_\_\_.



4. Urpi busca dos regletas iguales que al juntarlas formen el tamaño de otra regleta. ¿Qué regletas busca Urpi?

a. **Selecciona** los *stickers* de regletas de la página 271 y **pégalos** en los recuadros vacíos. Luego, **completa** la respuesta.



• La mitad de 6 es \_\_\_\_\_.

La mitad de 8 es \_\_\_\_\_.

Urpi busca las regletas que valen \_\_\_\_\_ y las regletas que valen

\_\_\_\_\_.

**SESION DE APRENDIZAJE N° 07**  
**TÍTULO: “RESTAMOS EN EL TABLERO”**



**I. DATOS INFORMATIVOS:**

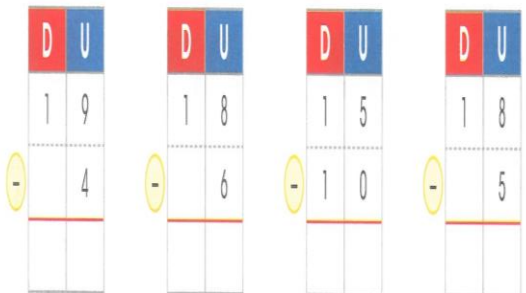
- 1.1. Institución Educativa : 32008 "Señor De Los Milagros"  
 1.2. Área : Matemática  
 1.3. Grado : 1°  
 1.4. Sección : "B"  
 1.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino  
 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz  
 1.7. Fecha : 05/10/2018  
 1.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numéricos, comprendiendo la decena como nueva unidad en el sistema de numeración decimal y el valor posicional	Resuelve problemas de sustracción usando el tablero de valor posicional	Ficha de aplicación

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

PROCESOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO								
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<p>-El docente da la bienvenida a los alumnos , realizando las actividades rutinarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ oración</li> <li>✓ canto</li> <li>✓ asistencia y</li> <li>✓ fecha</li> </ul> <p>-El docente presentara: En la pizarra un papelote con problema :</p> <p>¿Cuántos hay? Compruebo con bloques de 10 y 1.</p> <p>a)  b) </p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;"><b>Decena</b></td> <td style="width: 50%;"><b>Unidad</b></td> <td style="width: 50%;"><b>Decena</b></td> <td style="width: 50%;"><b>Unidad</b></td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table> <p>En total: _____ En total: _____</p>	<b>Decena</b>	<b>Unidad</b>	<b>Decena</b>	<b>Unidad</b>					Plumones	10
	<b>Decena</b>	<b>Unidad</b>	<b>Decena</b>	<b>Unidad</b>								
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>Responden interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Qué observan?</li> <li>-¿Qué problema es?</li> <li>-¿Cómo lo resolvieron?</li> <li>-¿Qué es la unidad?</li> <li>-¿Cómo se representa?</li> <li>-¿Qué es la decena?</li> <li>-¿Cómo se representa?</li> <li>-¿Serán iguales la decena y la unidad?</li> <li>-¿Qué estrategia utilizamos para ubicar los números?</li> </ul>	Pizarra									
<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>-Preguntando: ¿Cómo representamos las unidades y decenas?</p>											
<b>Propósito</b>	<p>-Hoy aprenderemos a : Resuelve problemas de sustracción usando el tablero de valor posicional a través de” LAS TARJETAS MÓVILES” -Se aplicara las NORMAS DE CONVIVENCIA para el desarrollo de la</p>			10								

		clase		
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p>-Construimos el nuevo conocimiento</p> <p>-Anunciamos el tema “DOBLE Y MITAD DE UNA CANTIDAD”</p> <p>-Hacemos lectura de palabras significativas y contamos cuantos sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz</p> <p>-Formación de equipos</p> <p>-Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</p>  <p>-Se entrega el material concreto “LAS TARJETAS MÓVILES “</p> <p>-Observan lo presentado</p> <p>-Manipulación del material concreto</p> <p>-Identifican el problema</p> <p>-Plantean sus hipótesis con el material dado</p> <p>-Resuelven lo pedido</p> <p>-Exponen su trabajo realizado</p> <p>-Hipótesis</p> <p>-Sistematización del tema</p> <p>-El docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente problema</p>	<p>Mota</p> <p>Tarjeta movil</p> <p>Papelote</p> <p>Ficha aplicación</p>	<p>de</p> <p>30</p>
<b>CIERRRE</b>	<b>Meta cognición</b>	<p>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</p> <p>-¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</p> <p>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</p> <p>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</p>		

		-¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?		10
	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Que aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo hemos aprendido?</li> <li>- ¿Que usamos?</li> <li>- ¿Para qué sirve?</li> </ul> <p>-En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos: Resuelve problemas de sustracción usando el valor de tablero posicional - Felicitaciones por el trabajo realizado</p>		

#### **IV.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet
- Guía de ejercicios
- Texto Lógico Matemático- 1° grado

-----  
FIRMA

### FICHA DE APLICACIÓN


Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

#### 1. ¡Vamos a pintar!


- 1.º **Resuelvan** las restas con material Base Diez y en el tablero de valor posicional.
- 2.º **Ubiquen** la respuesta en el dibujo.
- 3.º **Pinten** del color indicado cada parte.






D	U
1	9
-	
	9

-




D	U
1	8
-	
	2

-




D	U
1	7
-	
	0

-




D	U
1	6
-	
	3

-



D	U
1	4
-	
	1

-



D	U
1	5
-	
	3

-

2. Urpi descubrió números en esta "sopa de letras". ¿Qué números descubrió?

a. Resuelvan las operaciones. Luego, **rodeen** con colores la respuesta en la sopa de letras.



<b>D</b>	<b>U</b>
1	9
-	9
1	9

<b>D</b>	<b>U</b>
1	5
-	5

<b>D</b>	<b>U</b>
1	8
-	5

<b>D</b>	<b>U</b>
1	6
-	0

<b>D</b>	<b>U</b>
1	9
-	4

<b>D</b>	<b>U</b>
1	8
-	6

<b>D</b>	<b>U</b>
1	5
-	0

<b>D</b>	<b>U</b>
1	8
-	5



**SESION DE APRENDIZAJE N° 08**  
**TÍTULO: “USAMOS LOS ORDINALES”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

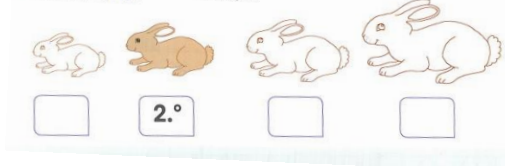
- 1.1. Institución Educativa : 32008 "Señor De Los Milagros"
- 1.2. Área : Matemática
- 1.3. Grado : 1°
- 1.4. Sección : "B"
- 1.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino
- 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz
- 1.7. Fecha : 09/10/2018
- 1.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Expresa con diversas representaciones y lenguajes cotidianos comprensión del número como ordinal al ordenar objetos	Reconocen su comprensión del número como ordinal	Ficha de aplicación

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

PROCESOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIE MP O
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<p>El docente da la bienvenida a los alumnos , realizando las actividades rutinarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ oración</li> <li>✓ canto</li> <li>✓ asistencia y</li> <li>✓ fecha</li> </ul> <p>-El docente presentara: un papelote en la pizarra para resolver el problema: -Ordenar los números ordinales en orden:</p> <p style="text-align: center;">2º 4º 1º 6º 5º 9º 7º 10º 8º 3º</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> </div>	Pizarra          Papelote	10
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	Responden interrogantes: -¿Qué observan? -¿Qué números estan pegados en la pizarra? -¿Podemos ordenar los numeros? -¿Qué número es el primero? -¿Qué número es el último?		
	<b>Conflicto cognitivo</b>	-Preguntando: ¿Podemos ordenar diferentes actividades?	Ficha de aplicacion	

	<p><b>Propósito</b></p>	<p>-Hoy aprenderemos a :          Reconoce su comprensión del número como ordinal a través de” LAS TARJETAS MÓVILES”          -Se aplicara las NORMAS DE CONVIVENCIA para el desarrollo de la clase</p>		<p>10</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Gestión y acompañamiento</b></p>	<p>-Construimos el nuevo conocimiento          -Anunciamos el tema” USAMOS LOS ORDINALES”          -Hacemos lectura de palabras significativas y contamos cuantos sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz          -Formación de equipos          -Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</p> <p>Ana ha ordenado sus dibujos de conejitos y ha pintado al segundo de color marrón. Ella quiere que le ayuden a pintar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De color amarillo 🟡, el primer conejito.</li> <li>• De color azul 🔵, el tercer conejito.</li> <li>• De color rojo 🔴, el último conejito.</li> </ul>  <p>-Se entrega el material concreto “LAS TARJETAS MÓVILES “          -Observan lo presentado          -Manipulación del material concreto          -Identifican el orden de los números naturales          -Plantean sus hipótesis con el material dado          -Resuelven lo pedido          -Exponen su trabajo realizado          -Hipótesis          -Sistematización del tema</p> <p>El docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente problema          -El docente entregara una ficha a cada</p>	<p>Mota</p> <p>Plumones</p> <p>Cinta masking</p>	<p>30</p>

		estudiante para la resolución del siguiente problema		
<b>CIERRRE</b>	<b>Meta cognición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</li> <li>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</li> <li>-¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</li> </ul>		10
	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo hemos aprendido?</li> <li>- ¿Qué usamos?</li> <li>- ¿Para qué sirve?</li> </ul> <p>-En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos:          Reconocen su comprensión del número como ordinal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Felicitaciones por el trabajo realizado</li> </ul>		

#### IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017


- 
- Currículo nacional
  - Internet
  - Guía de ejercicios Matematicos\_1° grado

-----  
FIRMA

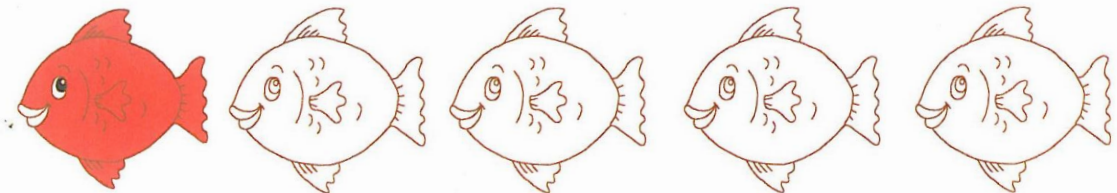
FICHA DE APLICACIÓN

Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

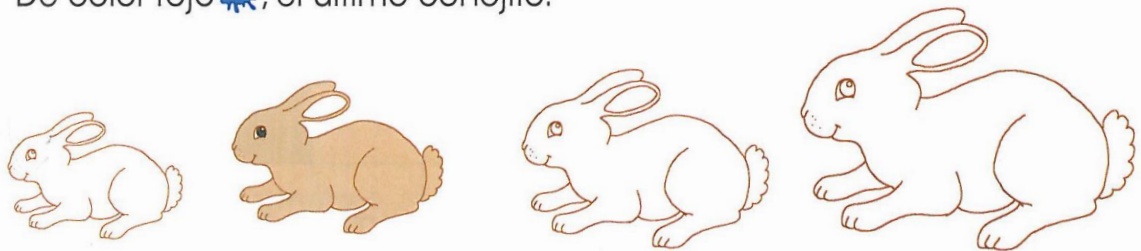
1. Susy ha dibujado varios peces en su cuaderno y ha pintado de color rojo  su primer dibujo. Ella quiere que le ayuden a pintar.

- De color azul , el segundo pez.
- De color amarillo , el tercer pez.
- De color verde , el cuarto pez.
- De cualquier color, el quinto pez.



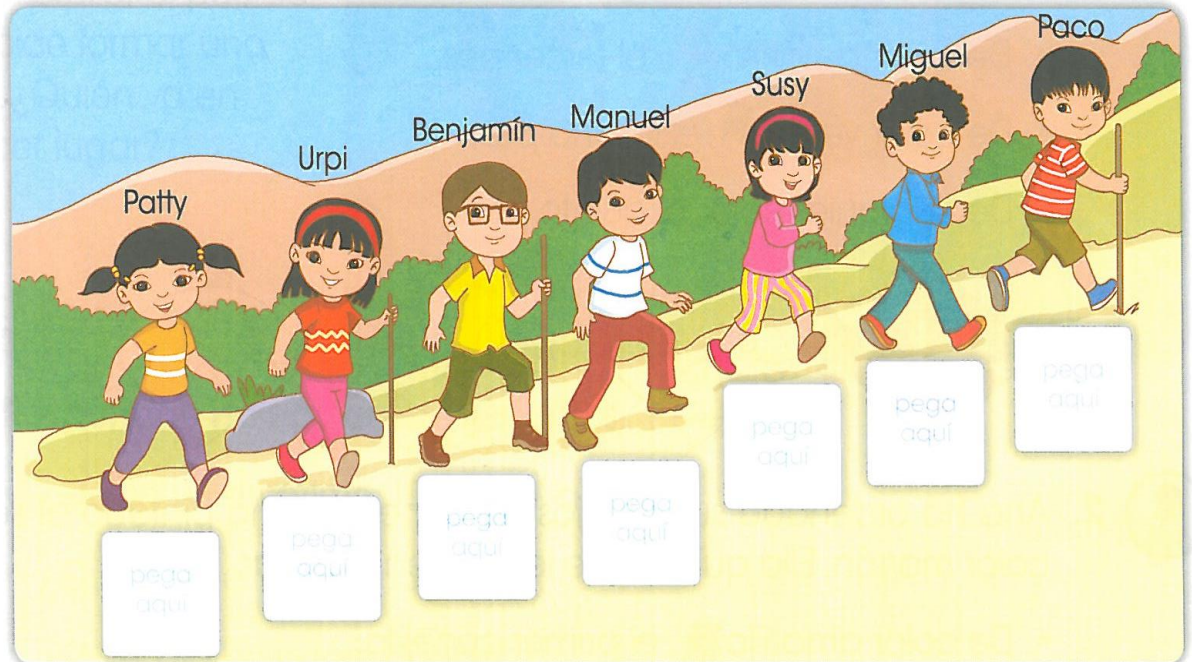
2. Ana ha ordenado sus dibujos de conejitos y ha pintado al segundo de color marrón. Ella quiere que le ayuden a pintar.

- De color amarillo , el primer conejito.
- De color azul , el tercer conejito.
- De color rojo , el último conejito.



3. Paco, sus amigos y amigas deciden realizar una expedición. ¿En qué lugar va Patty?

a. **Recorten** los números ordinales y **peguen** según el orden en que van.



b. **Lean** y **señalen** en la imagen los números ordinales.

c. **Completen** cada frase usando palabras.

- Susy va en el \_\_\_\_\_ lugar.
- Manuel va en el \_\_\_\_\_ lugar.
- Benjamín va en el \_\_\_\_\_ lugar.
- Urpi va en el \_\_\_\_\_ lugar.

Patty va en el \_\_\_\_\_ lugar.



1.º 5.º 3.º 6.º 4.º 2.º 7.º

**SESION DE APRENDIZAJE N° 09**  
**TÍTULO: “USA ESQUEMAS RESTANDO”**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**


- 1.1. Institución Educativa : 32008 "Señor De Los Milagros"
- 1.2. Área : Matemática
- 1.3. Grado : 1°
- 1.4. Sección : "B"
- 1.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino
- 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz
- 1.7. Fecha : 11/10/2018
- 1.8. Duración : 60 minutos

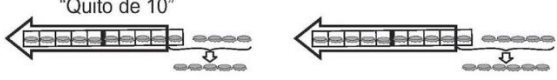
**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Emplea procedimientos como las estrategias heurísticas de cálculo mental, suma y resta como las descomposicion es aditivas y otros procedimientos	Conoce y usa esquemas en la sustracción de un problema	Ficha de aplicación



**III. SECUENCIA DIDACTICA**

PROCESOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIE MP O
INICIO	Motivación	<p>El docente da la bienvenida a los alumnos , realizando las actividades rutinarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ oración</li> <li>✓ canto</li> <li>✓ asistencia y</li> <li>✓ fecha</li> </ul> <p>-El docente presentara:            Hay 13 frutas en el árbol. Cortamos 9 maduras.            ¿Cuántas frutas quedan?</p>  <p>Planteamiento _____ Respuesta _____</p>	Pizarra  Papelote  tarjeta móvil	10
	Recuperación de saberes previos	<p>Responden interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Qué observan?</li> <li>-¿Qué están pegados en la pizarra?</li> <li>-¿Qué signo utilizo para el problema?</li> <li>-¿Habrá otros esquemas para resolver la resta?</li> <li>-¿Restar es igual que sustracción ?</li> </ul>	ficha de aplicación	
	Conflicto cognitivo	-Preguntando: ¿Podemos descomponer números naturales?		
Propósito	<p>-Hoy aprenderemos a :            Usar esquemas restando a través de” LAS TARJETAS MOVILES”            -Se aplicara LAS NORMAS DE CONVIVENCIA para iniciar el desarrollo</p>			10

		de la clase		
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p>-Construimos el nuevo conocimiento</p> <p>-Anunciamos el tema “USA ESQUEMAS RESTANDO”</p> <p>-Hacemos lectura de palabras significativas y contamos cuantos sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz</p> <p>-Formación de equipos</p> <p>-Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</p> <p>Realizo las restas. Uso tira de diez y tapitas.</p> <p>a) <math>14 - 9 = \square</math>      b) <math>15 - 9 = \square</math></p> <p>“Quito de 10”</p>  <p>c) <math>11 - 9 = \square</math>      d) <math>18 - 9 = \square</math></p> <hr/> <p>Realizo las restas.</p> <p>a) <math>12 - 9 =</math>      b) <math>16 - 9</math>      c) <math>17 - 9</math></p> <p>-Se entrega el material concreto “LAS TARJETAS MÓVILES “</p> <p>-Observan lo presentado</p> <p>-Manipulación del material concreto</p> <p>-Identifican la resta usando esquemas</p> <p>-Plantean sus hipótesis con el material dado</p> <p>-Resuelven lo pedido</p> <p>-Exponen su trabajo realizado</p> <p>-Hipótesis</p> <p>-Sistematización del tema</p> <p>-El docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente problema</p>	<p>Plumones</p> <p>Cinta masking</p> <p>Mota</p>	30
<b>CIERRRE</b>	<b>Meta cognición</b>	<p>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</p> <p>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</p> <p>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</p> <p>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión ?</p> <p>-¿Qué actividades, estrategias y materiales</p>		

		funcionaron y cuáles no?		10
	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Que aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo hemos aprendido</li> <li>- ¿Que usamos?</li> <li>- ¿Para qué sirve?</li> </ul> <p>-En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos: Conoce y usa esquemas en la sustracción de un problema</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Felicitaciones por el trabajo realizado</li> </ul>		

#### IV.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet
- Aprendiendo Matemática -Santillan-1° grado

-----

FIRMA

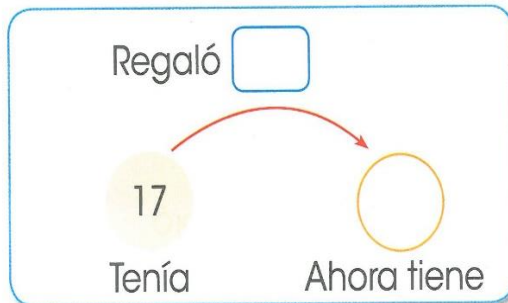
### FICHA DE APLICACIÓN

Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

- 1.** Rosa tenía 17 huairuros. Regaló 5 huairuros a su amiga Laura. ¿Cuántos huairuros tiene ahora?

**a.** Realiza lo que pide Rosa.



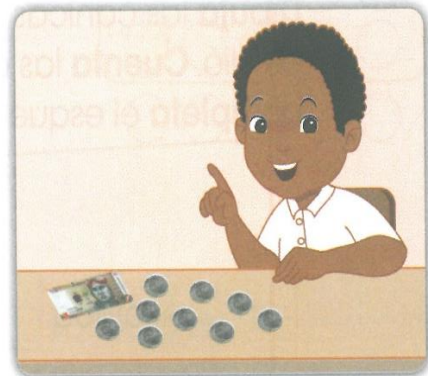
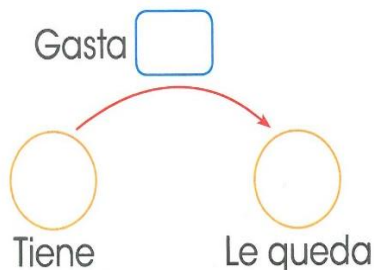
**b. Responde,** ¿Rosa tiene más o menos huairuros? \_\_\_\_\_.

Ahora tiene \_\_\_\_\_ huairuros.

- 2.** Nico tiene 19 soles. Él gasta 5 soles comprando una historieta. ¿Cuánto dinero le queda?

**a.** Rodea con una en la imagen el dinero que gasta Nico.

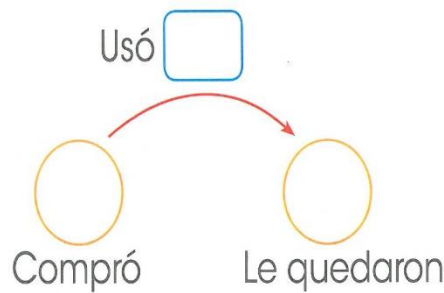
**b.** Completa los datos en el esquema.



A Nico le queda \_\_\_\_\_ soles.

3. Tita compró 18 tarros de leche para su restaurante. El día lunes usó 8 tarros. ¿Cuántos tarros de leche le quedaron?

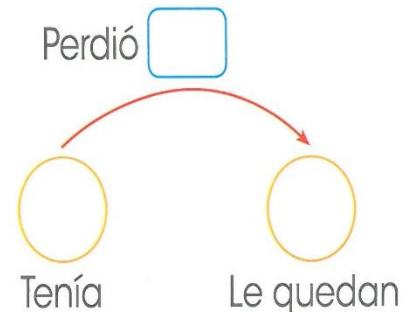
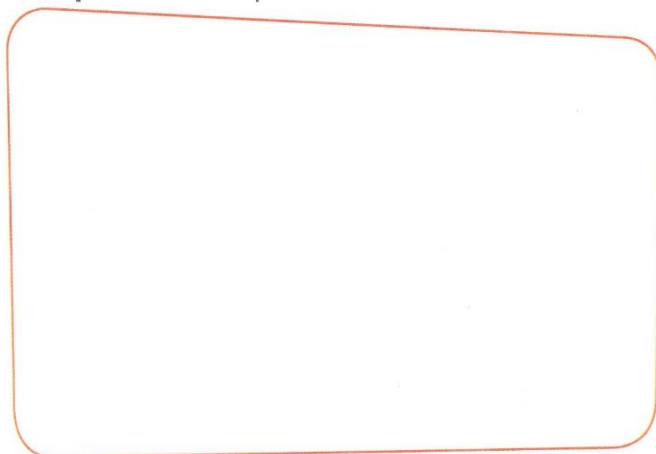
- a. **Tacha** los tarros de leche que usó y **cuenta** los que le quedaron.
- b. **Completa** el esquema con los datos.



A Tita le quedaron \_\_\_\_\_ tarros de leche.

4. Al inicio del juego, Benjamín tenía 15 canicas. Luego, perdió 9 canicas. ¿Cuántas canicas le quedan?

**Dibuja** las canicas y **tacha** las que perdió. **Cuenta** las que le quedan y **completa** el esquema.



Le quedan \_\_\_\_\_ canicas.

**SESION DE APRENDIZAJE N° 10**  
**TÍTULO: “CONOCE PATRONES NUMÉRICOS”**

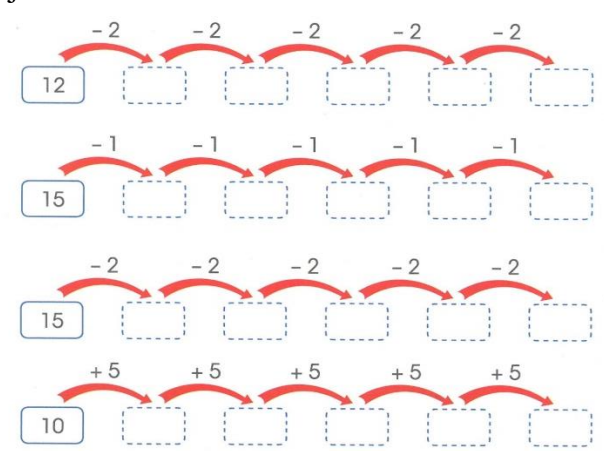
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : 32008 "Señor De Los Milagros"  
 1.2. Área : Matemática  
 1.3. Grado : 1°  
 1.4. Sección : "B"  
 1.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino  
 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz  
 1.7. Fecha : 12/10/2018  
 1.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Emplea procedimientos como las estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental, como las descomposiciones aditivas	Usa el cálculo mental en las descomposicion es auditivas con números naturales	Ficha de aplicación



	<p><b>Propósito</b></p>	<p>-Hoy aprenderemos a :          usar el cálculo mental en las descomposiciones auditivas con números naturales a través de “LAS TARJETAS MOVILES”          -Se aplicara las NORMAS DE CONVIVENCIA para el desarrollo de la clase</p>	<p>Papelotes</p>	<p>10</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Gestión y acompañamiento</b></p>	<p>-Construimos el nuevo conocimiento          -Anunciamos el tema “conoce y usa patrones numéricos”          -Hacemos lectura de palabras significativas y contamos cuantos sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz          -Formación de equipos          -Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>-Se entrega el material concreto “LAS TARJETAS MÓVILES “          -Observan lo presentado          -Manipulación del material concreto          -Identifican el cálculo mental en las descomposiciones auditivas          -Plantean sus hipótesis con el material dado          -Resuelven lo pedido          -Exponen su trabajo realizado          -Hipótesis          -Sistematización del tema</p> <p>El docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente problema El</p>	<p>tarjetas móviles</p> <p>cinta masking</p>	<p>30</p>



		docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente problema	ficha de aplicacion	
<b>CIERRRE</b>	<b>Meta cognición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</li> <li>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</li> </ul> <p>¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>		10
	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Que aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo hemos aprendido?</li> <li>- ¿Que usamos?</li> <li>- ¿Para qué sirve?</li> </ul> <p>-En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos:          Usa el cálculo mental en las descomposiciones auditivas con números naturales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Felicitaciones por el trabajo realizado</li> </ul>		

**IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet

---

-Guía de ejercicios

-Aprendiendo Matemática- 1° Grado

-----  
FIRMA

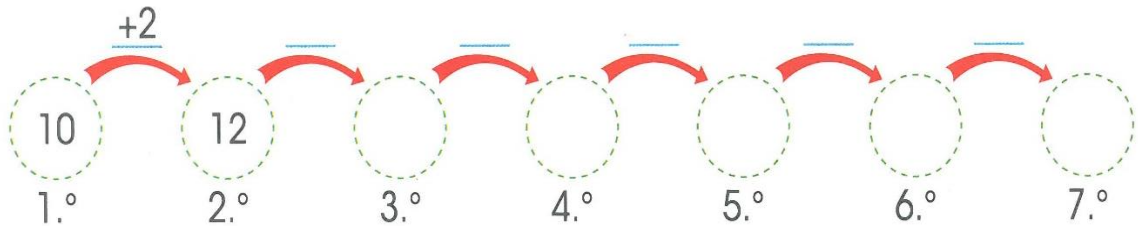
### FICHA DE APLICACIÓN

Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

**1.** Lola compró un libro de historietas. El primer día leyó 20 páginas y, cada día, 2 páginas siguientes. ¿Cuántas páginas leerá Lola el séptimo día?

**a. Completa** el patrón.



**b. Completa** pintando.

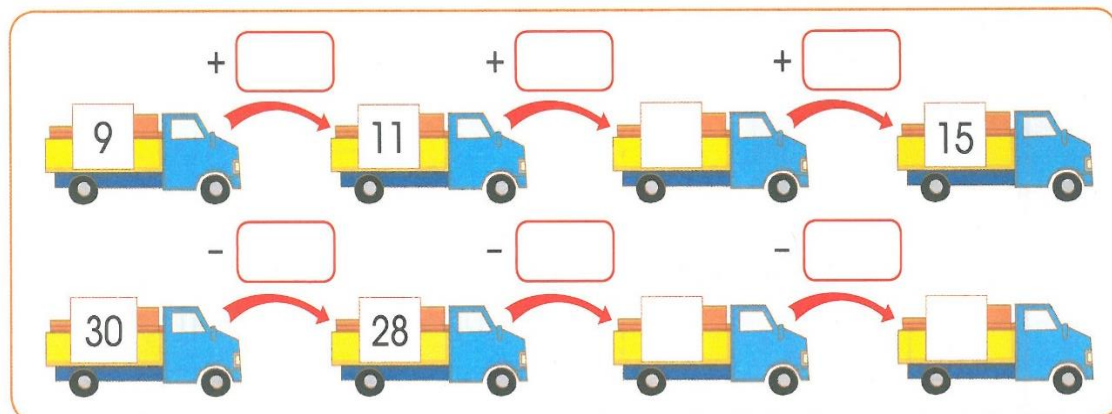
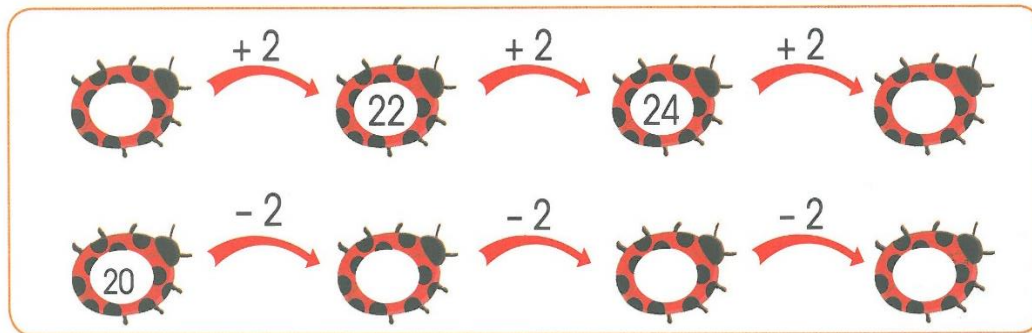
• La regla de formación del patrón es

Sumar 2

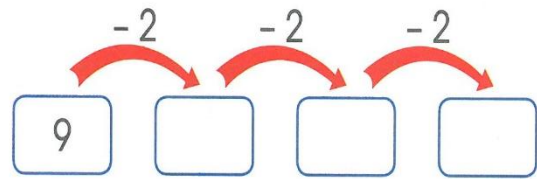
Restar 2

• El séptimo día leerá \_\_\_\_\_ páginas.

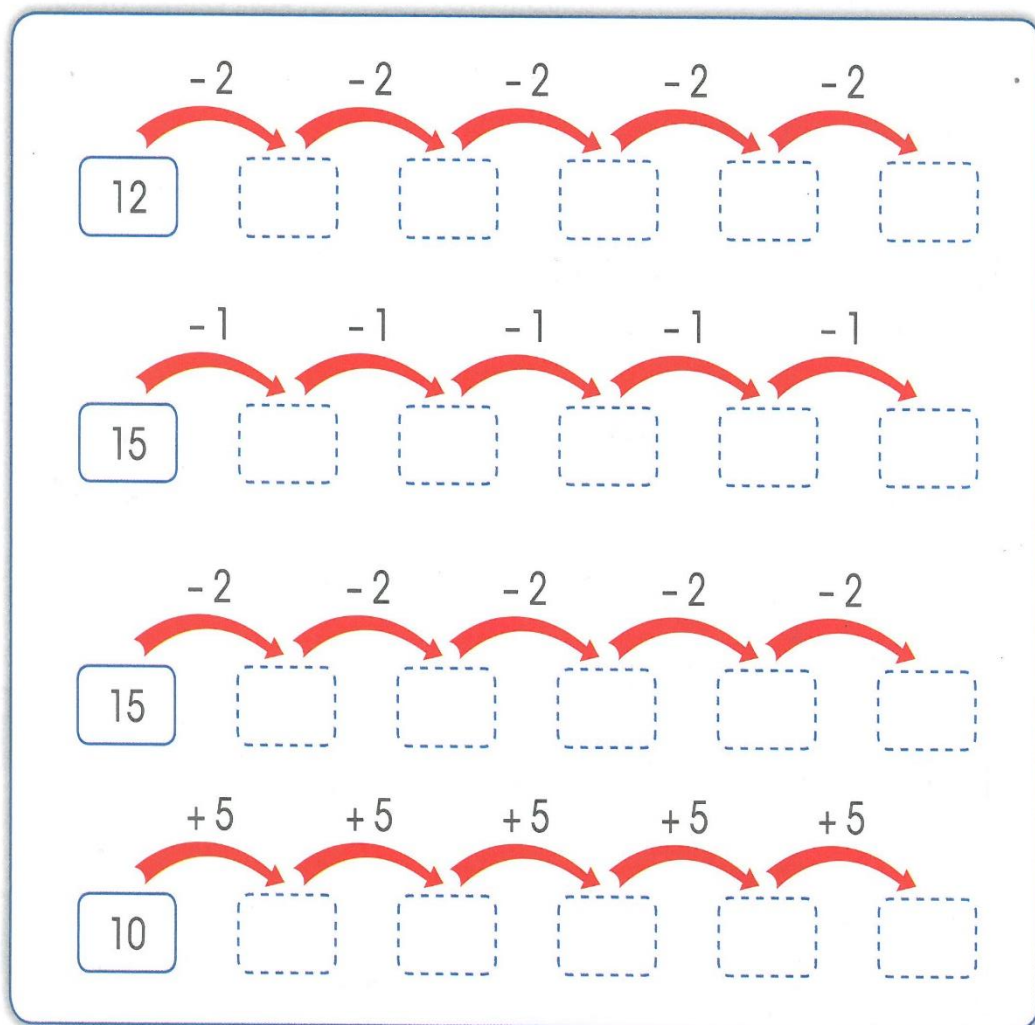
**2. Completa** el patrón en cada caso.



3. Patty ha trazado un camino de flechas y ha creado un patrón. **Completen** el patrón de Patty..



- Representen** con las regletas el patrón de Patty.
- Dibujen** su representación.
- Usen** los caminos de flechas y **completen** cada patrón.

Row 1: 12,  $-2$ ,  $-2$ ,  $-2$ ,  $-2$ ,  $-2$

Row 2: 15,  $-1$ ,  $-1$ ,  $-1$ ,  $-1$ ,  $-1$

Row 3: 15,  $-2$ ,  $-2$ ,  $-2$ ,  $-2$ ,  $-2$

Row 4: 10,  $+5$ ,  $+5$ ,  $+5$ ,  $+5$ ,  $+5$

**SESION DE APRENDIZAJE N° 11**  
**TÍTULO: “ESTRATEGIA PARA RESOLVER UN PROBLEMA”**

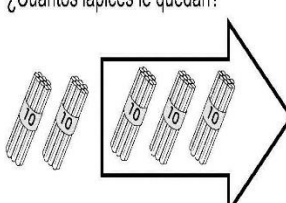
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

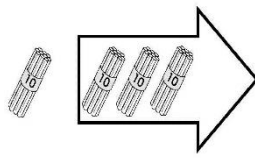
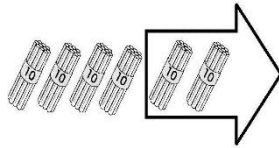
- 1.1. Institución Educativa : 32008 “Señor De Los Milagros”
- 1.2. Área : Matemática
- 1.3. Grado : 1°
- 1.4. Sección : “B”
- 1.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino
- 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz
- 1.7. Fecha : 15/10/20'8
- 1.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Emplea procedimientos de cálculo, como sumar o restar con o sin canjes, estrategias de comparación que incluyen el uso del tablero de cien y otros	Conoce estrategias heurísticas para resolver un problema al restar	Ficha de aplicación

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

PROCESOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIE M P O
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<p>El docente da la bienvenida a los alumnos , realizando las actividades rutinarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ oración</li> <li>✓ canto</li> <li>✓ asistencia y</li> <li>✓ fecha</li> </ul> <p>-El docente presentara:            -un papelote en la pizarra para resolver el problema :</p> <p>José tiene <b>50</b> lápices. Regala <b>30</b> lápices a su hermano.            ¿Cuántos lápices le quedan?</p>  <p style="text-align: center;">Planteamiento</p> $\square - \square = \square$ <p style="text-align: center;">Respuesta</p> <hr style="width: 10%; margin: auto;"/>	Plumones	10
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	-¿Qué observan? -¿Qué problema es? -¿Cómo lo resolvieron? -¿Qué signo utilizamos ?	Pizarra	
	<b>Conflicto cognitivo</b>	-Preguntando: ¿Podemos utilizar otra estrategia para resolver un problema?		
	<b>Propósito</b>	-Hoy aprenderemos a : Conoce estrategias heurísticas para resolver problemas al restar cantidades a través de “LAS TARJETAS MOVILES” -Se aplicara las <b>NORMAS DE CONVIVENCIA</b> para el desarrollo de la clase		Mota

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Gestión y acompañamiento</b></p>	<p>-Construimos el nuevo conocimiento -Anunciamos el tema “SUMAR CANTIDADES SIN CANJE” -Hacemos lectura de palabras significativas y contamos cuantos sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz -Formación de equipos -Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</p> <p>a) En una librería hay <b>40</b> lápices. Venden <b>30</b>. ¿Cuántos lápices quedan?</p>  <p>Planteamiento _____ Respuesta _____</p> <p>b) La maestra María tiene <b>60</b> lápices y entrega a sus alumnos y alumnas <b>20</b>. ¿Cuántos lápices le quedan?</p>  <p>Planteamiento _____ Respuesta _____</p> <p>-Se entrega el material concreto “LAS TARJETAS MÓVILES “ -Observan lo presentado -Manipulación del material concreto -Conoce estrategia heurística para resolver un problema al restar -Plantean sus hipótesis con el material dado -Resuelven lo pedido -Exponen su trabajo realizado -Hipótesis -Sistematización del tema</p> <p>El docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente problema</p>	<p>Cinta masking</p> <p>tarjeta movil</p> <p>Ficha aplicación de</p>	<p>30</p>
	<p><b>Meta cognición</b></p>	<p>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad: - ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes? - ¿Qué dificultades tuvieron mis</p>		

<b>CIERRRE</b>		estudiantes? - ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión? ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?		10
	<b>Transferencia</b>	- ¿Que aprendimos hoy? - ¿Cómo hemos aprendido? - ¿Que usamos? - ¿Para qué sirve? -En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos: Conoce estrategia heurística para resolver un problema al restar - Felicitaciones por el trabajo realizado		

#### IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet
- Guía de ejercicios
- Aprendiendo Matematica\_Santillan-1° Grado

-----  
 FIRMA



### FICHA DE APLICACIÓN

Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

1. Nico fue a jugar al parque y llevó 10 carritos. Al terminar, regresó a su casa dejando olvidados 3 carritos. ¿Cuántos carritos le quedaron?

a. **Completen** los datos.

- Llevó  carritos.
- Olvidó  carritos.

b. **Representen** los carritos de Nico y **tachen** los que olvidó en el parque. Luego, **resuelvan** la operación.

D	U
1	0
-	3

A Nico le quedaron  carritos, porque  $10 - 3 =$  .

2. Dora compró 10 zanahorias. Utilizó 7 para preparar el almuerzo. ¿Cuántas zanahorias le quedaron?

a. **Completa** los datos.

- Compró  zanahorias.
- Utilizó  zanahorias.

b. **Representa** las zanahorias y **tacha** las que utilizó. Luego, **resuelve** la operación.

D	U

Le quedaron  zanahorias, porque  $10 - 7 =$  .

3. En la tienda habían 19 manzanas. Juan vendió 5 manzanas. ¿Cuántas manzanas le quedaron?

a. **Completen** los datos.

- Habían  manzanas.
- Vendió  manzanas.

b. **Representen** las manzanas y **tachen** las que vendió. Luego, **resuelvan** la operación.



D	U

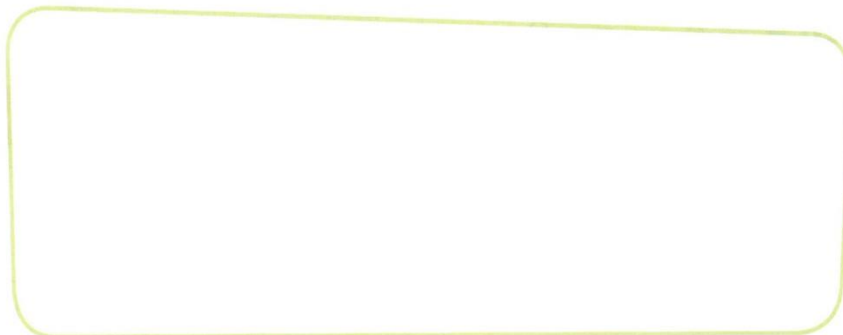
Le quedaron  manzanas, porque  $19 \bigcirc 5 = \text{}$ .

4. José debe 15 soles. Pagó 4 soles. ¿Cuánto debe todavía?

a. **Completa** los datos.

- Debe S/. .
- Pagó S/. .

b. **Representa** lo que debe y **tacha** lo que pagó. Luego, **resuelve** la operación.



D	U

Todavía debe S/. , porque  $15 \bigcirc 4 = \text{}$ .

**SESION DE APRENDIZAJE N° 12**  
**TÍTULO: “RESTAMOS CON ESTRATEGIA “**
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : 32008 "Señor De Los Milagros"
- 1.2. Área : Matemática
- 1.3. Grado : 1°
- 1.4. Sección : "B"
- 1.5. Docente de aula :Tania Pilar Ortega Tolentino
- 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz
- 1.7. Fecha : 12/10/2018
- 1.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Emplea procedimientos de cálculo, como sumar o restar con y sin canjes, estrategias de comparación con números	Emplea estrategias heurísticas con una determinada cantidad	Ficha de aplicación



<b>DESARROLLO</b>	<b>acompañamiento</b>	<p>sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Formación de equipos</li> <li>-Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</li> </ul> <p> <math>10-1=\square</math>   <math>9-1=\square</math>   <math>\square-1=7</math>   <math>\square-1=6</math>  <math>5-1=\square</math>   <math>4-1=\square</math>   <math>3-1=\square</math>   <math>2-1=\square</math> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se entrega el material concreto “LAS TARJETAS MÓVILES “</li> <li>-Observan lo presentado</li> <li>-Manipulación del material concreto</li> <li>-Identifican Estrategias heurística para Resta De Cantidades</li> <li>-Plantean sus hipótesis con el material dado</li> <li>-Resuelven lo pedido</li> <li>-Exponen su trabajo realizado</li> <li>-Hipótesis</li> <li>-Sistematización del tema</li> </ul> <p>El docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente problema</p>	<p>Mota</p> <p>papelote</p> <p>Pizarra</p>	<p>30</p>
<b>CIERRRE</b>	<b>Meta cognición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</li> <li>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</li> </ul> <p>¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>		<p>10</p>
	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Que aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo hemos aprendido?</li> <li>- ¿Que usamos?</li> <li>- ¿Para qué sirve?</li> <li>-En esta sesión se estableció como</li> </ul>		

		critorio de evaluación los siguientes aspectos: Emplea estrategia heurística para una determinada cantidad - Felicitaciones por el trabajo realizado		
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

#### IV.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet
- Guía de ejercicios
- Aprendiendo Matematica-1° Grado

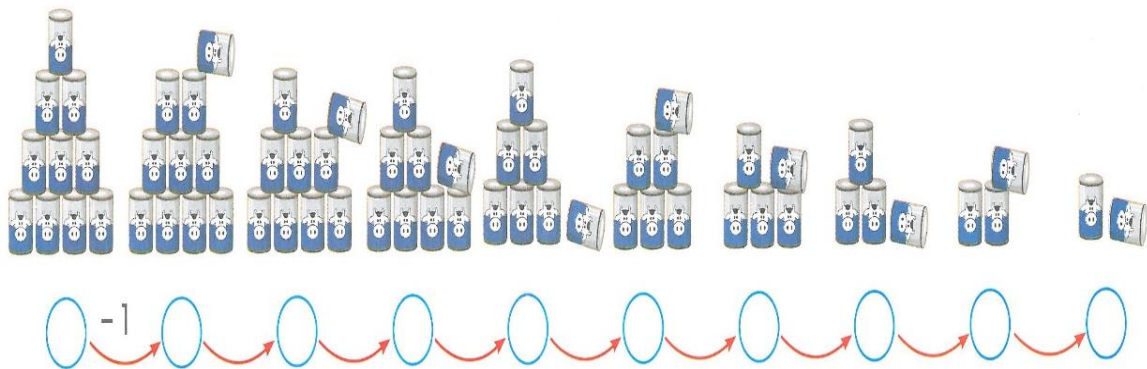
-----  
FIRMA

### FICHA DE APLICACIÓN

Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

1. Manuel y sus amigos juegan al "tumba latas". En cada lanzamiento de la pelota, derriban latas. ¿Cuántas latas quedaron sin derribar al final del juego?



**a. Completen las latas y respondan.**

- ¿Cuántas latas hay al inicio?  latas.
- ¿Cuántas latas derriban en cada lanzamiento?  lata.
- ¿Con qué operación se puede representar lo que queda?

\_\_\_\_\_

**b. Representen lo que queda en cada lanzamiento.**

- $10 - 1 = \square$
- $9 - 1 = \square$
- $\square - 1 = 7$
- $\square - 1 = 6$
- $6 - 1 = \square$
- $5 - 1 = \square$
- $4 - 1 = \square$
- $3 - 1 = \square$
- $2 - 1 = \square$

Al final del juego quedó sin derribar \_\_\_\_\_ lata.

2. Nico y Patty juegan a dar saltos en la recta. Ellos quieren retroceder. ¿A qué número llegará cada uno?

a. **Representa** en la recta numérica lo que dice Nico y Patty.



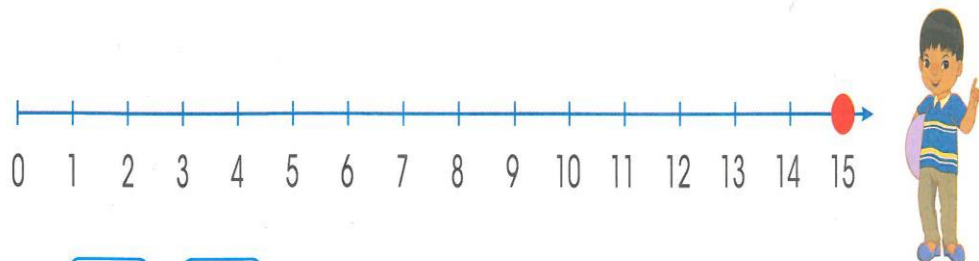
b. **Escribe** como una resta lo que hicieron.

• Nico:  $9 - 5 = \square$ .

• Patty:  $15 - 4 = \square$ .

Nico llega al número \_\_\_\_\_ y Patty al número \_\_\_\_\_.

3. Paco está en el número 15 y retrocede 9 espacios. ¿A qué número llegará? **Representa** en la recta numérica y **completa**.



$15 - \square = \square$ .

Paco llega al número \_\_\_\_\_.



**SESION DE APRENDIZAJE N° 13**  
**TÍTULO: “DESCOMONEMOS PARA RESTAR”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : 32008 "Señor De Los Milagros"  
 1.2. Área : Matemática  
 1.3. Grado : 1°  
 1.4. Sección : "B"  
 1.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino  
 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz  
 1.7. Fecha : 17/10/2018  
 1.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre datos de agregar, quitar, juntar, separar, comparar e igualar cantidades en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales	Resuelve problemas de sustracción con números naturales	Ficha de aplicación

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

PROCESOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIE MPO
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<p>El docente da la bienvenida a los alumnos , realizando las actividades rutinarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ oración</li> <li>✓ canto</li> <li>✓ asistencia y</li> <li>✓ fecha</li> </ul> <p>-El docente presentara:            -En La pizarra un papelote del siguiente problema:            Hay <b>4</b> mangos y <b>6</b> melones.            ¿Cuántos melones más hay?</p> <p>Planteamiento <span style="margin-left: 150px;">Respuesta</span></p> <p>_____ <span style="margin-left: 150px;"><u>    </u> melones</span></p>	Mota	10
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>-¿Qué observan?            -¿Qué problema es?            -¿Cómo lo resolvieron?            -¿Qué signo utilizamos?            -¿Cómo se representa?            -¿Qué es restar?</p>	Pizarra	
	<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>-Preguntando:            ¿Se podrá descomponer para resolver la resta?</p>		Plumones
	<b>Propósito</b>	<p>-Hoy aprenderemos a :            Descomponer problemas de sustracción con números naturales a través de “LAS TARJETAS MÓVILES”            -Se aplicara las NORMAS DE CONVIVENCIA para el desarrollo de la clase</p>	10	

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Gestión y acompañamiento</b></p>	<p>-Construimos el nuevo conocimiento          -Anunciamos el tema “PROBLEMAS DE SUMA”          -Hacemos lectura de palabras significativas y contamos cuantos sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz          -Formación de equipos          -Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</p> <p>Resuelvo.          a) Tengo <b>9</b> dulces. Le doy <b>5</b> dulces a mi amiga.          ¿Cuántos dulces me quedan?</p> <p>Planteamiento <span style="margin-left: 150px;">Respuesta</span></p> <p>_____ <span style="margin-left: 150px;"> <input type="text"/> dulces</span></p> <p>b) Hay <b>7</b> helados, <b>4</b> helados son de chocolate y el resto de fresa.          ¿Cuántos helados son de fresa?</p> <p>Planteamiento <span style="margin-left: 150px;">Respuesta</span></p> <p>_____ <span style="margin-left: 150px;"> <input type="text"/> helados</span></p> <p>-Se entrega el material concreto “LAS TARJETAS MÓVILES “          -Observan lo presentado          -Manipulación del material concreto          -Identifican la descomposición de problemas de sustracción con números naturales          -Plantean sus hipótesis con el material dado          -Resuelven lo pedido          -Exponen su trabajo realizado          -Hipótesis          -Sistematización del tema</p> <p>El docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente problema</p>	<p>tarjetas móviles</p> <p>cinta masking</p> <p>Ficha de aplicación</p>	<p>30</p>
--------------------------	----------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	-----------

<b>CIERRRE</b>	<b>Meta cognición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</li> <li>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</li> </ul> <p>¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>		10
	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Que aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo hemos aprendido?</li> <li>- ¿Que usamos?</li> <li>- ¿Para qué sirve?</li> </ul> <p>-En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos: Resuelve problemas de sustracción con números naturales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Felicitaciones por el trabajo realizado</li> </ul>		

#### IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet
- Guía de ejercicios
- Aprendiendo matemática-Santillán- 1° Grado

-----  
FIRMA

### FICHA DE APLICACIÓN

Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

1. Patty tiene 12 flores. Ella regaló 4 flores a su abuelita. ¿Cuántas flores le quedan?



- a. **Completen** los datos.

- Tiene \_\_\_\_ flores.
- Regaló \_\_\_\_ flores.

- b. **Representen** con material Base Diez las flores que tiene Patty y **quiten** las que regaló.

- c. **Completen** la forma en que Patty resuelve.



Represento y tacho



Opero descomponiendo

$$12 \overset{\frown}{-4} = \boxed{\phantom{00}}$$

$$12 \overset{\frown}{-2} \overset{\frown}{-2}$$

$$10 \overset{\frown}{-2} = \boxed{\phantom{00}}$$

A Patty le quedan \_\_\_\_\_ flores.

2. Manuel compró 17 caramelos e invitó 8 a sus amigos. ¿Cuántos caramelos le quedaron?

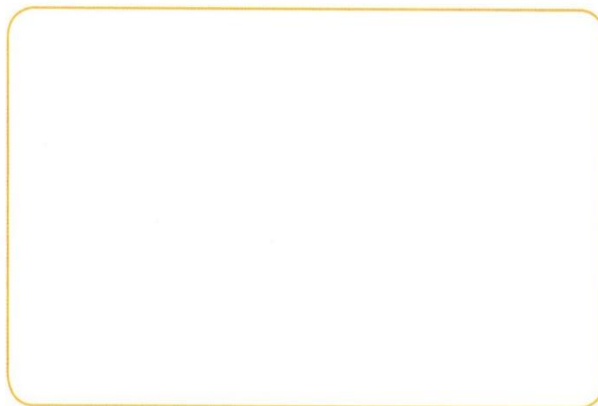
a. **Completen** los datos.

- Manuel compró \_\_\_\_\_ caramelos.
- Invitó a sus amigos \_\_\_\_\_ caramelos.

b. **Representen** con material Base Diez los caramelos que compró Manuel y **quiten** los que invitó a sus amigos.

c. **Completen** la forma en que Manuel resuelve.

Represento y tacho



Opero descomponiendo

$$17 \overbrace{-8} = \boxed{\phantom{00}}$$

$$17 \overbrace{-7} \overbrace{-1} = \boxed{\phantom{00}}$$

$$10 \overbrace{-} = \boxed{\phantom{00}}$$

Le quedaron \_\_\_\_\_ caramelos.

**SESION DE APRENDIZAJE N° 14**  
**TÍTULO: “CAMBIAMOS EL ORDEN PARA SUMAR”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa : 32008 “Señor De Los Milagros”
- 1.2. Área : Matemática
- 1.3. Grado : 1°
- 1.4. Sección : “B”
- 1.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino
- 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz
- 1.7. Fecha : 18/10/2018
- 1.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre datos de agregar, quitar, juntar, separar, comparar e igualar cantidades en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales	Interpreta el orden para resolver problemas al sumar cantidades de números naturales	Ficha de aplicación







<b>CIERRRE</b>	<b>Meta cognición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</li> <li>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</li> <li>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</li> <li>¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</li> </ul>		10
	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo hemos aprendido?</li> <li>- ¿Qué usamos?</li> <li>- ¿Para qué sirve?</li> <li>-En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos: Interpreta el orden para resolver problemas al sumar cantidades de números naturales</li> <li>- Felicitaciones por el trabajo realizado</li> </ul>		

#### IV.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet
- Guía de ejercicios

-----  
FIRMA

### FICHA DE APLICACIÓN

Nombre y apellidos: .....


Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

- 1.** Paco ha recibido obsequios de sus amigos. ¿Cuántas canicas juntó Paco?



- a.** Resuelve tal como lo hizo Paco.

Yo sumé las canicas en el orden en que me las regalaron.



Canicas que tiene Paco

Canicas que le regaló Nico

Canicas que le regaló Rosa

$$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}}$$


---


$$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}}$$


---


$$\boxed{\phantom{00}}$$

- b.** Resuelve tal como lo hizo Rosa.



Yo cambié el orden de los sumandos para completar 10.

$$8 + 5 + 2$$

$$8 + 2 + 5$$

$\phantom{00}$

+

5

=

$\phantom{00}$

- Paco juntó \_\_\_\_\_ canicas.


2. Manuel camina 7 cuadras hasta la casa de Urpi, de allí camina 9 cuadras hasta la tienda y, luego, 3 cuadras hasta la casa de Susy. ¿Cuántas cuadras caminó Manuel para llegar a la casa de Susy?

a. **Resuelve** sumando las cuadras en el orden en que Manuel las caminó.

Primero caminé

Luego caminé

Después caminé



$$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}}$$


---


$$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}}$$


---


$$\boxed{\phantom{00}}$$

b. **Resuelve** tal como lo hizo Susy.

$$7 + 9 + 3$$

$$7 + 3 + 9$$

$$\boxed{\phantom{00}} + 9 = \boxed{\phantom{00}}$$

Yo cambié el orden de los sumandos para completar 10.



Manuel caminó \_\_\_\_\_ cuadras.

**SESION DE APRENDIZAJE N° 15**  
**TÍTULO: “RESOLVEMOS IGUALANDO CANTIDADES “**

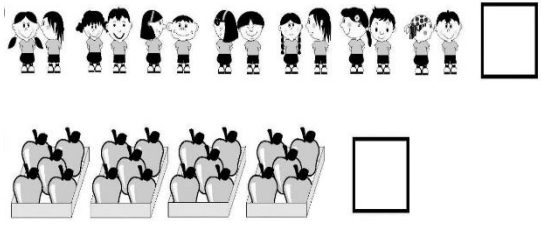
**I. DATOS INFORMATIVOS:**

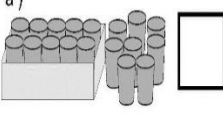
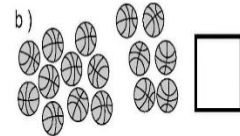
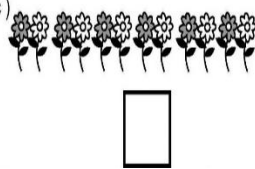
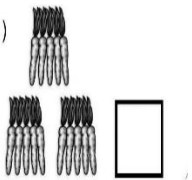
- 1.1. Institución Educativa : 32008 "Señor De Los Milagros"
- 1.2. Área : Matemática
- 1.3. Grado : 1°
- 1.4. Sección : "B"
- 1.5. Docente de aula : Tania Pilar Ortega Tolentino
- 1.6. Alumno (a) investigador : Amiquero Zevallos, Yanira luz
- 1.7. Fecha : 22/10/2018
- 1.8. Duración : 60 minutos

**II. APRENDIZAJE ESPERADO**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre datos de agregar, quitar, juntar, separa, comparar e igualar cantidades en expresiones numéricas de adición o sustracción con números naturales	Resuelve problemas igualando cantidades con números naturales	Ficha de aplicación

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

PROCESOS	PROCESO PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES	TI E M PO
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<p>El docente da la bienvenida a los alumnos , realizando las actividades rutinarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ oración</li> <li>✓ canto</li> <li>✓ asistencia y</li> <li>✓ fecha</li> </ul> <p>-El docente presentara:            -En La pizarra un papelote del siguiente problema:</p> 	Pizarra  Plumones	10
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	<p>-¿Qué observan?            -¿Quién tiene mas nú-mero de objetos?            -¿Quién tiene menos número de objetos?            -¿Cuántos numeros le falta para que sean iguales?</p>		
	<b>Conflicto cognitivo</b>	<p>- Preguntando:            ¿Podemos utilizar los números igualando cantidades?</p>	mota	
	<b>Propósito</b>	<p>-Hoy aprenderemos a:            Resolver problemas utilizando cantidades a través de “LAS TARJETAS MOVILES”            -Se aplicara las NORMAS DE CONVIVENCIA para el desarrollo de la clase</p>		10

<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Gestión y acompañamiento</b></p>	<p>-Construimos el nuevo conocimiento</p> <p>-Anunciamos el tema “Resolvemos igualando cantidades”</p> <p>-Hacemos lectura de palabras significativas y contamos cuantos sonidos tienen cada palabra según el golpe de voz</p> <p>-Formación de equipos</p> <p>-Se entrega un papelote a cada equipo de ejercicios</p> <p>-Escribir más / menos en el recuadro</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>a)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>b)</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>c)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>d)</p>  </div> </div> <p>-Se entrega el material concreto “LAS TARJETAS MÓVILES “</p> <p>-Observan lo presentado</p> <p>-Manipulación del material concreto</p> <p>-Identifican para resolver el problema</p> <p>-Plantean sus hipótesis con el material dado</p> <p>-Resuelven lo pedido</p> <p>-Exponen su trabajo realizado</p> <p>-Hipótesis</p> <p>-Sistematización del tema</p> <p>El docente entregara una ficha a cada estudiante para la resolución del siguiente problema</p>	<p style="text-align: center;">30</p> <p style="text-align: center;">cinta masking</p> <p style="text-align: center;">tarjetas móviles</p>	<p style="text-align: center;">30</p>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Meta cognición</b></p>	<p>- Recordamos y reflexionamos sobre las acciones realizadas en la actividad:</p> <p>- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?</p> <p>- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?</p> <p>- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión ‘</p> <p>¿Qué actividades, estrategias y materiales</p>	<p style="text-align: center;">ficha aplicación de</p>	<p style="text-align: center;">10</p>

		funcionaron y cuáles no?		
	<b>Transferencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Que aprendimos hoy?</li> <li>- ¿Cómo hemos aprendido?</li> <li>- ¿Que usamos?</li> <li>- ¿Para qué sirve?</li> <li>-En esta sesión se estableció como criterio de evaluación los siguientes aspectos: Resuelve problemas igualando cantidades</li> <li>- Felicitaciones por el trabajo realizado</li> </ul>		

#### **IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Ministerio de educación Diseño Curricular Nacional Primaria 2017
- Currículo nacional
- Internet
- Guía de ejercicios Matemáticos- 1° Grado

-----

FIRMA



### FICHA DE APLICACIÓN

Nombre y apellidos: .....

Grado: .....Sección: .....Fecha: .....

### 1. Lean y dibujen lo que falta para igualar las cantidades.

Hugo y Patty ahorraron las siguientes monedas.














¿Cuántas monedas le falta a Patty para tener tantas como Hugo?

#### a. Completen las oraciones.

- Hugo tiene \_\_\_\_\_ nuevos soles y Patty tiene \_\_\_\_\_ nuevos soles.
- Hugo tiene \_\_\_\_\_ monedas que Patty.  
más/menos
- Patty tiene \_\_\_\_\_ monedas que Hugo.  
más/menos

#### b. Completen y resuelvan.

•  $5 - 2 = \square$

•  $2 + \square = 5$

•  $5 - \square = 2$

•  $\square + 2 = 5$

A Patty le falta \_\_\_\_\_ monedas para tener **tantas como** Hugo.

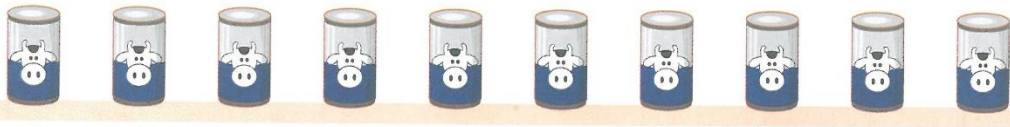
2. **Lean y dibujen** lo que falta para igualar las cantidades.

Miguel y Paco han comprado tarros de leche en la feria.

Miguel



Paco



¿Cuántos tarros de leche más tiene que comprar Miguel para tener tantos como Paco?

a. **Completen** las oraciones.

- Miguel compró \_\_\_\_\_ tarros de leche y Paco \_\_\_\_\_ tarros de leche.
- Miguel compró \_\_\_\_\_ tarros de leche.  
más/menos
- Paco compró \_\_\_\_\_ tarros de leche.  
más/menos

b. **Completen y resuelvan.**

- $10 - 4 = \square$
- $4 + \square = 10$
- $10 - \square = 4$
- $\square + 4 = 10$

Miguel tiene que comprar \_\_\_\_\_ tarros más de leche para tener **tantos como** Paco.



# NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómima de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/intranet>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0622-2013 ED). La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE, UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica													
Número y/o Nombre		32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS			Gestión <sup>(7)</sup>	P	Inicio	12/03/2018	Fin	28/12/2018	Dpto.	HUÁNUCO													
Código	1 0 0 0 0 0 1	Código Modular	0 2 8 8 4 1 5			Característica <sup>(4)</sup>	PC	Programa <sup>(8)</sup>	-				Prov.	HUÁNUCO											
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Huánuco	Resolución de Creación N°	RM. N° 0999-70		Forma <sup>(5)</sup>	Esc	Datos del Estudiante Sexo H/M Situación de Matrícula <sup>(10)</sup> País <sup>(11)</sup> Padre vive S / NO Madre vive S / NO Lengua Materna <sup>(12)</sup> Segunda Lengua <sup>(12)</sup> Trabaja el Estudiante S / NO Horas semanales que labora Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup> Nacimiento Registrado S/N/O Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>						Dist.	HUÁNUCO											
		Nivel/Ciclo <sup>(1)</sup>	PRI	Grado/Edad <sup>(3)</sup>	1	Sección <sup>(6)</sup>							B	Turno <sup>(9)</sup>	M	Centro Poblado	HUÁNUCO								
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(15)</sup>	Modalidad <sup>(2)</sup>	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Fecha de Nacimiento			Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>													
				Día	Mes	Año	Código Modular				Número y/o Nombre														
1	D.N.I. : 6.2.8.4.7.5.3.8			JORGE ROJAS, Mijahel Jafet		29	08	2011	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0	3	6	2	9	5	4	004
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									
21																									

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
- (2) Modalidad : Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia
- (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C.Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar \*° si en la Nómima hay alumnos de varias edades (E) o grados (Pr).
- (4) Característ. : Inicial : (U) Unidocente (PC) Polidocente Completo y Primaria (U) Unidocente, (PC) Polidocente Completo, (M) Multigrado y (PM) Polidocente Multigrado
- (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A. distancia
- (6) Sección : A, B, C, ... Colocar \* si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gestión : (P) Público (FR) Privado
- (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ: PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar \*° en caso de no corresponder
- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Replante, (RE) Reenrante, (REI) Reingresante solo en el caso de EBA.
- (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco. Sólo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (15) IE de procedencia : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est.

Nº Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(10)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>									
			Día	Mes	AÑO	Sexo H/M	Situación de Matricular <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI/NO	Madre vive SI/NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI/NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Hacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Código Modular	Número y/o Nombre						
22	D.N.I. . . . . 6.2.8.4.7.0.3.6	VALENTIN NOLASCO, Angelo Agustin	16	05	2011	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI		0	3	6	2	9	6	2	005 FRAY MARTINCITO DE PORRES		
23	D.N.I. . . . . 6.2.7.7.3.1.4.8	VISURRAGA ROCANO, Stentiz Erico	23	05	2011	H	I	P	NO	SI	C	NO	S	SI		0	4	5	0	9	3	2	31775 ALMIRANTE GRAU		
24	D.N.I. . . . . 6.3.0.0.3.1.6.3	ZAMBRANO ANTONIO, Yazury Yamile	06	02	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI		1	6	4	7	6	5	0	007		
25																									
26																									
27																									
28																									
29																									
30																									
31																									
32																									
33																									
34																									
35																									
36																									
37																									
38																									
39																									
40																									
41																									
42																									
43																									
44																									
45																									
46																									
47																									
48																									
49																									
50																									

MINISTERIO DE EDUCACION  
 UNIDAD EJECUTIVA LOCAL DE EDUCACION  
 IIGEL HUANUCO

*Dr. Eugenio Morán*  
 JEFE DE GESTION EDUCATIVA

Resumen	
Hombres	13
Mujeres	11
Total	24

*Ortega Tolentino, Tania Pilar*  
 ORTEGA TOLENFINO, TANIA PILAR  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma

*Feliciano Blas Mora*  
 Feliciano BLAS MORA  
 Director(a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D.I. Institucional:	Día	Mes	Año
R.D.I. N°093-2018	28	03	2018



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

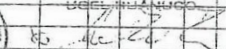
# NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

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

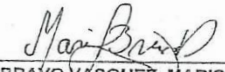
Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Período Lectivo				Ubicación Geográfica																	
Código	1 0 0 0 0 0 1		Número y/o Nombre	32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS			Gestión <sup>(7)</sup>	PGD	Inicio	12/03/2018	Fin	28/12/2018	Dpto.	HUÁNUCO																
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Huánuco		Código Modular	0 2 8 8 4 1 1 5		Característica <sup>(4)</sup>	PC	Programa <sup>(8)</sup>	Datos del Estudiante						Prov.	HUÁNUCO														
Nº de la DRE - UGEL	UGEL Huánuco		Resolución de Creación Nº	RM. Nº 0999-70			Forma <sup>(5)</sup>	Esc	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup> País <sup>(11)</sup> Padre vive SI / NO Madre vive SI / NO Lengua Materna <sup>(12)</sup> Segunda Lengua <sup>(12)</sup> Trabaja el Estudiante SI / NO Horas semanales que labora Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup> Nacimiento Registrado SI/NO Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>						Dist.	HUÁNUCO														
			Nivel/Ciclo <sup>(1)</sup>	PRI	Grado/Edad <sup>(3)</sup>	1	Sección <sup>(6)</sup>	C							Turno <sup>(9)</sup>	M	Centro Poblado:		HUÁNUCO											
Nº de la DRE - UGEL	UGEL Huánuco		Modalidad <sup>(2)</sup>	EBR			Nombre Sección (Solo Inicial)			Apellidos y Nombres (Orden Alfabético) Fecha de Nacimiento Día Mes Año						Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>														
			Nº de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>		Código Modular											Número y/o Nombre														
1	D.N.I.	6.3.0.0.3.1.7.1	ADRIANO DELACRUZ, Aracely Milena						20	06	2011	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1	4	1	0	0	6	7	32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS		
2	D.N.I.	6.2.7.9.6.3.6.2	AGUIRRE LIBERATO, Brayan Jairo						14	04	2011	H	I	P	SI	SI	C	Q	NO	SP	SI	0	4	7	0	9	5	048		
3	D.N.I.	6.2.8.4.9.3.0.9	ASTORAY CONDEZO, Jesus Modesto						30	04	2011	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	1	4	0	9	8	3	8	SANTA MARIA DE GUADALUPE	
4	D.N.I.	6.3.0.0.3.0.4.3	BERNARDO MARTEL, Paul Elias						18	08	2011	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	SI	0	3	6	2	9	5	004		
5	D.N.I.	6.3.4.2.9.9.1.5	CASTILLO HUERTA, Christopher Vicente						01	02	2012	H	I	P	SI	SI	C	C	NO	P	SI	DI	1	4	1	0	0	6	7	32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS
6	D.N.I.	6.3.2.5.7.6.7.3	CORONEL VICENTE, Mariapaz Stefany						05	04	2011	M	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	SI	1	1	1	2	7	2	1	188	
7	D.N.I.	6.3.3.7.0.6.2.4	CRUZ LUSTRE, Nathaniel Karen						16	11	2011	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	SI	1	5	9	2	9	3	0	584	
8	D.N.I.	6.2.8.2.8.6.7.4	CRUZ TREJO, Angel Kalef						16	04	2011	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	0	3	6	2	9	6	2	005 FRAY MARTINCITO DE PORRES	
9	D.N.I.	6.3.0.0.3.1.3.6	FALCON PALOMINO, Gustavo Dayiro						02	02	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	SI	1	4	1	0	0	6	7	32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
10	D.N.I.	6.3.0.0.2.8.6.0	GOMEZ CHAVEZ, Andree Neymar						22	01	2012	H	I	P	SI	SI	C	NO	SE	SI	SI	0	6	2	4	2	2	1	104	
11	D.N.I.	6.2.8.9.1.7.9.0	HURTADO HUACARPOMA, Nataly Oriana						16	10	2011	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	1	6	4	7	6	8	4	690	
12	D.N.I.	7.7.1.9.9.1.4.6	JAIMES TREJO, Cristhoper Leoncio						29	06	2011	H	I	P	NO	SI	C	NO	SP	SI	SI	1	4	1	0	0	6	7	32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
13	D.N.I.	6.3.0.0.2.6.5.9	JUSTINIANO ORDOÑEZ, Gladis Estefania						03	12	2011	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	0	3	6	2	8	9	7	001 DR. CARLOS SHOWING FERRARI	
14	D.N.I.	6.3.2.3.8.5.9.1	MALPARTIDA GUILLERMO, Jhaydit Maricielo						03	03	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	0	3	6	2	9	5	4	004	
15	D.N.I.	6.3.4.9.5.4.7.0	MEDINA MENDOZA, Kamilo Valentino						21	10	2011	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	SI	0	3	6	2	8	9	7	001 DR. CARLOS SHOWING FERRARI	
16	D.N.I.	6.3.2.0.0.0.5.8	PALOMINO SARMIENTO, Bryntay Xiomara						13	12	2011	M	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	SI	0	3	6	2	9	6	2	005 FRAY MARTINCITO DE PORRES	
17	D.N.I.	7.7.8.9.7.5.9.6	PENADILLO RIVERA, Dayiro Jose Kabir						18	12	2011	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	SI	0	3	6	2	9	5	4	004	
18	D.N.I.	6.2.8.2.8.7.1.6	PEREZ OSORIO, Sebastian Llohan						03	05	2011	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	SI	1	6	4	7	6	8	4	690	
19	D.N.I.	6.2.8.2.8.8.9.6	QUISPE GONZALES, Sharoll Yamile						02	07	2011	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	1	4	1	0	0	6	7	32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
20	D.N.I.	6.3.0.9.3.1.6.4	REYNOSO PIÑAN, Sayuri Guadalupe						11	01	2012	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	SI	1	4	1	0	0	6	7	32008 SEÑOR DE LOS MILAGROS	
21	D.N.I.	6.2.8.9.1.7.0.8	RODRIGUEZ HUARANCCA, Max Leonel						26	06	2011	H	I	P	NO	SI	C	NO	S	SI	SI	0	3	6	2	9	6	2	005 FRAY MARTINCITO DE PORRES	

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria  
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
- (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial
- (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial; registrar Edad (0,1,2,3,4,5).  
En el caso de Primaria o Secundaria; registrar grados: 1,2,3,4,5,6.  
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°; Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°  
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
- (4) Caracterist. : Primaria (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
- (5) Forma : (Ese) Escolarizado, (NoEse) No Escolarizado  
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
- (6) Sección : A,B,C,... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gestión : (FGD) Púb. de gestión directa, (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
- (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes  
(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos  
(PBA) PEBANA/PPEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.  
Colocar "-" en caso de no corresponder
- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repitente, (RE) Reinsistente, (R) Reingresante
- (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
- (15) IE de procedencia : En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco  
Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (16) Nº de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(10)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento		Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>				
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matricula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>		Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO
											Código Modular	Número y/o Nombre					
22																	
23																	
24																	
25																	
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
 UNIDAD EJECUTORA LOCAL DE EDUCACIÓN  
 BUELLINIANO  
  
 Dr. Eugenio Morán Escaristo Barja  
 JEFE DE GESTIÓN PEDAGÓGICA

Resumen	
Hombres	1
Mujeres	0
Total	1

  
 BRAVO VASQUEZ, MARISOL FLOR  
 (Responsable de la matrícula)  
 Firma - Post Firma

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

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
N. 106-2018	2	05	2018