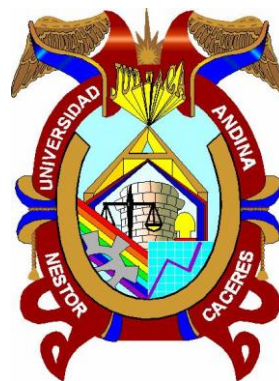




UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO

**TÉCNICA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE FIGURAS GEOMÉTRICAS
DE ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIMARIA N° 34129 DE CHAYACAN, DANIEL
ALCIDES CARRIÓN, PASCO**

PRESENTADO POR

ELIZABETH ESPERANZA HUANCA ALBINO

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL**

JULIACA – PERÚ

2018



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

TÉCNICA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

DE ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

PRIMARIA N° 34129 DE CHAYACAN, DANIEL

ALCIDES CARRIÓN, PASCO

PRESENTADO POR

ELIZABETH ESPERANZA HUANCA ALBINO

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN

EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL

APROBADO POR:

PRESIDENTE

:


Mgtr. DIONISIO CONDORI CRUZ

PRIMER MIEMBRO

:


Mgtr. DAVID QUISPE TAPIA

SEGUNDO MIEMBRO

:


Lic. JOSE ANTONIO CORDERO GALINDO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

DIDÁCTICA INTERCULTURAL - SEG27



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO

RESOLUCIÓN DIRECTORAL Nº 108-2018-D-EPG/UANCV

Juliaca, 13 de diciembre del 2018.

VISTO:

Los Expedientes de, SEP. Educación Inicial (EI) Nº 25853, 25840, 27322, 26027, 26170, 25844, 25842, 25841, 25843, 25845, 26171, 20816, Educación Inicial Intercultural Bilingüe (EiIB) Nº 26037, 26038, 26026, 27610, 25835, 27333, 25836, 25832, 25831, 25830, 25833, 25834, 19709, 26036, 25825, 25837, Educación Bilingüe Intercultural (EBI) Nº 27315, 27313, 27312, 27330, 27077, 27076, 26022, 26043, 26023, 27078, 27329, 26120, 27331, 26024, 26025, 26041, 26040, 26039, 26042, 26218, 26190, 26035, 25849, Investigación, Didáctica y Docencia en Educación Superior (IDDES) Nº 25838, 25839, 25851, 25852, 25846, 25850, 26028, Ciencias Sociales (CC.SS) Nº 25826, 25829, 25828, 25827, Administración y Gestión de la Educación (AGE) Nº 25848, Tecnología, Computación e Informática Educativa (TICIE) Nº 25847, Educación Básica Alternativa y Tutoría (EBAT) Nº 27075, de la Sede: JULIACA, AYACUCHO, HUANCVELICA, CERRO DE PASCO, YANAHUANCA y MOQUEGUA de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, los egresados de los Programas de Segunda Especialidad Profesional en: Educación Inicial, Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Bilingüe Intercultural, Investigación, Didáctica y Docencia en Educación Superior, Ciencias Sociales, Administración y Gestión de la Educación, Tecnología, Computación e Informática Educativa, Educación Básica Alternativa y Tutoría de la Sede: JULIACA, AYACUCHO, HUANCVELICA, CERRO DE PASCO, YANAHUANCA y MOQUEGUA de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; solicitan el sorteo de Jurados y Fijación de fecha para el Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico, requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo Nº 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia para optar el Título;

Que, los Artículos Nº 12 al Nº 25 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido examen de suficiencia; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMBRAR a los miembros de Jurado que calificarán el Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico a los Egresados de los Programas de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Bilingüe Intercultural, Investigación, Didáctica y Docencia en Educación Superior, Ciencias Sociales, Administración y Gestión de la Educación, Tecnología, Computación e Informática Educativa, Educación Básica Alternativa y Tutoría de la Sede: JULIACA, AYACUCHO, HUANCVELICA, CERRO DE PASCO, YANAHUANCA y MOQUEGUA de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

- Presidente : Mgtr. Dionisio CONDORICRUZ
Primer Miembro : Mgtr. David QUISPE TAPIA
Segundo Miembro : Lic. José Antonio CORDERO GALINDO

SEGUNDO.- DETERMINAR que el EXAMEN DE SUFICIENCIA Y SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

- Lugar : Sede AYACUCHO
Fecha : Sábado 15 de diciembre del 2018
Hora : 9.00 a.m.





Recurrentes :

PROGRAMA SEP "Educación Inicial" (EI) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEP	SEDE	PROMOCIÓN
01	25853	1412408032	APARICIO RAMIREZ NERY ANATOLIA	EI	AYACUCHO	2014-I al 2015-I
02	25840	211C24091	AGUIRRE OCHOA SUSANA	EI	AYACUCHO	2011-I al 2012-I
03	27322	21129C053	CONDORI DE LA CRUZ ELVA	EI	HUANCVELICA	2010-I al 2011-I
04	26027	211C24191	ESPILLCO MORALES JULIA MARTINA	EI	AYACUCHO	2011-I al 2012-I
05	26170	131108335	RAMIREZ PISCO GLADYS	EI	AYACUCHO	2013-I al 2014-I

PROGRAMA SEP "Educación Inicial" (EI) Sustentación de Trabajo Académico

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEP	SEDE	PROMOCIÓN
01	25844	1712400185	MELLADO DELGADO YONY	EI	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
02	25842	1712400203	CONGA CARRASCO PRIMITIVA	EI	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
03	25841	1712400188	MADERA PAREDES PILAR	EI	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
04	25843	1612400097	HUAYTALLA CHIPANA YANI MARGOTT	EI	AYACUCHO	2016-I al 2017-I
05	25845	1622400102	DURAN CIPRIAN ROSIO	EI	AYACUCHO	2016-II al 2017-II
06	26171	1612400056	SANCHEZ PALOMINO MARLENE	EI	AYACUCHO	2016-I al 2017-I
07	20816	1712400190	LLALLICO GAMARRA KARINA MARTHA	EI	AYACUCHO	2017-I al 2017-II

PROGRAMA SEP "Educación Inicial Intercultural Bilingüe" (EIB) Sustentación de Trabajo Académico

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEP	SEDE	PROMOCIÓN
01	26037	1710101381	YAUYO MATEO REYNA LUZ	EIB	JULIACA	2017-I al 2017-II
02	26038	1710101383	DIAZ GUTIERREZ NORAYDA	EIB	JULIACA	2017-I al 2017-II
03	26026	1710101382	REQUIS CHAVEZ ELIZABETH DORA	EIB	JULIACA	2017-I al 2017-II
04	27610	1712400003	TORRES MOREIRA GIOVANA	EIB	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
05	25835	1712400062	ASCARZA SANTAFE MARIA LUZ	EIB	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
06	27333	1512900023	MATAMOROS COORA ANA ISABEL	EIB	HUANCVELICA	2015-I al 2016-I
07	25836	1512400058	MDREYRA SALCEDO KARINA	EIB	AYACUCHO	2015-I al 2016-I
08	25832	1712400043	FLORES NUÑEZ VERONICA	EIB	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
09	25831	1712400018	QUILCA QUISPE HERMELINDA	EIB	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
10	25830	1512400023	SUCA SUCA EFRAIN	EIB	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
11	25833	1712400006	SOLIER RAMOS YENY DELCIA	EIB	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
12	25834	1712400021	PRADO AYALA ROSA	EIB	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
13	19709	1712400023	PEREZ GONZALEX MARYLUZ	EIB	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
14	26036	1712400024	PALOMINO SIERRA AMERICO	EIB	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
15	25825	1512400102	CHUMBILE PILLACA MARISOL	EIB	AYACUCHO	2015-I al 2016-I
16	25837	1512400002	ZUBIATE CORDOVA MARGARITA	EIB	AYACUCHO	2015-I al 2016-I

PROGRAMA SEP "Educación Bilingüe Intercultural" (EBI) Examen de Suficiencia

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEP	SEDE	PROMOCIÓN
01	27315	1412407016	GARCIA LAURA AALEJANDRO	EBI	AYACUCHO	2014-I al 2015-I
02	27313	1412407015	GOMEZ HUAMANI SEGUNDINA	EBI	AYACUCHO	2014-I al 2015-I
03	27312	1412407011	JAULIS YUPANQUI MARIA ELENA	EBI	AYACUCHO	2014-I al 2015-I





UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO



PROGRAMA SEP "Educación Bilingüe Intercultural" (EBI) *Sustentación de Trabajo Académico*

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEP	SEDE	PROMOCIÓN
01	27330	1715000041	CARBAJAL AYALA TEOFENAS	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
02	27077	1715000024	ESTRADA ESPINOZA BENJAMIN	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
03	27076	1715000030	CORDERO AZAÑA ZORAIDA	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
04	26022	1715000013	LOYOLA MAGUIÑO ADRIAN	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
05	26043	1715000034	CHACON LEANDRO JOSUE	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
06	26023	1715000012	LOYOLA MAGUIÑO ROSA	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
07	27078	1715000027	CUETO YAURI JUANA	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
08	27329	1715000028	CRISTOBAL CORDERO MARIA	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
09	26120	1715000003	SANTIAGO LOVATON EMILIA	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
10	27331	1715000009	OSORIO RIVERA CARLOS EDGARDO	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
11	26024	1715000020	HUANCAALBINO ELIZABETH ESPERANZA	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
12	26025	1715000002	SANTIAGO LOVATON RAUL NILTON	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
13	26041	1715000023	FERNANDEZ TAQUIRE JUAN CARLOS	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
14	26040	1715000044	BORJA MAGUIÑO RHODE SED	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
15	26039	1715000015	LOPEZ LOYOLA ESPERANZA	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
16	26042	1715000045	ANGULO JIMENEZ HELLEM GIOVANA	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
17	26218	1715000039	CARBAJAL REQUIS MANZUETO	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
18	26190	1715000018	INOCENTE CHACON MARIZA	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
19	26035	1715000005	QUISPE SILVESTRE ELVIRA EMPERATRIZ	EBI	YANAHUANCA	2017-I al 2017-II
20	25849	1622400016	PARIONA QUISPE DIONICIA	EBI	AYACUCHO	2016-II al 2017-II



PROGRAMA SEP "Investigación, Didáctica Y Docencia En Educación Superior" (IDDES)

Sustentación de Trabajo Académico

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEP	SEDE	PROMOCIÓN
01	25838	1622400051	SOTO BAEZ PROSPERO	IDDES	AYACUCHO	2016-II al 2017-II
02	25839	1622400042	CHATE PAREJA ALFREDO	IDDES	AYACUCHO	2016-II al 2017-II
03	25851	1712400122	OBREGON VILLANTOY OSEAS ARISTIDES	IDDES	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
04	25852	1712400139	AUCCASI JANAMPA FREDY	IDDES	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
05	25846	1622400035	ROJAS TELLO YANET	IDDES	AYACUCHO	2016-II al 2017-II
06	25850	1622400062	OCHANTE PABLO JULIANA ALBINA LEONOR	IDDES	AYACUCHO	2016-II al 2017-II
07	26028	1622400037	PACO ESPINO SUSANA SABINA	IDDES	AYACUCHO	2016-II al 2017-II

PROGRAMA SEP "Ciencias Sociales" (CC.SS) *Sustentación de Trabajo Académico*

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEP	SEDE	PROMOCIÓN
01	25826	1512400367	ALVARO HUYHUA ESTHER	CC.SS	AYACUCHO	2015-I al 2016-I
02	25829	1712400094	CAYAMPI PILLACA ABDON	CC.SS	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
03	25828	1712400081	MARTINEZ LINARES ORESTES	CC.SS	AYACUCHO	2017-I al 2017-II
04	25827	1712400087	HINOSTROZA TINED JORGE	CC.SS	AYACUCHO	2017-I al 2017-II

PROGRAMA SEP "Administración y Gestión de la Educación" (AGE) *Examen de Suficiencia*

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEP	SEDE	PROMOCIÓN
----	------	--------	---------------------	-----	------	-----------



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO



PROGRAMA SEP "Tecnología, Computación e informática Educativa" (TCIE) *Examen de Suficiencia*


Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEP	SEDE	PROMOCIÓN
01	25847	29124F019	MAMANI TTITO JESUS ESTEBAN	TCIE	AYACUCHO	2009-I al 2009-II

PROGRAMA SEP "Educación Básica Alternativa y Tutoría" (EBAT) *Examen de Suficiencia*

Nº	EXP.	CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SEP	SEDE	PROMOCIÓN
01	27075	21131E004	CHACON CARLOS MARITZA TEODORA	EBAT	Cerro de Pasco	2010-I al 2011-I

TERCERO.- AUTORIZAR la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.


 UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
 ESCUELA DE POSGRADO
 Dr. CPC **Cristiano Colman Méndez**
 DIRECTOR


 UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
 ESCUELA DE POSGRADO
 SECRETARÍA ACADÉMICA
 Mg. **Luis Chayña Aguilar**
 SECRETARIO ACADÉMICO

C.e./Arch.
OCM/mvv
DISTRIBUCIÓN: COORDINACIÓN GENERAL SEP. INTERESADOS, ARCHIVO DIR.



TÉCNICA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS DE ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 34129 DE CHAYACAN, DANIEL ALCIDES CARRIÓN, PASCO

INFORME DE ORIGINALIDAD

30%

INDICE DE SIMILITUD

28%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

17%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	15%
----------	--	------------

2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	8%
----------	---	-----------

3	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	2%
----------	---	-----------

4	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
----------	---	-----------

5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
----------	---	-----------

6	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
----------	---	-----------

7	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1%
----------	---	-----------

geometria descriptiva es wikimiki.org



Metadatos complementarios - UANCV

TRABAJO ACADÉMICO	
TÉCNICA DE JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DE FIGURAS GEOMÉTRICAS DE ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 34129 DE CHAYACAN, DANIEL ALCIDES CARRIÓN, PASCO	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	ELIZABETH ESPERANZA HUANCA ALBINO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	04071735
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0000-8164-3769
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	DIONISIO CONDORI CRUZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01205356
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-8648-7432
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	DAVID QUISPE TAPIA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02419969
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-4473-4391
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	JOSE ANTONIO CORDERO GALINDO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	20009647
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8435-1251

IÓN
2009-II

IÓN
2011-I

General

Datos de investigación	
Línea de investigación	DIDÁCTICA INTERCULTURAL - SEG27
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p>País: Perú Departamento: Pasco Provincia: Daniel Alcides Carrión Distrito: Chacayán</p> <p>Coordenadas: Latitud: -10.4343854 Longitud: -76.4370986</p> <p>https://maps.app.goo.gl/rNRyqjri477c3Tkd9</p>
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo 2018 – Diciembre 2018
URL de disciplinas OCDE	<p>Ciencias de la educación</p> <p>https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</p> <p>Educación general (incluye capacitación, pedagogía)</p> <p>https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
ESCUELA DE POSTGRADO

Dr. Segundo Ortiz Córdova
DIRECTOR
DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Elizabeth Esperanza Huanca Albino, identificado con DNI
Nro. 04071785 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional Programa de Segunda Especialidad,
Programa de Maestría o Doctorado

Educación Bilingüe Intercultural

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico
denominada:

“ Técnica de juegos lúdicos en el aprendizaje de figuras geométricas
de alumnos de primer grado de la institución educativa primaria
Nº 34129 de Chayacan, Daniel Aleidos Carrión, Pasco ”

Asesorado por: _____

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 05 de abril del 2024

FIRMA DEL ASESOR (obligatoria)

Elizabeth Huanca Albino
FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A la razón de ser de todos mis esfuerzos, a mis hijas quienes me inspiraron y me dieron su apoyo incondicional para seguir mis estudios de segunda especialidad la que elegí con mucho cariño.



INTRODUCCIÓN

Durante el periodo de la educación los alumnos buscan conocer las características de las muestras de los dibujos de posiciones espaciales permitiendo la actualización de lo real y es el entorno que impulsa al estudiantes a ser rigurosamente preciso en las traficciones mentales, para ello tenemos que conocer las definiciones de conceptos básicos que nos permitirá fortalecer nuestros conocimientos y así mismo en el desarrollo de aprendizaje de los niños.

Por consiguiente, el juego es una de las herramientas que se aplica en el aprendizaje en los infantes conociendo las figuras geométricas.

El presenta trabajo académico denominado: Técnica de juegos lúdicos en el aprendizaje de figura geométricas de alumnos del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 34129 de Chayacan, Daniel Alcides Carrión, Pasco, tiene el propósito de aplicar actividades propuestas, con la finalidad que se logren el aprendizaje de las figuras geométricas de alumnos de Nivel Primaria.

Las bases del trabajo académico, se sujeta a las exigencias diseñadas por la Escuela de Post Grado de la universidad, que consta en tres capítulos, y cada una con sus respectivas estructuras:

El capítulo I; da a conocer los aspectos generales de la experiencia desarrollada.

El capítulo II; comprende el Marco Teórico con bases que fundamentan el



presente trabajo.

El capítulo III, presenta la planificación, ejecución y resultados de las actividades pedagógicas.

Por último, da a conocer las conclusiones, sugerencias, bibliografía y los anexos.



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
INTRODUCCIÓN	iv
ÍNDICE	vi
CAPÍTULO I.....	1
ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO.....	1
1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO	1
1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta	1
1.1.2. Duración	1
1.1.3. Responsable	1
1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADEMICO	2
1.3. OBJETIVOS	4
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos Específicos	4
CAPÍTULO II	5
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	5
2.1. BASES TEÓRICAS.....	5
2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	17
CAPÍTULO III.....	19
PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS.....	19
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS.....	19
3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES.....	19
3.1.1. UNIDAD DE APRENDIZAJE	20
3.1.2. SESIONES DE APRENDIZAJE.....	25
3.2. RESULTADOS DE LA ACTIVIDADES EJECUTADAS	29



CONCLUSIONES	30
SUGERENCIAS	31
BIBLIOGRAFÍA	32
ANEXOS	33



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

Técnica de juegos lúdicos en el aprendizaje de figuras geométricas de alumnos del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 34129 de Chayacán, Daniel Alcides Carrión, Pasco.

1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta

Institución Educativa Primaria	: N° 34129
Lugar	: Chayacán
Distrito	: Chayacán
Provincia	: Daniel Alcides Carrión

1.1.2. Duración

Iniciación	: 24 de agosto del 2018
Conclusión	: 30 de agosto del 2018

1.1.3. Responsable

Elizabeth Esperanza Huanca Albino



1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADEMICO

En estos tiempos se habla por diferentes medios sobre la importancia de la matemática; sin embargo muchas veces en las Instituciones educativas iniciales, solamente se dedican a enseñar por medio de la memorización, representaciones de algunos símbolos matemáticos, lo cual no está relacionado con su vivencia descuidando de esta manera el desarrollo de capacidades para el pensamiento matemático, por consiguiente, el presente estudio cobra relevancia a partir del fruto que se puede brindar al estudiante y al maestro.

Esta experiencia que tiene como medio a las figuras geométricas permiten que el niño o niña pueda reconocer características de ellos de una manera concreta, puesto que las figuras geométricas se encuentran en los diferentes elementos de nuestra naturaleza como los cerros, piedras, ríos, arboles, etc, los cuales tiene formas de triángulos, cuadrados, circunferencias, etc. En este sentido podemos indicar que para realizar el trabajo con estudiantes del sector primaria sobre las figuras geométricas permitirá que los alumnos realicen diferentes actividades donde puedan analizar las propiedades espaciales y relacionar en diferentes objetos de la naturaleza, en tal sentido, se debe partir de manera vivencial a través de juego que ellos ya conocen y están dentro de su vivencia cultural y son objetos con los que están en relación diariamente ello permitirá lograr aprendizajes significativos.

En consecuencia, el trabajo con las figuras geométricas contribuirá en



primera instancia a favorecer el desarrollo cognoscente del niño, porque el desarrollo comienza desde que el infante nace y ello se fortalecerá en primaria, de acuerdo al desarrollo de sus experiencias vividas los aprendizajes serán muy positivos.

Por tal razón los docentes del nivel primario deben realizar actividades al aire libre, el juego como habilidad para fortalecer el desarrollo cognoscente en los estudiantes de este nivel les permita asumir el compromiso para desarrollar capacidades logrando en ellos hacer representaciones mentales con mucha facilidad. De acuerdo a estas actividades en el espacio exterior se facilita el trabajo del docente durante el desarrollo de la planificación, ejecución y desarrollo cognoscente del estudiante en el sector de primaria.

Siendo los motivos expuestos, los profesores de educación primaria, deben de proponer trabajos relevantes en los alumnos de modo que ellos se sientan interesados, alegres, comprometidos y logren reconocer formas geométricas en los objetos que están en su entorno natural y que ello les servirá para trabajar y lograr otros aprendizajes, teniendo en consideración que las diferentes actividades en el espacio exterior benefician desarrollo de destrezas cognoscitivas, desarrollando la recreación, creatividad y el disfrute pleno en el estudiante.

En tal forma, nace la necesidad de realizar tareas pedagógicas que estén relacionadas con las formas de los cuerpos geométricos que hay el



contexto del alumno y que permitirá el mejoramiento del desarrollo cognoscente y actitudinal en primaria, con la finalidad de que el docente se sienta fortalecido y actualizado y pueda lograr las metas propuestas y desarrollar su actividad diaria

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

Señalar las formas y características de figuras geométricas a través de la estrategia de juegos lúdicos de alumnos del primer grado de Primaria N° 34129 de Chayacán, provincia Daniel Alcides Carrión, región Pasco.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Planificar actividades didácticas a través de los juegos lúdicos para el aprendizaje de las figuras geométricas de los alumnos del primer grado de la institución educativa Primaria N° 34129 de Chayacán, provincia Daniel Alcides Carrión, región Pasco.
- Propiciar a través de la estrategia de juegos lúdicos una adecuada identificación y aprendizaje de las figuras geométricas en el entorno de los alumnos del primer grado de Primaria N° 324129 de Chayacán, provincia Daniel Alcides Carrión, región Pasco.



CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. BASES TEÓRICAS

2.1.1. El juego

Ciertamente, para entender lo que significa el juego, es importante considerar las opiniones de los estudiosos al respecto, pero no menos importante que de los propios niños.

“El juego es una actividad innata, ejecutadas con algunas limitaciones de tiempo y lugar, previstas de algunos acuerdo y con un fin establecido, desarrollada con alegría y algunos malestares por la actitud de algunos niños que no se socializan” CAÑEQUE. (1991) sostiene: “Por otro lado, los niños manifiestan: “Yo juego con mis carritos”, “Yo juego con mi hermanita a las muñecas y la tiendita”, “Me gusta jugar”. Puede que aparentemente no tenga una connotación de opinión, pero encierra todo un conjunto de expectativas, emociones y libertad en cada una de estas expresiones. El desarrollo del juego es una actividad necesaria, ya que en ella los estudiantes disfrutan al máximo sin ninguna exigencia, es una actividad natural y una



necesidad profunda del espíritu" (p. 35).

El juego viene a ser una actividad o grupal espontánea y placentera, permite una libre acción, una naturalidad que raramente se encuentra entre las actividades escolares.

El juego es la esencia del mundo infantil, donde se desarrolla sus habilidades psicomotoras y psico – sociales, se da según la ocasión, tiene su respectivo tiempo, lugar y espacio; a través de la actividad lúdica, el niño se siente dueño del mundo, pero solo en su imaginación con todo lo que ha creado.

En consecuencia, el juego es la actividad fundamental en la vida de los sujetos, especialmente en la de los estudiantes, porque les ayuda a desarrollar sus capacidades intelectuales, psicomotrices y sociales. Son espacios de abundante interacción y dinamismo; la intensa actividad que se da en ella, hace implícitos las vinculaciones interpersonales.

2.1.2. Inicios del juego a través de la historia

El juego, reconocido al inicio de su origen, como una actividad cotidiana practicada en forma instintiva por el hombre; ahora es considerado como acción vital en la vida del hombre, más aun en los primeros años de vida.



La sociedad humana evoluciona, desarrolla sus pensamientos y actividades y el juego también va tomando más fuerza en la vida del hombre. El juego fue evolucionando junto con la civilización llegando a su máximo esplendor cuando se convierte en parte de las actividades colectivas de diferentes culturas, para mostrar sus destrezas, habilidades de los hombres y mujeres.

El juego como expresión del hombre, refleja el deseo de libertad nunca alcanzada, lo que permite mejorar el trabajo, logrando que en tiempos libres la niña y el niño exploren no solo el mundo físico y el ambiente social, sino también que experimenten sensaciones vividas y enriquezcan su vocabulario y ejerciten su capacidad de atención.

Finalmente el juego se hizo evidente para contribuir a la atención del objetivo educacional de la autorregulación del hombre. Sin duda hoy en día, las ciencias lo consideran como factor influyente en la educación de los niños y niñas

2.1.3. Importancia del juego en la enseñanza

El juego en la educación, es primordial en el sentido que es significativo, para el individuo, el juego se inicia con la transformación de las ideas de situación real en imaginarias. Por consiguiente, una educación que pregona al estudiante el eje principal de la enseñanza y que su construcción es eminentemente colectiva, participativa; deberá considerar al juego como una actividad presente en la vida escolar, al menos en el nivel inicial y primario, incluyendo secundario.



La siguiente cita distingue que “Un niño que no sabe jugar será como un adulto que no sabe pensar” (RECA. 1979:99). Sin duda, el juego desempeña un rol predominante en el desarrollo de los niños inclusive es a partir de ello que podemos identificar las necesidades e intereses del niño, descubrir el carácter del niño o niña, sus actitudes, habilidades, destrezas, defectos y su propia creatividad.

Uno de los principales elementos de los juegos en la etapa escolar son el desarrollo de los términos cognitivos, afectivo psicomotor los cuales desarrolla el aspecto de formación del estudiante y estos aspectos son factibles de identificar por que los niños corren, saltan, gritan y realizan actividades para observar estas capacidades.

El juego permite a los estudiantes desarrollar algunas actividades, asumir roles, solicitar el cumplimiento de algunas necesidades, mostrar actitud de una capacidad de resolver problemas los cuales son importantes para el desarrollo de los estudiantes.

El juego promueve en los estudiantes el desarrollo integral en los aspectos biosicomotor, intelectual y socioemocional.

En conclusión, el juego es elemental en la enseñanza ya que contribuye el crecimiento físico y mental, y va adquiriendo un valor pedagógico en la educación de los niños, y cumple la función de socialización y tener mayor confianza en sí mismo y en otros de su



entorno.

2.1.4. Características del juego

Las siguientes características están integradas entre sí, otras tienen una concepción más explícita, según el desarrollo y la ejecución de acuerdo al espacio lúdico del propio juego; lo que significa que tiende a incorporar objetivos nuevos y diferentes.

Según CUEVAS, Sevillano (2006:40) considera algunas características.

- a) El desarrollo del juego es espontáneo y no debe obligarse, debe existir espontaneidad ya que el niño o niña juegan por placer y gusto de hacerlo.
- b) El juego es totalmente independiente en el entorno exterior, porque se desarrolla individualmente. El niño (a) tiene que jugar sintiéndose independiente y apreciar desde su mundo, la satisfacción de actuar automáticamente en sus juegos y la necesidad de mostrar esa emancipación frente a sus padres.
- c) El niño al jugar logra transformar la realidad con la fantasía. Esto contribuye a las nuevas corrientes educativas en la que los niños son un todo armónico, donde los valores físicos, psíquicos, intelectuales y sociales se equilibran a través de la fantasía del juego.
- d) Durante el juego al estudiante no debe limitarse. El niño(a) debe jugar en un tiempo determinado, y en un espacio adecuado, para



que posteriormente eso no le llegue a disgustar y el juego pierda su importancia.

- e) El juego crea orden y es orden; los juegos se originan y se desarrollan disciplinadamente para cumplir el objetivo que se quiera lograr; sino pierde interés y genera aburrimiento en los niños(as), entonces pueden darse actos de indisciplina.
- f) Mediante el juego se encuentran dos sentimientos generosos que se desarrollan simultáneamente en las expresiones de los niños y niñas ejemplo, ritmo y estabilidad. Nos encontramos cuando uno está desarrollando actividades de juego se siente realmente animado a ejercer estas dos cualidades con voluntad y alegría de sentirse dueño de sí mismo.
- g) El juego es desinteresado, es una actividad que transcurre dentro de sí mismo, existe juegos que representan a personajes, como los juegos de roles.

De las características mencionadas casi todas se emplean durante la ejecución del trabajo pedagógico, ellos nos permiten desarrollar la inteligencia y en especial el reconocimiento y ejercitación del sistema corporal que como docente aplicamos en toda actividad.

2.1.5. Funciones del juego

Comprendemos por funciones del juego a las actividades o acciones importantes que promueven su práctica, y mencionamos aquellos que son más significativos:



1. Que es un segmento del entorno interno del juego, la representación sigue de la indagación e invención.
2. El juego como actividad lúdica, se da en espacios de intensa comunicación espontánea, se logra obtener relaciones interpersonales más saludables que nos permiten conocernos como personas en la búsqueda de hallar sus identidades.
3. El juego es un elemento importante del movimiento y continúa con el placer y el goce.

El juego viene a ser un autorregulador de tensión y relajaciones, estos aspectos nos permiten recuperar el equilibrio perdido en los momentos de actividad que atraviesa los niños (as).

4. El juego es modelo esencial para el orden de la comunicación y la inteligencia.

Sabemos, por estudios realizados, que el juego viene a ser un aspecto fundamental en la comunicación integral y el ordenamiento de su pensamiento como persona ya que ayuda a desarrollar su creatividad. También el juego nos permite la oportunidad del diálogo entre dos o en pequeños grupos y al mismo tiempo permite pensar, esto supone la creación de muchas formas de juego que despiertan el interés para una formación integral.

5. El juego impulsa en el desarrollo diario de la persona un buen ejercicio de enlace. Porque permite conectar escenas del juego con otras escenas vividas en nuestra realidad.
6. Durante el juego disminuye el sentimiento de dificultad ante



algunas equivocaciones y frustraciones.

Podemos decir, dentro del juego todo vale y una de las premisas, es que a través de la práctica del juego se reduce y hasta cierto punto se trata de olvidar los errores y fracasos que pudieran traer consigo de diferentes medios de nuestra sociedad.

7. En el transcurso del juego el educando puede recordarse de algunas actividades anteriores y sin necesidad de presión. Nos recuerda los juegos que en alguna oportunidad a vivenciado en sus épocas del niño(a), trayéndolos a la memoria, a su forma de alegría, picardía y decisión rápida.
8. El juego posibilita a los seres humanos aprendizajes significativos que les son duraderos para la vida y que en alguna oportunidad les sirve, ya que son competencias logradas.
9. El juego posibilita una deserción provechosa si hubiese alguna dificultad, y nos permite librarnos de algunas represiones dentro de la realidad, para poder superar estos inconvenientes, es preferible jugar y olvidar los problemas que afectan a nuestra personalidad.

2.1.6. El juego: medio de sociabilización

El juego permite al educando desarrollar la regulación de los ligamentos y ejercitarse y acostumbrarse con los materiales que se encuentra en su entorno; para ello utiliza la coordinación visual y motora. El jugar individualmente con los objetos y darle vida a los mismos, es una práctica habitual en los niños como parte de su sociabilización; ellos se comunican con naturalidad con sus juguetes, inclusive sienten ser



correspondidos. Esta fase desarrolla la fantasía e imaginación, pero que esta de la mano con el desarrollo de la comunicación verbal. Sin embargo, cuando practican sus juegos con sus pares, estas actitudes verbales se fortalecen e inician otra etapa importante en las habilidades de interrelación horizontal aprendiendo a respetar y sentirse respetado.

Mediante el juego el educando logra aprender los valores como la ética de la cultura, el triunfo individual y grupal, el juego leal y el control de sí mismo. El juego promueve el crecimiento de la personalidad y favorece en el desenvolvimiento diario.

En el desarrollo de los talleres; era evidente que los niños se relacionaban con sus compañeros sin temor y sin vergüenza como: agarrándose de las manos, abrazándose entre niños y niñas, dialogando amistosamente por el objetivo común del grupo. Estas actitudes no eran comunes en las aulas, por el contrario existía vergüenza y rechazo.

Por consiguiente, podemos afirmar que jugar es una destreza, asimismo agradable, ineludible para el crecimiento y desarrollo biopsicomotor del educando. No cabe duda, que para desarrollar una adecuada interacción comunicativa en los niños, el juego es conveniente en una herramienta primordial para los docentes, principalmente del nivel inicial.

Se cree que el niño que haya establecido fuertes vínculos



afectivos en la infancia facilita sus relaciones sociales posteriores

Durante su primer año se van vinculando con otros niños están centralizadas en los objetos, las relaciones interpersonales no son importantes sino es por el hecho de compartir unos mismos juguetes.

Es el motivo que las instituciones que atienden a niños menores de cinco años tienen como centro de atención los juguetes.

2.1.7. Figuras Geométricas

Las figuras geométricas es el elemento principal de la geometría, que deriva de las matemáticas y que se sirve para estudiar las cualidades y medidas de las formas en el espacio. Las figuras geométricas también es un conjunto rectas y está representado por puntos.

Por consiguiente, una forma geométrica comprende a las medidas unidas por trazos o espacios.

Si nos ponemos a analizar el mundo que nos rodea, podemos comprobar la variedad de formas y cuerpos materiales que se encuentran a nuestro alrededor.

2.1.8. Paralelogramos

Los paralelogramos están formados por cuatro lados y puede decirse que sus lados opuestos son paralelos unos con otros y coinciden en un mismo punto, ya que se encuentran a distancias iguales. A nuestro alrededor podemos observar esas figuras por ejemplo un escritorio.



a. Clasificación de los paralelogramos

Juan GODINO indica:

- Rectángulo

Una de las características principales de esta figura geométrica es que se formado por una líneas de 4 rectas iguales en donde cada figura plana muestra un ángulo de 90° de proporción angular.

-Cuadrado

Se caracteriza por un paralelogramo en el cual se encuentran sus lados iguales como también forman ángulos iguales y rectos y forman cuatro bases simétricas. Las cuatro formas son rectos y la suma de sus cuatro ángulos es un total de 360° .

-Rombo

Esta figura geométrica es representada por una de las características del paralelogramo en donde nos señala que las líneas son equivalente en sus lados. Se puede decir que la relación entre el rombo y el paralelogramo es la misma que la relación entre el cuadrado y el rectángulo

- Romboide

Esta figura geométrica es denominada como paralelogramo que no es considerado como rombo ni como rectángulo, es decir, sus lados adyacentes son desiguales y 2 de sus ángulos son más que los otros dos.



2.1.9. Trapecio

Un trapecio es un cuadrilátero con dos lados opuestos paralelos. También se llama trapecio regular porque sus lados que no son iguales forman ángulos de un lado las rectas son iguales.

Los trapecios respecto a sus lados interiores pueden ser rectángulos, isósceles o escalenos:

2.1.10. Trapezoide

Un trapezoide es un polígono cuadrilátero tal que ninguno de sus cuatro lados es paralelo a otro. El trapezoide no tiene propiedades especiales, excepto las que son propias de todo cuadrilátero convexo, como que la suma de sus ángulos internos es de 360 grados.

2.1.11. Circunferencia y Círculo

La circunferencia es el borde que se representa por líneas curvas cerradas que se encuentran a la misma distancia fija del centro. La circunferencia, Se diferencia del círculo porque es una forma geométrica porque está encerrada por una cuerda; es decir, la circunferencia es la superficie del círculo y es conocida hacer miles de años. Ya que se puede identificar y comparar con diferentes objetos que nos rodean y que se encuentran en nuestro medio.

En conclusión, círculo y circunferencia son términos distintos en donde el círculo es la parte de la superficie del plano interior y la



circunferencia es la superficie del círculo representado por una curva cerrada. Y no debemos de confundirnos.

2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

2.2.1. Estrategia

Son medios, recursos y pasos flexibles y adaptativas donde plantea el profesor para que el alumno construya sus aprendizajes de manera autónoma y significativa.

2.2.2. Método

Es la vía o manera como se va actuar para realizar una actividad de acuerdo a algunas reglas

2.2.3. Técnicas

Es el grupo de recursos estructurados y normas requeridas o destinadas a producir determinados resultados.

2.2.4. Figuras

Una figura que se puede dar a este término es el concepto geométrico el cual indica que está formado por puntos, rectas, círculos, esferas, polígonos y poliedros con los cuales se crean las figuras.

2.2.5. Plano

Para definir el concepto de plano tenemos que indicar que este se caracteriza dimensiones en el cual se encuentran infinitos puntos los



cuales están posicionados en el plano.

2.2.6. Recta

La definición para este término se extiende a que es una línea que tiene una dirección que está ubicado en una dimensión y conformada por infinitos puntos los cuales se encuentran organizados en segmentos

2.2.7. Punto

Una de las características importantes de este objeto geométrico es que es elemento fundamental de los objetos el cual es parte de una reta o plano y muchas veces esta definición es primaria



CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

En el campo educativo es importante planificar las actividades que se van a desarrollar, esto es posible por medio de la programación de actividades realizadas permitiendo organizar de mejor manera y que los alumnos logren lo planificado.

Después de haber organizado las unidades didácticas se debe asumir la responsabilidad de diseñar las sesiones significativas, las cuales son herramientas que permiten el trabajo directo con los infantes, en la cual se consideran los recursos pertinentes que permitan la satisfacción de los aprendizajes y un aprender para toda la vida y teniendo en cuenta el desarrollo integral de los niño y niñas.



3.1.1. UNIDAD DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. NOMBRE: "Jugando con las figuras geométricas"

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : YANAHUANCA
- 1.2. I.E.P. : N° 34129 CHAYACÁN
- 1.3. DIRECTORA : LINA FARFÁN VEGA
- 1.4. PROFESOR(A) : ELIZABETH ESPERANZA HUANCA ALBINO
- 1.5. SECCIÓN : 12 AÑOS
- 1.6. TURNO : DIURNO

II. DURACIÓN: del 16 de agosto al 19 de agosto del 2018.

III. PROBLEMA

La educación como paradigma de la sociedad es un proceso dinámico, coherente y permanente, que brinda nuevos conocimientos al contexto cultural del desarrollo social y personal.

Generalmente se observa a los alumnos que no tienen noción sobre la forma de los objetos en vista que no se les brinda espacios para estos puedan explicar las características de estos cuerpos geométricos a través del juego.

IV. TEMA TRANSVERSAL

- Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía.
- Educación en y para los derechos humanos.
- Educación en valores o formación ética.



IV. JUSTIFICACIÓN

Es pertinente porque contribuirá en el desarrollo de la mentalidad creativa y productiva de los alumnos de la Escuela Primaria N° 34129 de Chayacán, provincia Daniel Alcides Carrión, región Pasco. También cabe indicar que es significativo por ser una experiencia significativa activa que permite al niño y niña a participar activamente en el procesos de Enseñanza - Aprendizaje de manera vivencial identificando en el contexto que se desenvuelven elementos que tengan formas de las figuras geométricas.

VI. ORGANIZADOR

Geometría y Medición



VII. SELECCIÓN DE LOGROS Y CAPACIDADES

AREA	LOGROS	CAPACIDADES	INDICADORES	ACTITUDES
MATEMATICA	2.1. Establece compara relaciones Dentro y fuera de su entorno.	2.1.1. Identifica y presenta formas geométricas comparando con los materiales de su ambiente	Compara las figuras geométricas con objetos de su entorno.	Disfruta descubriendo en objetos diferentes
	2.1. Establece informa relaciones espaciales de posición, señalando formas y relacionando con objetos de su entorno	2.1.2. Reconoce características de objetos geométricos de su entorno:	Señala las características de las figuras geométricas con objetos de su alrededor	Muestran iniciativa al explorar el espacio.
	2.1. Establece informa relaciones espaciales de posición, señalando formas y relacionando con objetos de su entorno	2.1.3 Relaciona por semejanza y diferencia las figuras geométricas y solidos geométricos de su entorno y la escribe	Compara y diferencia algunas formas geométricas en elementos de su alrededor	Se siente feliz por descubrir formas en objetos.



COMUNICACIÓN	3.1. Entiende y comenta mensajes de diferentes figuras y textos de su entorno, dando a conocer	3.1.5. Detalla en forma ordenada la secuencia de figuras de un cuento o historia corta, creados por el o por otras personas.	Crea mediante el dibujo, diferentes escenas, etc. O hechos leídos o narrados por el docente	Respeta los acuerdos para el cuidado de los textos: higiene personal, cuidar los textos, guardar silenciosos.
	4.1. Producen textos empleando rasos, grafismos o formas convencionales de escritura de manera libre y espontánea con sentido de lo que quiere indicar	L1.8. representa mediante el dibujo para comunicar sus sentimientos y pone nombre, e indica los que escribieron	Expresan sus experiencias vivenciales mediante un grafismo.	Disfruta de producir libre y espontáneamente dibujos, garabatos, signos y gráficos.
PERSONAL SOCIAL	1.1. Le gusta Explorar el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y la vida cotidiana con seguridad en su posibilidad y cuidando su integridad física.	1.1.6. Maneja el escenario con su cuerpo, identificando posiciones espaciales: arriba, abajo, delante, detrás, derecha, izquierda, cerca y lejos.	Conoce y practica la relación con su cuerpo sobre las nociones especiales.	Se manifiesta en diversas actividades realizando ejercicios.



2.3. demostrando seguridad y confianza en sí mismo en las actividades diarias de ejercicios en el cuidado personal	2.2.2. Demuestra actitudes de higiene personal en el lugar donde vive	Practica el hábito de la limpieza y cuidado de su aula.	Elige el cuadro que más le guste y las demuestra en actitudes diarias logrando las responsabilidad
3.1. Se integra en en actividades colectivas en diferentes escenarios y se identifica como parte de la sociedad.	3.1.5. Respetan normas de convivencia y reconoce Comportamientos asociados en el contexto.	Conocen y practican las acuerdos de convivencia.	Es solidario y practica las bondades de otros.



3.1.2. SESIONES DE APRENDIZAJE

SESION DE APRENDIZAJE N° 02

I. DENOMINACIÓN: Jugando con objetos circulares.

II. DATOS DE OBSERVACIÓN

- 2.1. UGEL** : Yanahuanca
- 2.2.I.E.P.** : N° 34129 de Chayacán
- 2.3. EDAD** : 12 años
- 2.4. DOCENTE** : Lina Farfán Vega
- 2.5. PRACTICANTE** : Elizabeth Esperanza Huanca Albino
- 2.6. FECHA** : 16 de agosto del 2018
- 2.7. ESTRATEGIA** : Activa
- 2.8. MÉTODO** : Activo

- Método grupal
- Método de la exploración
- Método individual

V.ORGANIZACIÓN CURRICULAR O INTEGRACION DE ÁREAS

ÁRE	ORGANIZADO	CAPACIDADES	INDICADORES
MATEMATICA	GEOMETRÍA Y MEDICIÓN	Señala y compara las figuras geométricas de su entorno	Compara las figuras geométricas: Círculos con objetos en su alrededor



VI. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

PASOS	PROCEDIMIENTOS	RECURSOS
<p>JUEGOS EN LAS AREAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Los educandos deciden jugar en el rincón de su preferencia • Organización: Los niños escogen el sector que más les guste y la maestra observa. • Desarrollo: Los educandos se divierten en el área que eligieron y la maestra contempla sin perturbar el juego • Orden: Utiliza una habilidad logrando se ponga los materiales en su lugar. • Socialización: Los niños y niñas mencionan como se divirtieron.. • Representación: Individualmente describen y colorean lo que más les gusto. 	<p>Rincón de juego Papel bon Colores Lápiz Cinta maskin</p>
<p>RUTINAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad permanente de entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las rutinas. - Saludan a sus compañeros -Actualizamos carteles de responsabilidad. • Refrigerio: comen su lonchera. • Actividad de higiene y aseo: realizan el lavado de sus manos • Receso: Realizan diversos juegos libres en nel espacio exterior.. 	<p>Quqawi</p>



<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ACTIVIDAD LITERARIA O LA HORA DEL CUENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escogen los materiales propios y agradables: Se les presenta el cuento con distintos iconos verbales para que puedan escuchar con atención. • Intención pedagógica: Niños y niñas hoy día escucharemos el cuento "buscando una mama" • Formulación de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿de qué se trata el cuento? - ¿Qué personajes hay en el cuento? - ¿De qué manera termina el cuento? - ¿te gusto el cuento? 	<p>Papelotes Plumones Siluetas Cinta maskin</p>
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA		
<p>DESPERTAR EL INTERÉS DÉ LOS NIÑOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes manipulan todos los materiales que ven a su alrededor. 	<p>El Aula</p>
<p>RESCATE DE LOS SABERES PREVIOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos algunos interrogantes: - ¿Qué hicieron? - ¿Qué forma tienen los objetos que cogieron? - ¿saben que es un círculo? 	<p>Rescate de los saberes previos</p>
<p>NUEVOS CONOCIMIENTOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta y explica que es un círculo mediante una silueta. 	<p>Silueta</p>
<p>CONSTRUCCION DE LO APRENDIDO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños utilizan los bloques para que seleccionen todo lo que es un círculo. • La maestra pregunta a los niños: - ¿Qué están haciendo? - ¿de qué color son los círculos? 	<p>Material de construcción</p>
<p>APLICACIÓN DÉ LO APRENDIDO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra entrega una copia donde esta dibujado un círculo. • A los niños se les entrega el papel de crepé de color amarillo para que ellos puedan trabajar. 	<p>Ficha de trabajo Papel crepé Goma</p>
<p>RECuento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Luego trabajan la técnica del embullado con el 	<p>Recuento</p>



DE LO APRENDIDO	material entregado conjuntamente con la maestra.	de lo aprendido
APLICACIÓN A UNA NUEVA SITUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora indica a los estudiantes que trabajen en su cuaderno que repasen las figuras geométricas. 	cuaderno
ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ O EXPRESION CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea: Realizan los acuerdos para realizar los juegos. • Desarrollo: Los niños y niñas escogen una dinámica que es el "pasurreque" luego dan el inicio del juego en donde participan todos donde cada uno se divierta en el juego.. • Relajación: Al terminar el juego los alumnos, estiran sus brazos, luego les invitamos a un lugar para descansar. • Artes plásticas los estudiantes realizan libremente un dibujo de lo que jugaron en la dinámica mediante la técnica de dactilopintura. • Cierre: Los niños presentan sus dibujos. 	Patio Papel bon Crayola
ACTIVIDAD GRAFICA PLASTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea: Se les entrega bolitas de masa para que ellos puedan trabajar. • Exploración: Los niños trabajan individualmente. • Desarrollo: Los niños y niñas trabajan la elaboración del círculo con el material de masa. 	Porción de masa de harina de trigo
MUSICALES (ES LA PARTE DE LA ACTIVIDAD LITERARIA)	<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea: Los alumnos se reúnen y conversan que van a realizar. • Exploración: Eligen una canción con ayuda de la maestra que ellos ya eligieron. • Expresión musical: Los niños cantan la canción en forma individual y grupal como ya se acordó, • Cierre: La maestra da indicaciones sobre lo que tienen realizar y luego se despiden. 	Maracas



3.2. RESULTADOS DE LA ACTIVIDADES EJECUTADAS

En el presente trabajo académico, se suscitaron diferentes hechos y un conjunto de acciones y técnicas basado en el juego como metodologías, permitiendo que los niños y niñas del primer grado de primaria N° 34129 de Chayacán, provincia Daniel Alcides Carrión, desarrollen aprendizajes significativos sobre las figuras geométricas.

- Notándose determinar que 09 estudiantes, que representa el 69.23%, han demostrado un manejo satisfactorio explicando e identificando las figuras geométricas presentadas. Por lo tanto, podemos determinar que han alcanzado el nivel de valoración satisfactorio "A".
- También podemos mencionar que 04 niños y niñas, que representa el 30.77%; están en proceso de seguir aprendiendo la enseñanza dada, por lo tanto se sugiere seguir apoyando hasta lograr el reconocimiento e identificación de las formas geométricas, encontrándose la escala de valoración en proceso "B".
- Finalmente podemos indicar que ningún estudiante se encuentra en el nivel bajo o un calificativo de "C".
- Por los tanto podemos indicar que esta experiencia del juego que se ha aplicado como estrategia ha permitido lograr profundizar en los educandos de manera reflexiva.



CONCLUSIONES

PRIMERA: La práctica del juego como metodología es el desarrollo del aprendizaje ha permitido que los alumnos sean los actores directos para Construir su aprendizaje de manera significativa en la caracterización de las figuras geométricas.

Partir de hechos concretos y reales del contexto permite que los niños y niñas interioricen la información y demostrando manejo de información para identificar algunas formas geométricas en elementos de su entorno.

SEGUNDA: El logro de aprendizajes que han obtenido permite demostrar satisfactoriamente el logro previsto alcanzando la valoración "A", esto quiere decir que están en la capacidad de señalar y clasificar a las figuras geométricas de acuerdo a su forma.

La aplicación de las actividades pedagógicas de juego como estrategia, permite a que los alumnos con facilidad comprendan lo que se quiere lograr, puesto que se parte de hechos conocidos para ellos.

La aplicación de juego como estrategia contribuyó a que los alumnos reconozcan y relacionen la forma de algunos elementos de la naturaleza con la forma de las figuras geométricas.



SUGERENCIAS

PRIMERA: Se sugiere, que para una adecuada planificación de las actividades se debe de tomar en cuenta situaciones de juego como estrategia de los niños y niñas de acuerdo a sus contextos culturales.

Para aplicar estrategias de situaciones de juego como estrategia se debe tomar en cuenta a los alumnos, para que sean los protagonistas de sus aprendizajes.

SEGUNDA: Para realizar esta experiencia se debe generar un clima de confianza para los alumnos para que ellos con facilidad se puedan desenvolverse y así contribuyan al logro del aprendizaje.

Se debe conversar con los progenitores para que sus hijos no falten a las labores pedagógicas, puesto que las faltas continuas de algunos alumnos no permitirán el logro significativo de sus aprendizajes.

Se debe prever de materiales concretos por parte del docente responsable en la cantidad suficiente para que los alumnos puedan trabajar con facilidad.



BIBLIOGRAFÍA

- BENAVIDES, Hilda (1993) "Guía metodológica". ONDEC. Lima-Perú.
- COTOS NOLASCO, Elías (2004)"Razonamiento Matemático". Edit. "Gaceta", Lima.
- COVEÑAS NAQUICHE, Manuel (2008) "Matemática 4". Ed. Bruño, Lima.
- GALVEZ PAREDES, Rubén H. (2008) "Matemática 2". Lima. Ed. Quebecor World.
- GAMARRA RUIZ, Ada Gabriela (2004) "Guía de Tutoría". Quebecor World Perú S.A. Lima - Perú.
- GODINO, Juan (2002)"Matemáticas y su Didáctica para Maestros".
- MANRRIQUE FERNÁNDEZ, Luis Silverio (2002) "Métodos Activos Técnicas Didáctica". Lima - Perú -2002.
- PÉREZ G. Alberto M. (1997) "Geometría Descriptiva". Venezuela.
- PONCE, Héctor (2003)"Enseñar Geometría en el Primer y Segundo Ciclo". Ed. Edec. Argentina.
- SUAREZ, Richar (2004) "Las Estrategias metodológicas". CERAS Kallpanchis. Cusco - Perú.
- VALDEAVELLANO ROCA REY, Rosario (2001) "Manual del Docente". MINEDU. Lima – Perú.



ANEXOS





ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X]

Fecha de entrega: 05-04-24

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: Elizabeth Esperanza Huanca Albino
Dirección: Campamento multifamiliar 304 - Yanacocha - Pasco
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 040 71785
Teléfono: 948106314 email: jemgeena@hotmail.com

Nombres y Apellidos:
Dirección:
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:
Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: Escuela de Posgrado
Escuela Profesional o Mención: Programa de Seguridad Especialidad Profesional
Título o Grado Académico a optar: Educación Bilingüe Intercultural
Asesor:

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:
Trabajo de Investigación [] Tesis [] Trabajo de Suficiencia Profesional [] Trabajo Académico [X]

Título: Técnica de juegos lúdicos en el aprendizaje de figuras geométricas de alumnos de primer grado de la institución educativa primaria N° 34129 de Chayacan, Daniel Alcides Carrón, Pasco

Palabras claves, (3 a 5 términos):
¿Esta obra se desarrolló en la UANCV 1,2?
2

1 Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.
2 Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Titulo 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo
 No autorizo



Abeth Esperanza Huanca Albino

Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: Didáctica intercultural SEG 27

Abeth Esperanza Huanca Albino

Firma de Autor



huella digital

05 de abril de 2024

Fecha