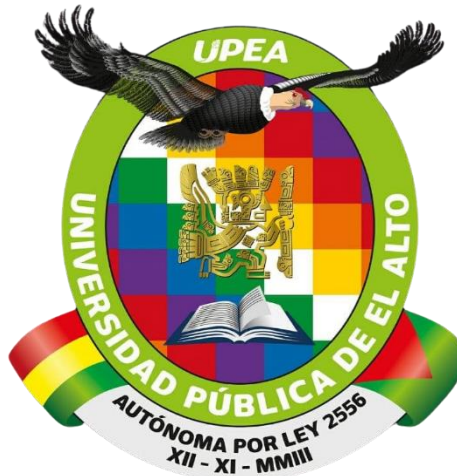


UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO

ÁREA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TRABAJO DIRIGIDO

“IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS SOBRE LA MATEMÁTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 7 AÑOS EN LA FUNDACIÓN IRPAÑANI”

TRABAJO DIRIGIDO PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Tutor: M. Sc. Víctor Huacani Cocaure

Postulante: Veronica Acuña Quispe

EL ALTO – BOLIVIA

2025

DEDICATORIA

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y estar conmigo, por fortalecer mi corazón y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mi amado esposo Robert Paredes Soliz, por darme su amor y apoyo incondicional hasta los últimos días de su vida.

A mi hijita quien es mi inspiración, e impulso a seguir adelante.

A mi familia por su apoyo.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, doy gracias a Dios, por la sabiduría, el entendimiento y la bendición de haber cumplido una meta más en mi vida.

A mi hijita mi motor de vida, por quien me aferre a terminar mi carrera.

A Robert por todo el amor que siempre me diste, todo tu esfuerzo y sacrificio que hiciste para que nada me hiciera falta, sin tus palabras de amor no hubiera logrado concluir la carrera, hoy no te encuentras físicamente pero tu recuerdo lo llevo siempre conmigo, hoy puedo decir que este logro es por ti y para ti.

A mi familia por su comprensión y estímulo constante, además su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios.

Así también, un especial agradecimiento al tutor de mi trabajo dirigido, M. Sc. Lic. Víctor Huacani Cocaure por su disponibilidad de tiempo, paciencia, dedicación y experiencia, durante todo el proceso de realización del trabajo.

A la directora de la fundación IRPAÑANI Julia Callisaya Calle por brindarme el espacio, colaboración y paciencia, para que el trabajo dirigido se lleve a cabo.

PRESENTACIÓN

Me complace presentar mi trabajo dirigido titulado IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS SOBRE LA MATEMÁTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 7 AÑOS EN LA FUNDACIÓN IRPAÑANI. A lo largo de este proceso formativo, he adquirido experiencias en el ámbito educativo, y fue precisamente en la práctica con los niños y niñas que identifique una necesidad clave para la elección de este tema.

La decisión de centrar mi trabajo en este tema nace, al reconocer las dificultades que prestan los niños y niñas de 6 a 7 años para comprender conceptos matemáticos básicos. Durante esta etapa los niños están formando la base del pensamiento lógico matemático, y es fundamental que este proceso sea de una manera significativa.

Sin embargo, en el contexto educativo, la enseñanza de la matemática sigue siendo de manera tradicional con métodos repetitivos o mecánicos, lo que puede generar frustración y desinterés en los niños hacia esta área. Fue precisamente al observar estas dificultades que comprendí la necesidad de buscar estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje de las matemáticas.

En este sentido, las estrategias lúdicas surgen como una propuesta de implementación, la lúdica es un conjunto de actividades de participación activa. A través del juego los niños no solo se divierten, sino que construyen conocimientos de una forma más natural.

Por eso, decidí enfocar mi trabajo en investigar y planificar con diversas estrategias lúdicas para que puedan ser implementadas en el área de la matemática con el fin de fortalecer el aprendizaje de la suma, la resta y otros. Esta implementación de estrategias incluye juegos de mesa, actividades manipulables, uso de material concreto que estimulan al pensamiento lógico y el razonamiento matemático.

INTRODUCCIÓN

El trabajo desarrollado a continuación, se contempla a niños y niñas entre las edades de 6 a 7 años lo cual, merece una atención especial por su impacto singular dentro de la sociedad, constituyéndose como un aporte en cuanto se refiere a la aplicación de “estrategias lúdicas “

De acuerdo a lo planteado con anterioridad, se evidencia constatar que la educación es un complejo multilateral y dinámico, su dinamismo es condición fundamental para que se produzca un auténtico e integral desarrollo, esto a partir de las influencias que se recibe en un entorno, también por las influencias que recibe la actividad organizada. Vale decir que el entorno de las actividades programadas, deben motivar a los niños y niñas a alcanzar logros significativos.

El niño y niña no se puede desenvolver solamente en un sistema pedagógico que solo se base en la educación intelectual, sino se debe dar cobertura a la acción y la actividad. La actividad lúdica entendida como un conjunto de estrategias pedagógicas de juegos educativo y juegos de mesa, esto producirá individualidad y socialización de los niños.

Los niños y niñas, deben encontrar en las estrategias lúdicas una mejora en las matemáticas mediante actividades que los inviten a experimentar y manipular fortaleciendo el pensamiento lógico y la resolución de problemas.

El trabajo explica la experiencia de la implementación del desarrollo de estrategias lúdicas sobre las matemáticas para fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas y está estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I: Hace referencia al **Contexto Institucional**, que menciona a la fundación IRPAÑANI que se destaca por su labor de carácter benéfico social y de desarrollo sin fines de lucro para el apoyo pedagógico a los niños, niñas y adolescentes en situación de riesgo.

Capítulo II: Tiene el **Sustento Teórico**, este capítulo hace referencia a la base conceptual que sustenta al informe del trabajo dirigido.

Capítulo III: Hace referencia a las **Estrategias de Intervención** en esta parte se desarrolla un plan de intervención de estrategias lúdicas sobre la matemática para fortalecer el aprendizaje de los participantes, este plan se diseñó tomando como base los hallazgos del diagnóstico previo y las necesidades específicas identificadas en la población objetivo.

Capítulo IV: Describe el **Resultado del Trabajo Dirigido**, en este punto se muestra el resultado del diagnóstico y de las estrategias aplicadas.

Capítulo V: Toma en cuenta las **Conclusiones y Recomendaciones**, se presenta una descripción de los logros alcanzados en relación con las conclusiones y recomendaciones del trabajo dirigido. Dicho se enmarca en un contexto más amplio que abarca los objetivos específicos.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
PRESENTACIÓN.....	iii
INTRODUCCIÓN.....	iv
CAPITULO I GENERALIDADES.....	1
1.1 MARCO INSTITUCIONAL	1
1.1.1 Historia de la fundación IRPAÑANI	1
1.1.2 Infraestructura.....	2
1.1.3 Personal docente y administrativo	2
1.1.4 Misión IRPAÑANI.....	2
1.1.5 Visión de IRPAÑANI	3
1.1.6 Valores institucionales	3
1.1.7 Principios de la fundación IRPAÑANI.....	3
1.1.8 Objetivos de la Fundación	4
1.1.8.1 Objetivo general	4
1.1.8.2 Objetivo específico	4
1.2 DIGNOSTICO	5
1.2.1 Procedimientos	5
1.2.2 Implementación de estrategias lúdicas	6
1.2.3 Fase de diagnóstico.....	6
1.2.4 Fase de planificación.....	6
1.2.5 Fase de intervención.....	6
1.2.6 Fase de evaluación.....	6

1.3 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	7
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	7
1.5 OBJETIVOS.....	8
1.5.1 Objetivo general.....	8
1.5.2 Objetivos Específicos.....	8
1.6 METAS.....	8
1.7 POBLACIÓN BENEFICIARIA	9
1.7.1 Población beneficiaria directa	9
1.7.2 Población beneficiaria indirecta	10
1.7.2.1 Fundación IRPAÑANI	10
1.7.2.2 Facilitadoras	10
1.7.2.3 Padres de familia	10
CAPITULO II SUSTENTO TEÓRICO.....	11
2.1 DEFINICIÓN DE ESTRATEGIA	11
2.1.1 Estrategia de ensayo	11
2.1.2 Estrategias de elaboración	12
2.1.3 Estrategia organización	12
2.1.4 Estrategias comprensión	12
2.1.5 Estrategias de apoyo	12
2.2 DEFINICIÓN DE LÚDICAS	13
2.2.1 Métodos lúdicos de aprendizaje.....	13
2.2.2 Juegos lúdicos	14
2.2.2.1 Juego lúdico para niños.....	14
2.2.2.2 Juegos lúdicos en la educación	14
2.2.3 Técnicas lúdicas	15

2.2.4 Los juegos lúdicos sobre la matemática	15
2.3 DEFINICIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS	15
2.3.1 Características de las Estrategias Lúdicas.....	16
2.3.2 Tipos de estrategias lúdicas.....	17
2.3.2.1 Desde la perspectiva del docente	17
2.3.2.1.1 Estrategias Pre instruccionales.....	17
2.3.2.1.2 Estrategias coinstruccionales.....	17
2.3.2.1.3 Estrategias Postinstruccionales	17
2.3.2.2 Desde la perspectiva del estudiante	18
2.3.2.2.1 De memoria	18
2.3.2.2.2 Cognitivas	18
2.3.2.2.3 Metacognitiva	18
2.4 DEFINICIÓN DE MATEMÁTICAS.....	18
2.4.1 Logica y matemática	19
2.4.2 Pensamiento lógico matemático.....	19
2.4.3 La importancia de las matemáticas en la infancia.....	19
2.4.4 Las actividades lúdicas fortalecen el aprendizaje de las matemáticas.....	20
2.4.5 Estrategias lúdicas matemáticas	20
2.5 DEFINICIÓN DE APRENDIZAJE	21
2.5.1 Paradigma conductista: el aprendizaje como cambio de conducta	21
2.5.2 Paradigma cognitivo: el aprendizaje como un proceso interno no observable.....	22
2.5.3 Tipos de aprendizaje.....	22
2.5.3.1 aprendizaje por descubrimiento.....	23
2.5.3.2 Aprendizaje receptivo	23
2.5.3.3 Aprendizaje significativo	23
2.5.3.4 Aprendizaje observacional	23

2.5.3.5 Aprendizaje latente	23
2.5.3.6 Aprendizaje por ensayo – error	23
2.5.3.7 Aprendizaje dialógico	23
2.5.4 Clasificación de los estilos de aprendizaje	24
2.5.4.1 Visual.....	24
2.5.4.2 Auditivo.....	24
2.5.4.3 Kinestésico	25
2.5.5 Teoría del aprendizaje.....	25
CAPÍTULO III ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN.....	28
3.1 ESTRATEGIAS DE ACCIÓN	27
3.1.1 Plan de trabajo	27
3.1.2 Cuadernillo de matemáticas	43
3.2 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	105
3.3 LOCALIZACIÓN Y COBERTURA	106
3.4 TALENTO HUMANO Y TÉCNICO.....	106
3.4.1 Recursos humanos.....	106
3.4.2 Recursos técnicos	106
3.5 PRESUPUESTO.....	107
CAPÍTULO IV RESULTADOS DEL TRABAJO DIRIGIDO	110
4.1 RESULTADO DEL DIAGNÓSTICO PREVIO.....	108
4.1.1 Necesidades identificadas	108
4.1.2 Resultados de diagnostico.....	109
4.2 Resultados de la aplicación de las actividades de la implementación de estrategias lúdicas sobre las matemáticas para fortalecer el aprendizaje.	111
4.2.1 Evaluación de las actividades.....	111
CAPÍTULO V CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES	116

5.1 CONCLUSIÓN	114
5.2 RECOMENDACIÓN.....	116
BIBLIOGRAFÍA.....	119

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Vista de la fundación IRPAÑANI.....	124
Anexo 2. Ambientes de la fundación IRPAÑANI.....	125
Anexo 3. Trabajo (Aplicación del diagnóstico)	126
Anexo 4. Trabajo (La carrera de los números)	126
Anexo 5, Trabajo (Juego tablero de conteo)	127
Anexo 6. Trabajo (Juego de comparación de números).....	128
Anexo 7. Trabajo (Juego sumando con el tablero de manitos)	129
Anexo 8. Trabajo (Juego con el tablero de conteo)	130
Anexo 9. Trabajo (Juego de mesa con tarjetas)	131
Anexo 10. Trabajo jugamos con fichas identificando la figura.....	132
Anexo 11. Informe de trabajo (Mes de junio).....	137
Anexo 12. Informe de trabajo (Mes de Julio).....	139
Anexo 13. Informe de trabajo) Mes de Agosto)	141
Anexo 14. Informe de trabajo (Mes de Septiembre)	143
Anexo 15. Informe de trabajo (Mes de Octubre).....	145
Anexo 16. Informe de trabajo (Informe).....	147

ÍNDICE DEL CUADERNILLO

Unidad I.....	44
1. Números naturales	44
1.1 Números naturales hasta el 50.....	44
1.1.1 Juego de la serpiente para contar	44
1.1.2 Cuantos hay de cada dibujo y escribe dentro del cuadro. Al final colorea la imagen	45
1.1.3 Cuenta hasta el 26	45
1.1.4 Une los puntos empezando por el 1. Colorea el dibujo	46
1.1.5 Une los números de 1 al 50	47
1.1.6 Remarca y cuenta los números del 1 al 50	48
1.1.7 Completa la numeración	49
1.1.8 Escribe los números de 1 al 50. Colorea los dibujos	50
1.1.9 Completa la serie	51
1.1.10 Escribo en los círculos estos números de mayor a menor.....	51
1.1.11 Cuenta los siguientes conjuntos de datos y coloca el número en la línea correspondiente	52
1.2 Conteo ascendente y descendente	55
1.2.1 Ordena en forma ascendente y descendente	56
1.3 Escritura de numero	57
1.3.1 Reconocer y escribir números naturales	57
1.3.2 Escribo en letras los siguientes números	58
1.3.3 Pinta una línea del número a su nombre	59
1.3.4 Une el número con su nombre	60
Unidad II	61
2. Conteo y ampliación de números naturales	61
2.1 Conteo de números naturales hasta el 100	61
2.1.1 Une los puntos desde 1 hasta el 100	61
2.1.2 Pinta una línea del número a su nombre	63

2.1.3	Une con una línea el número con su nombre sin que se crucen las líneas	64
2.1.4	Relaciona cada número con su nombre	65
2.1.5	Remarca cuenta y colorea	66
2.1.6	Completa con los números que faltan de 1 al 100	67
2.1.7	Escribe los números por familia	68
2.1.8	Completa la serie de cinco en cinco	69
2.2	Decenas y unidades	70
2.2.1	Cuenta y escribe los números de los siguientes ejercicios	70
2.2.2	Escribe el número que corresponde a la cantidad de objetos	71
2.2.3	Encuentra el tesoro	72
2.2.4	Encierre en un círculo con rojo los números que tienen cinco decenas y con azul los que tienen seis unidades.....	73
2.2.5	¿Qué número es?	73
2.2.6	Observo y respondo	74
2.3	Relación de comparación entre números naturales: mayor que – menor que – igual que	75
2.3.1	Ordena de mayor a menor	75
2.3.2	Compara los números y escribe el Símbolo que corresponde.....	76
Unidad III		77
3.	Adición de números naturales	77
3.1	Adición de números naturales de un dígito en forma horizontal	79
3.1.1	Resuelve y dibuja las siguientes sumas	80
3.1.2	Resuelve las sumas, utiliza los resultados para saber de qué color debe de pintar cada parte	81
3.1.3	Escoge las estrellas correctas para completar las sumas	82
3.2	Suma de números naturales de un solo dígito en forma vertical	83
3.2.1	Resuelve las sumas, luego colorea cada espacio según el color indicado para cada resultado.....	84
3.3	Reconocimiento de la suma como un proceso de conteo.....	85

3.3.1 Realiza las siguientes sumas y restas	86
Unidad IV	88
4. Adición de números naturales	88
4.1 Adición de números naturales de dos dígitos de forma horizontal.....	88
4.1.1 Suma y colorea	88
4.1.2 Escribe a que numero llega al sumar lo que salió en los dados.....	89
4.1.3 Anota los números que faltan	90
4.2 Adición de numero naturales de dos digito en forma vertical	91
4.3 Procedimiento para llevar cuando la suma de las unidades es mayor que 9	92
4.4 Animales con el tangram	95
4.4.1 Has la suma y colorea las figuras donde el resultado es 12	95
4.4.2 Utiliza tu tangram para armar estos animales	97
Unidad V	98
5. Sustracción de números naturales.	98
5.1 Sustracción de números naturales de un dígito.	98
5.2 Sustracción de números naturales de dos dígitos.....	99
5.3 Geometría	100
5.3.1 Pega los objetos en su lugar según su forma	101
5.4 Encuentra las diferencias	103
5.5 Laberinto	104

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.1 Lista de participantes.....	9
Tabla 2.1 Teoría de aprendizaje.....	25
Tabla 3.1 Plan de trabajo.....	28
Tabla 3.1 Cronograma de actividades	105
Tabla 3.2 Localización y cobertura	106
Tabla 4.1.1 Diagnostico Bender.....	111
Tabla 4.1.2 Resultado del diagnóstico.....	112
Tabla 4.2.1 Resultados de la implantación	116

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1.....	4
Figura 4.1.....	113
Figura 4.2.....	114

CAPÍTULO I

1.1 MARCO INSTITUCIONAL

El presente trabajo dirigido se realizará en la fundación IRPAÑANI, está ubicado en la zona de Senkata 79 calle Coropuna

1.1.1 Historia de la fundación IRPAÑANI

La fundación IRPAÑANI con el apoyo de la iglesia Evangélica Presbiteriana en Bolivia “Eben - Ezer” fue creada en fecha 10 de agosto de 2008 con el nombre de Proyecto Integral de Desarrollo Educativo IRPAÑANI y en fecha 10 de agosto de 2015, con numero de personería jurídica 341/2015 bajo la estructura jurídica de Fundación sin fines de lucro, cuyo servicio que presta es brindar espacios de educación a los niños, niñas y adolescentes de las zonas periféricas de El Alto para fortalecer su aprendizaje y formación se Funda con el nombre de FUNDACION IRPAÑANI.

IRPAÑANI es una Fundación de carácter benéfico social y de desarrollo, sin fines de lucro para el apoyo pedagógico a los niños, niñas y adolescentes de situación de riesgo, se encuentra situado en la ciudad de El Alto, Zona Senkata 79 en la calle Coropuna N^a1044.

Esta Fundación recibe a más de 100 niños, niñas y adolescentes de diferentes edades, que provienen de diferentes unidades educativas y que cursan diferentes grados escolare, A esta población se apoya con refuerzo escolar adecuado, no solo para que mejoren sus notas en la escuela sino sobre todo encaminen los pasos hacia un futuro prometedor, donde brinda sus espacios de educación a niños, niñas y adolescentes de las zonas periféricas de El Alto ,para fortalecer su aprendizaje y formación escolar, así fomentando el respeto de sus formas de concebir y practicar su religión, cultura e identidad, Estos espacios ayuda a mejorar su rendimiento escolar, a descubrir y poner en práctica sus habilidades, aptitudes vocacionales y sobre todo a conocer los valores generales.

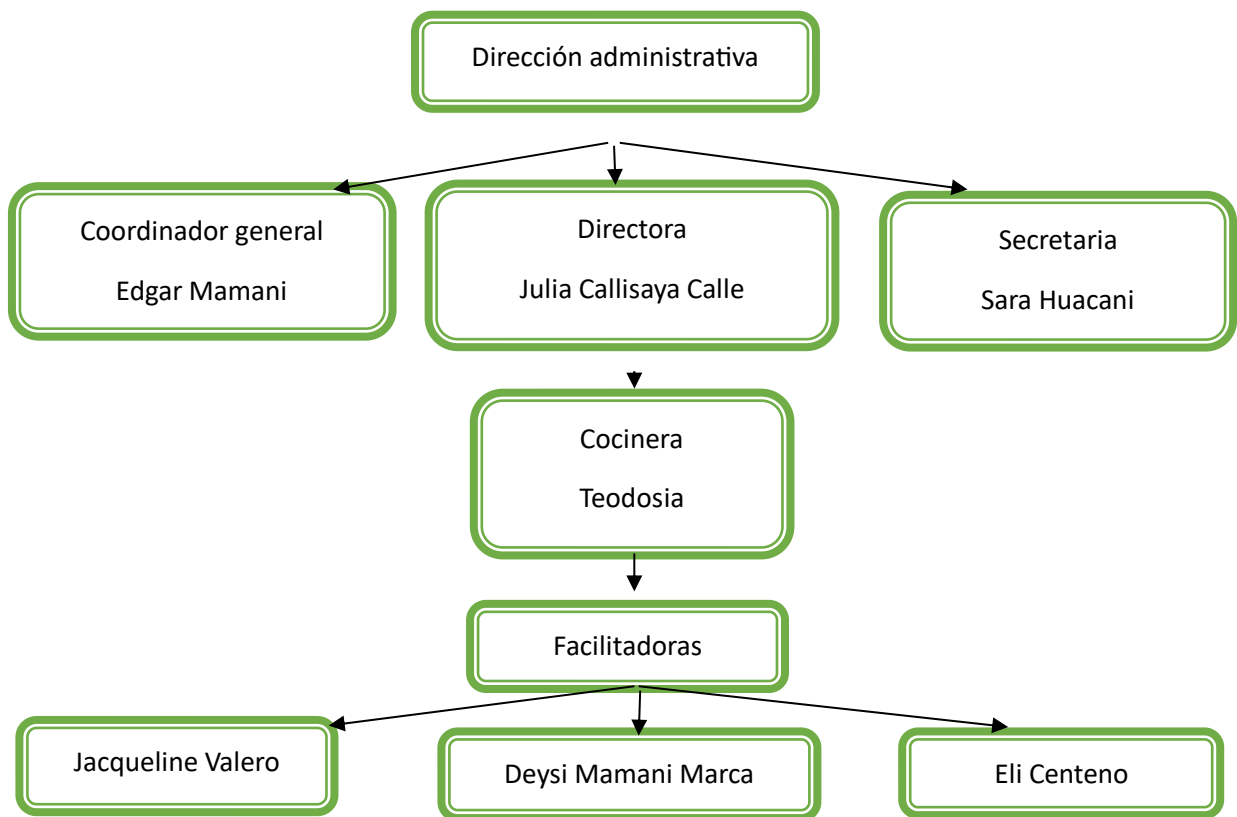
IRPAÑANI cuenta con 16 años de trayectoria ayudando y colaborando a los niños, niñas y jóvenes al mismo tiempo brindando capacitaciones a los padres de familia.

1.1.2 Infraestructura

La infraestructura de IRPAÑANI está conformado por; 4 aulas en el primer piso y una oficina, en la planta baja se encuentra el comedor, la cocina, una biblioteca, 3 baños y un patio deportivo.

1.1.3 Personal docente y administrativo

Figura 1.1 Confirmación administrativa de IRPAÑANI



Fuente: Elaboración propia

1.1.4 Misión IRPAÑANI

Formar niños, niñas y adolescentes en situaciones de riesgo que son ignorados por el sistema de manera que sean idóneas para el estudio con conciencia crítica y capacidad de crear, adaptar, transformar la enseñanza adquirida para un desarrollo apto e integrador.

1.1.5 Visión de IRPAÑANI

Poder ser una institución incluyente, disciplinadora y comprometida con los niños, niñas, adolescentes y padres de familia quienes trabajan arduamente por tener una educación y una vida mejor. Siendo así una institución contextualizada y respetuosa de su cultura frente a la injusticia, discriminación y racismo.

1.1.6 Valores institucionales

- a) Solidaridad
- b) Responsabilidad
- c) Honestidad
- d) Autoestima
- e) Reconocimiento a la creatividad y perseverancia
- f) Liderazgo y emprendimiento
- g) Pensamiento crítico
- h) Respeto a las personas
- i) Respeto a la diversidad cultural
- j) Igualdad
- k) Orden y disciplina consiente
- l) Trabajo en equipo

1.1.7 Principios de la fundación IRPAÑANI

Son aquellos establecidos en el Art. 2 de la Ley N.º 045 del 8 de Octubre, Ley Contra El Racismo y Toda Forma de Discriminación, así como los principios y valores establecidos en el Art. 4 de la Ley N.º 348 de 9 de marzo del 2013 Ley integral para garantizar a las mujeres una vida libre de violencia.

Además de contar con los principios filosóficos que son:

- La formación consciente, participativa, incluyente y crítica con libertad de pensamiento y rigor científico, que comprenda y respete los derechos fundamentales del ser humano y de la comunidad.
- El respeto y empoderamiento de la diversidad cultural en general y de nuestra identidad cultural en particular, para valorar nuestras raíces culturales y fortalecer nuestra autoestima y así proyectaremos hacia el futuro.

- La equidad de género como respeto a nuestros derechos como seres humanos y la tolerancia de nuestras diferencias como mujeres y varones en la igualdad de oportunidades en todos los sectores importantes y en cualquier ámbito, sea este educativo, social, cultural, político y otros similares.
- Valoramos el trabajo digno como derechos y deberes de todas las personas en el marco de lo que es justo. aceptamos y asimilamos el trabajo infantil en la medida que sea necesaria para apoyar la economía del hogar. Sin embargo, esperamos que un día los niños y niñas que hoy trabajan lleguen a ser profesionales y que sus hijos no tengan necesidades de trabajar en el futuro.

1.1.8 Objetivos de la Fundación

1.1.8.1 Objetivo general

Brindar nuestro espacio y recursos a los niños, niñas y adolescentes de las zonas periféricas de la ciudad de El Alto para poder fortalecer su formación y desarrollo, procurando que valoren su religión, su cultura y su comunidad social e idiosincrasia.

1.1.8.2 Objetivo específico

- Contactar a entidades que desarrollen fines similares tanto en territorio nacional como internacional.
- Buscar nuevas formas de expresión social y cultural ofreciendo una alternativa creativa de auto gestión a los niños, niñas y adolescentes.
- Estimular a la niñez y juventud el valor de la cultura como un elemento contribuyente a la realización personal.
- Solicitar contribuciones, aceptar legados y donaciones tanto en efectivo como en propiedades disponibles, anualidades, políticas de seguro.
- Sin perjuicio de los objetivos descritos en el apartado anterior, la fundación para el cumplimiento de sus fines, podrá desarrollar actividades económicas, encaminadas a la realización de sus objetivos y ejercitar toda clase de acciones conforme a las leyes o sus estatutos.

1.2 DIGNÓSTICO

Durante el proceso de observación y análisis en la fundación IRPAÑANI, se identificó que los niños y niñas de 6 y 7 años presentan dificultades en el aprendizaje de las matemáticas, especialmente con la comprensión de conceptos básicos como la suma, la resta y el valor numérico. Estas dificultades se reflejan en la baja participación y el escaso interés por la asignatura.

En este contexto, se hace necesario implementar estrategias innovadoras que respondan a los intereses y características de los niños y niñas, siendo el juego una herramienta clave para favorecer el aprendizaje significativo. La lúdica, al estar estrechamente relacionada con el juego, permite transformar la enseñanza de las matemáticas atractiva y accesible.

Por lo tanto, se propone la implementación de estrategias lúdicas como una alternativa metodológica para fortalecer las matemáticas en los niños y niñas de 6 a 7 años de la fundación IRPAÑANI, promoviendo un aprendizaje activo y participativo.

Para identificar a los niños y niñas con dificultades de aprendizaje de la fundación IRPAÑAN se utilizará pruebas evaluativas que ayudaran a diagnosticar las necesidades; también se utilizara el test de Bender para niños (Betancur, 2017)

Entonces se realizará una planificación para la implementación de estrategias lúdicas que ayudará a fortalecer el aprendizaje en el área que se identifique para mejorar el rendimiento académico.

1.2.1 Procedimientos

Para la recopilación de datos se utilizó el test de Bender para niños (Bender Kooppitz) consiste en pedirle al sujeto que copie 9 figuras en un papel en blanco, según la muestra que se proporciona para después analizar y evaluar atreves de las reproducciones obtenidos como ha estructurado el niño. Este test nos ayudará a ver la función visomotora, la percepción visual, el grado de madurez para el aprendizaje y problemas emocionales en los niños y niñas.

En el mes de junio de la gestión 2024 se procedió con la realización del diagnóstico de los niños y niñas en la fundación IRPAÑANI con el fin de realizar un plan de trabajo para implementar las estrategias lúdicas.

1.2.2 Implementación de estrategias lúdicas

- ✓ Fase de diagnóstico.
- ✓ Fase de planificación.
- ✓ Fase de intervención.
- ✓ Fase de evaluación.

1.2.3 Fase de diagnóstico

Nos permitió ver la maduración de los niños y niñas en la percepción viso motriz también a observar factores emocionales y actitudes, este test nos ayudó a detectar a niños y niñas con problemas de aprendizaje en las matemáticas.

1.2.4 Fase de planificación

En esta fase se establecen las bases para la implementación de las estrategias lúdicas orientadas a fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas de 6 a 7 años de la fundación IRAPAÑANI. Para la planificación se seleccionaron estrategias lúdicas como juegos de mesa educativos, por su capacidad para motivar a los estudiantes y facilitar el aprendizaje. Las actividades se diseñaron considerando los contenidos curriculares del área de matemática.

1.2.5 Fase de intervención

Se procedió a aplicar los materiales seleccionados con los niños y niñas del aula 1 de la fundación IRPAÑANI.

Durante la aplicación de los materiales se hizo el seguimiento correspondiente para saber el efecto que proporcionan los mismos.

1.2.6 Fase de evaluación

En esta fase lo que se hace es presentar resultados mediante tablas de todos los procesos de implementación de estrategias lúdicas para ayudar a fortalecer el aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas.

1.3 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Las necesidades encontradas son las siguientes:

- Dificultad al contar en forma oral, ya que omiten, repiten o desordenan los números al realizar conteos orales del 1 al 50 o más.
- Dificultad al reconocer la grafía del número, manifestando confusión frecuente entre números visualmente parecidos (como el 6 y el 9, o el 2 y el 5).
- Dificultad para resolver operaciones básicas, donde los niños tienen problemas para asociar cantidades con cifras escritas y para comprender el concepto de agregar o quitar.

El presente trabajo comprende especialmente al área de matemática en niños y niñas con problemas de aprendizaje, Uno de los problemas encontrados es la dificultad para comprender conceptos numéricos, como contar y reconocer números. También se pudo observar dificultad para comprender y aplicar operaciones básicas como la suma y la resta.

Se realizará la elaboración de propuestas de estrategias lúdicas sobre la matemática, apoyando a fortalecer el aprendizaje en niños y niñas de 6 a 7 años.

1.4 JUSTIFICACIÓN

El aprendizaje de la matemática representa una de las tareas más complejas a la que debe enfrentarse el niño y niña en sus primeros años de vida escolar. A pesar de esta dificultad muchos consiguen adquirir estos aprendizajes con éxito.

La infancia es una etapa determinante para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños y niñas, según Piaget, es donde se encuentra en la etapa preoperacional y están comenzando a tener conceptos abstractos

El presente trabajo dirigido de implementación de estrategias lúdicas busca fortalecer el aprendizaje de las matemáticas mediante juegos lúdicos en niños y niñas de la fundación IRPAÑANI. Las estrategias lúdicas permiten introducir conceptos matemáticos de manera tangible y visual lo que facilita la comprensión

de ideas complejas a través de la manipulación y la interacción con materiales concretos, también aprenden a trabajar en equipo, a compartir y seguir reglas desarrollando sus habilidades interpersonales y emocionales.

Se busca beneficiar a la población de niños y niñas con dificultades de aprendizaje y así fortalecer el conocimiento matemático.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo general

Implementar estrategias lúdicas sobre la matemática de la suma y la resta para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas de 6 a 7 años en la fundación IRPAÑANI.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Identificar las estrategias lúdicas sobre la matemática de suma y resta relacionadas a facilitar el aprendizaje en niños y niñas de 6 a 7 años.
- Elaborar un plan con actividades lúdicas que promuevan el pensamiento lógico.
- Aplicar las estrategias lúdicas utilizando los materiales con diversas actividades.
- Fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de la fundación IRPAÑANI.

1.6 METAS

Las metas de las estrategias lúdicas sobre la matemática para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas son:

1. Reconocimiento de números: los niños reconocerán y nombrarán correctamente los números del 0 al 100 a través de juegos lúdicos.
 - El 80% de los niños y niñas identifica correctamente los números en juegos de mesa.
2. Conteo y secuencia numérica: Los niños y niñas contarán en forma ascendente y descendente hasta el 50.

- 4 de cada 5 niños logran contar en orden ascendente y descendente sin ayuda durante juegos de secuencia (como el camino del conteo).
3. Comprensión de la suma y la resta simple: Los niños resolverán operaciones básicas mediante el uso de juegos manipulativos.
- El 80% de los estudiantes resuelven correctamente al menos 4 de 5 operaciones presentadas en el juego de tarjetas de operaciones.

1.7 POBLACIÓN BENEFICIARIA

1.7.1 Población beneficiaria directa

Dentro de esta población se encuentra 8 niños y niñas seleccionados del aula 1 que comprenden las edades de 6 a 7 años, los cuales acuden a la fundación IRPAÑANI en la zona de Senkata, con quienes se aplicaran las estrategias lúdicas sobre la matemática mediante actividades en el mismo centro, esto para fortalecer el aprendizaje para ayudarlos en sus estudios.

Tabla 1.1 Lista de participantes

Aula 1			Sexo	
Tutora: Julia Callisaya Calle				
N.º	Nombres y apellidos	Edad	Varón	Mujer
1	Camino Luz Ayda	6		X
2	Mamani Tintaya Alva	7		X
3	Mamani Pañuni Jhon Moisés	7	X	
4	Ramires Choquetarqui Kerin	7	X	
5	Ramires Brandon	6	X	
6	Rojas Aduviri Nicol	6		X
7	Salgado Jasmín	6		X
8	Abdel Mamani Apaza	6	X	

Fuente: Elaboración propia.

1.7.2 Población beneficiaria indirecta

1.7.2.1 Fundación IRPAÑANI

Contará con la información del trabajo realizado y sistematizado que será para su archivo personal.

1.7.2.2 Facilitadoras

Tendrán a su disposición las estrategias aplicadas de manera física, para que puedan hacer uso con los niño y niñas en los años siguientes en el desarrollo de su clase

1.7.2.3 Padres de familia

Como fuente de información para los padres de familia hacia sus hijos en sus hogares apoyándolos más en la manifestación de sus dificultades.

CAPITULO II

SUSTENTO TEÓRICO DEL TRABAJO

2.1 DEFINICIÓN DE ESTRATEGIA

La estrategia es un procedimiento cuya aplicación permite seleccionar, evaluar, persistir o abandonar determinadas acciones para llegar a propuestas.

Estrategia se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición de conocimiento, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido, en este sentido, “estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje (Benítez, 2010, p.5).

Estrategia es un conjunto de métodos, de actividades, técnicas, experiencias o caminos que se utilizan para adquirir, comprender, organizar el conocimiento de manera efectiva mejorando el proceso de aprendizaje, entendimiento más profundo de los niños y niñas (Aguilera, 2023)

Valle (1998) señala que “las estrategias son acciones que parten de la iniciativa del alumno, están constituidas por una secuencia de actividades, se encuentran controladas por el sujeto que aprende, y son, generalmente, deliberadas y planificadas por el propio estudiante” (p.55).

Se conoce 5 tipos de estrategias de aprendizaje en el ámbito de la educación. Las tres primeras estrategias ayudan al estudiante a crear y organizar las materias para que les resulte más sencillo su proceso de aprendizaje, la cuarta sirve para controlar la actividad cognitiva del estudiante para conducir su aprendizaje, y la última es el apoyo de las técnicas para que se produzcan de la mejor manera estos tipos de estrategia son. Camizán,2021, p.2)

2.1.1 Estrategia de ensayo

Este tipo de estrategia se basa principalmente en la repetición de los contenidos ya sea escrito o hablado. Es una técnica que permite utilizar la táctica de la repetición

como base de recordatorio. Podemos leer en voz alta, copiar material, tomar apuntes, etc...

2.1.2 Estrategias de elaboración

Este tipo de estrategia, se basa en crear uniones entre lo nuevo y lo familiar, por ejemplo: resumir, tomar notas libres, responder preguntas, describir como se relaciona la información. El escribir lo que queremos aprender es una de las mejores técnicas de refuerzo de memoria.

2.1.3 Estrategia organización

Este tipo de estrategia se basa en una serie de modos de actuación que consiste en agrupar la información para que sea más sencilla para estudiarla y comprenderla. El aprendizaje con esta estrategia es muy efectivo.

2.1.4 Estrategias comprensión

Este tipo de estrategia se basa en lograr seguir la pista de la estrategia que se está usando y del éxito logrado por ellas y adaptarla a la conducta. Supervisa la acción y el pensamiento del estudiante y se caracterizan por el alto nivel de conciencia que requiere.

La planificación, la regulación y evaluación ayudara a los niños y niñas a dirigirse hacia su objetivo de aprendizaje usando todas estas estrategias de comprensión.

2.1.5 Estrategias de apoyo

Según Ramírez (2024) indica que:

Esta estrategia se basa en mejorar la eficacia de las estrategias de aprendizaje, mejorando las condiciones en las que se van produciendo. Estableciendo la motivación, enfocando la atención y la concentración. Observando que tipo de fórmulas nos funcionarían con determinados entornos de estudios.

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los niños y niñas, los objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje.

La meta de las estrategias de aprendizaje será la de afectar el estado motivacional y afectivo y la manera en la que el estudiante selecciona, adquiere, organiza un nuevo conocimiento.

2.2 DEFINICIÓN DE LÚDICAS

La lúdica se utiliza para calificar a aquello vinculado al juego, a la actividad que se realizan con fines recreativos. Lo lúdico, por lo tanto, está relacionado al entretenimiento, se puede destacar como divertido, agradable, recreativo o placentero. Se considera educativo ya que mediante los juegos se puede estimular diversas habilidades en los participantes. (Merino, 2021)

Estrategias lúdicas son aquellas acciones que los niños realizan de manera voluntaria y placentera, para resolver problemas o enfrentar desafíos en su entorno. Esta estrategia involucra, la imaginación, la creatividad, la exploración y el ensayo – error, son fundamentales para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños. (Jean Piaget) el juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje y la construcción del conocimiento en los niños. (Giraldo, 2024)

Candela (2020) define que “el trabajo con actividades lúdicas permite a los niños y niñas fortalecer diferentes características personales y sociales. Ayuda a que el aprendizaje sea significativo, pues genera control sobre lo que se aprende, llegando a crear una expresión de confianza y seguridad que permite desarrollarse, de manera plena y segura” (p.8).

2.2.1 Métodos lúdicos de aprendizaje

En el ámbito educativo los métodos lúdicos son un conjunto de estrategias educativas cuyo punto central es hacer del aprendizaje algo divertido, ameno que involucre al estudiante. Esto no significa reemplazar el echo educativo por él, sino construir dinámicas lúdicas que fortalezcan el aprendizaje deseado, adaptadas a los temas a impartir y a las edades de los estudiantes.

Este tipo de métodos resulta de manera eficaz, sobre todo en las primeras etapas del desarrollo escolar, llamada la primera infancia que es hasta los 8 años de edad. El aprendizaje lúdico cuenta con las siguientes virtudes:

- Es atractivo e involucra enormemente al estudiante, ya que plantea retos divertidos que enfrentar.
- Es socialmente interactivo, por lo que fomenta el dialogo entre pares y la socialización.
- Invita a la participación activa, lo cual rompe con el rol de pasivo asignado al estudiante en la educación tradicional.
- Es diverso y muy adaptable, puesto que se pueden proponer juegos de distintos, adaptados a la necesidad del curso y a los espacios y recursos disponibles. (Etecé, 2023)

2.2.2 Juegos lúdicos

Conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente cómodo para que el estudiante este inmerso en el proceso de aprendizaje a través de juegos divertidos y amenos en las que se pueda incluir contenidos de temas o mensaje. Lo lúdico está vinculado con el juego y el ocio, estos juegos pueden ser juegos infantiles o juegos de mesa.

Juegos lúdica es aquello que se puede realizar en el tiempo libre con el objetivo de liberar la tensión, el estrés y salir de la rutina diaria y obtener un poco de diversión y entretenimiento que todos necesitamos.

2.2.2.1 Juego lúdico para niños

Los juegos lúdicos permiten al niño y niña un aprendizaje más ameno divertido a través de actividades que pueden incluirse contenidos, temas o mensajes de la malla curricular los mismos pueden ser aprovechados por el docente para brindar una mejor enseñanza.

2.2.2.2 Los juegos lúdicos en la educación

Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía don los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas en las que puede incluir contenidos educativos.

2.2.3 Técnicas lúdicas

Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc.. Estas herramientas son útiles para que los docentes puedan reforzar los aprendizajes, conocimiento y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula.

Los juegos lúdicos proporcionan a los niños habilidades que les permite explorar realidades nuevas, estar en estado de alerta desarrollando sensibilidad ante las percepciones, destreza al momento de hacer resoluciones de problemas, fortaleciendo habilidades de la toma de decisiones. (Villalobos, 2023)

2.2.4 Los juegos lúdicos sobre la matemática

Muchos docentes, psicólogos e investigadores sugieren que los juegos matemáticos es una herramienta poderosa para estimular y motivar el aprendizaje. no solo se trata de hacer jugar al estudiante en los diferentes niveles de modo improvisado, sino de manera planificada para lograr resultados. Los juegos matemáticos son un elemento de motivación para el aprendizaje, entre sus características son las siguientes:

- Favorece la comprensión y uso de contenidos matemáticos, en general, y al desarrollo del lógico matemático.
- Ayuda al desarrollo de la autoestima en los estudiantes en cada etapa o nivel en que se encuentre.
- Relaciona la matemática con una situación generadora de diversión.
- Desarrolla el espacio de colaboración y trabajo en equipo a través de la interacción entre pares.
- Permite realizar cálculos matemáticos.
- Permite que genere en el estudiante su auto preparación.
- Promueve el ingenio, la creatividad y la imaginación. (Campos, 2021)

2.3 DEFINICIÓN ESTRATEGIAS LÚDICAS

Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, juegos de mesa, etc. Todas estas herramientas son utilizadas por

docentes para fortalecer el aprendizaje, conocimiento de diferentes áreas de los alumnos dentro o fuera del aula.

Poseen el objetivo de estimular y promover el aprendizaje a través de una serie de actividades metodológicas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Consiste en proporcionar la realización de actividades y experiencias que conecte con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños y niñas, llegando a facilitar el aprendizaje.

Quintanilla y Piaget (2020) afirma que: “El juego forma parte de la inteligencia del niño representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Eso significa que las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, son consideradas como aspectos esenciales en el desarrollo del individuo, ya que condicionan el origen y la evolución del juego (p.152)

Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. El valor educativo que el juego lúdico tiene es el de fomentar el desarrollo psicosocial, la formación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades llegando a ser placenteras, de gozo, creatividad y de conocimiento.

2.3.1 Características de las Estrategias Lúdicas

Cuando un niño o niña emplea una estrategia es capaz de adecuar su comportamiento, nos referimos en lo que piensa y hace por lo cual debemos tomar en cuenta.

- Realizar una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planificar que va a hacer y como lo llevara a cabo.
- Evaluar su actuación.
- Acumular conocimiento acerca de en qué situaciones se puede volver a utilizar las mismas estrategias. (Ninabanda, 2016)

2.3.2 Tipos de estrategias lúdicas

Martínez (2008), plantea que los tipos de estrategias lúdica son base para establecer la solución de problemas a través de un aprendizaje significativo, las cuales llevan al docente y al estudiante a hacerse corresponsable del proceso de enseñanza diseñadas especialmente para lograr un objetivo, cuyo propósito esta procedido por las acciones pedagógicas y puede ser modificado según las estrategias y las características de la población estudiantil.

2.3.2.1 Desde la perspectiva del docente

Desde el punto de vista de Pérez (2023) cuando se desarrolla la práctica pedagógica el docente debe hacer uso de mecanismos que sirvan para orientar, informar, evaluar al estudiante, considerando distintos aspectos en cada momento de la clase, asumiendo que cada situación implica una estrategia diferente. (p.112).

2.3.2.1.1 Estrategias Pre instruccionales:

Este tipo de estrategia preparan y alertan al estudiante sobre qué y cómo aprender, activando sus conocimientos y experiencias, permitiéndole posicionarse en un contexto determinado, donde el facilitador puede planificar en función de la necesidad del estudiante, contribuyendo en el logro de habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales.

2.3.2.1.2 Estrategias coinstruccionales:

Orienta el contenido del currículo durante el proceso de enseñanza y cubren las funciones que conducen a la detección de la información principal; tomando en cuenta el contenido curricular; la organización, estructura y los enlaces entre los conceptos, manteniendo la atención y la motivación del estudiante.

2.3.2.1.3 Estrategias Postinstruccionales:

Se utilizan luego que el contenido es asimilado por los estudiantes de forma evaluativa verificando los logros alcanzados por los estudiantes, lo cual permite una visión sistemática, integradora e incluso crítica del material.

2.3.2.2 Desde la perspectiva del estudiante

2.3.2.2.1 De memoria:

Son estrategias que animan a crear, permitiéndole al estudiante que agrupe, relacione los contenidos y los contextualice desde sus experiencias; asociando el conocimiento con imágenes o sonidos utilizando palabras claves que se relacionen para ejemplificar una acción.

2.3.2.2.2 Cognitivas:

Son las estrategias utilizadas por los estudiantes en la práctica formal con sistema de sonido y escritura, reconociendo el uso natural de estructuras y patrones; por ende, tiene la capacidad de derivar ideas principales de un tema a través del uso de diferentes fuentes o recursos, analizando y organizando la información para que se pueda usar en diferentes contextos.

2.3.2.2.3 Metacognitiva:

Metacognitiva es organizar y evaluar el aprendizaje; su objetivo es orientar una visión global del problema; posteriormente integrarlo y comprender el cómo abordarlo, delimitando lo importante y descubriendo las posibles soluciones.

2.4 DEFINICIÓN DE MATEMÁTICAS

Matemáticas es la ciencia que estudia las propiedades y relaciones de los números, las figuras geométricas, los símbolos y las estructuras abstractas. A través del razonamiento lógico y el uso de lenguajes simbólicos, las matemáticas permiten describir, analizar y resolver problemas en diversas áreas del conocimiento.

La matemática es la expresión de la mente humana, refleja voluntad activa, la razón contemplativa y el deseo de perfección estética. Sus elementos básicos son la lógica y la intuición, el análisis, y la construcción, la generalidad y la individualidad. aunque distintas tradiciones puedan hacer énfasis en distintos aspectos, es la interacción de estas fuerzas antitéticas y la lucha por sus síntesis lo que constituye la vida, unidad, y valor supremo de la ciencia matemática. (Courant, 1996, p.3).

2.4.1 Lógica y matemática

La lógica matemática está en la actuación del niño con los objetos y, más concretamente, en las relaciones que a partir de esta actividad establece con ellos. A través de sus manipulaciones descubre las características de los objetos, pero aprender también las relaciones entre objetos. Estas relaciones, que permiten organizar, agrupar, comparar, etc. (Fernández, 2001, p.2).

2.4.2 Pensamiento lógico matemático

La multitud de experiencias que el niño realiza consiente de su percepción sensorial consigo mismo, en relación con los demás y con los objetos del mundo circundante, transfieren en su mente unos hechos sobre los que elaboran una serie de ideas que sirven para relacionarse con el exterior. La interpretación del conocimiento matemático se va consiguiendo a través de experiencias en las que el acto intelectual se construye mediante una dinámica de relaciones, sobre la cantidad y la posición de los objetos en el espacio y en el tiempo.

El pensamiento lógico – matemático hay que entenderlo desde tres categorías básicas:

- Capacidad para generar ideas cuya expresión e interpretación sobre lo que se concluya sea: verdad para todos o mentira para todos.
- Utilización de la reprehensión o conjunto de representaciones con las que el lenguaje matemático hace referencia a esas ideas.
- Comprender el entorno que nos rodea, con mayor profundidad, mediante la aplicación de los conceptos aprendidos.

2.4.3 La importancia de las matemáticas en la infancia

Según Alsina (2020) el nivel más elemental de la construcción del pensamiento lógico matemático está en la capacidad para fijarse en una característica de un objeto y prescindir de otras que pueda tener. las cualidades más adecuadas para iniciar esta labor son las que se perciben con los sentidos: forma, color, tamaño etc. Después se puede trabajar con las que no son perceptibles con los sentidos. La

expresión verbal de las ideas matemáticas subyacentes surge de premisas visuales simples, que llamamos imágenes. (p.29)

2.4.4 Las actividades lúdicas fortalecen el aprendizaje de las matemáticas

Muchas son las teorías que no dudan en afirmar la importancia de utilizar juegos y actividades lúdicas en el aula. Científicos procedentes de distintas disciplinas: psicólogos, pedagogos, didactas, matemáticos etc., coinciden en que la actividad lúdica constituye una pieza clave en el desarrollo integral del niño un buen juego en una clase de matemáticas produce satisfacción y diversión, al mismo tiempo que requiere de los participantes esfuerzo, rigor, atención, memoria etc. Los juegos con contenidos matemáticos en primaria se pueden utilizar para:

- Favorecer el desarrollo de contenidos matemáticos en general y del pensamiento lógico y numérico en particular.
- Desarrollar estrategias para resolver problemas.
- Introducir, fortalecer o consolidar algún contenido concreto del currículo.
- Estimular el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas.

2.4.5 Estrategias lúdicas matemáticas

Las estrategias lúdicas dirigida a la enseñanza de la matemática a niños y niñas de 6 a 7 años es implementar el juego como metodología principal para lograr el aprendizaje significativo y pleno desarrollo del estudiante, lo importante es que el estudiante se interese por las matemáticas y siente gusto por ella. Para lograr dicha motivación es pertinente proponer actividades contextualizadas de acuerdo a su edad e interés.

Según el análisis de Quintanilla (2020) esta propuesta educativa brinda conocimientos nuevos respecto a estrategias lúdicas que son de gran apoyo al momento de abordar la asignatura de matemática a los niños y niñas de 6 a 7 años. Además, se considera la relevancia pedagógica del estudio, por la razón de que considera el juego como una estrategia de enseñanza, representando una herramienta favorecedora de un proceso educativo donde se involucran estudiantes y docentes, promoviendo así, escenarios didácticos contextualizados y atractivos para los estudiantes. (p.148).

2.5 DEFINICIÓN DE APRENDIZAJE

El aprendizaje y la asimilación de información mediante el cual uno adquiere nuevos conocimientos, habilidades y técnicas, está vinculado al desarrollo personal, gracias a él se puede expandir el conocimiento, este proceso puede ser a manera personal o en colaboración con otras personas. El aprendizaje no solo es la adquisición de nuevos conocimientos, sino que modifica la conducta, actitudes y valores de una persona. (Sanches,2013, p.8)

El aprendizaje implica el fortalecimiento de las respuestas correctas y el debilitamiento de las respuestas incorrectas. El aprendizaje implica la adición de nueva información a la memoria, implica dar sentido al material presentado, recurriendo a la información pertinente, reorganizándola mentalmente, y conectándola con lo que ya sabe. (Schunk, 2012, p.3)

El aprendizaje pasa por ser un cambio en cierta medida estable en lo que a capacidad del individuo se refiere y que de alguna forma viene condicionado por la experiencia. Comenzamos esta primera aproximación a la concepción del aprendizaje partiendo de las dos grandes corrientes en el marco de la psicopedagogía, esto es, el conductismo y el cognitivismo.

2.5.1 Paradigma conductista: el aprendizaje como cambio de conducta

Para autores como Watson y Skinner (1913) considerados como los grandes teóricos del conductismo, el aprendizaje supone fundamentalmente un cambio de conducta, en la peculiar manera en la cual un sujeto actúa frente a una situación dada. El foco de atención, por lo apuntado, se centra con exclusividad en las conductas observables y en los correspondientes cambios de conducta. El radicalismo de esta corriente les condujo a que sus investigaciones prescindieran de objetos no observables al menos de forma directa, como son el pensamiento y la emoción.

Los conductistas en sus primeras investigaciones trabajaron con animales en ambientes controlados, como los de laboratorio. En el desarrollo de su labor tratan de identificar leyes generales de aprendizaje válidas para el conjunto de organismo superiores, sin atender, a las diferencias individuales que pudieran presentarse.

Caso de encontrar estas leyes generales se habría dado un paso decisivo a la hora de prevenir y controlar los diferentes cambios de conducta presentes en el correspondiente sujeto. Sin duda todo ello tiene notables repercusiones en el aula, por ejemplo, en la aplicación en los principios conductistas para modificar la conducta en el aula, de la que diversos trabajos nos aportan interesantes sugerencias de intervención.

2.5.2 Paradigma cognitivo: el aprendizaje como un proceso interno no observable.

El cambio opera en la capacidad de la persona para responder adecuadamente ante una situación dada, donde la conducta es únicamente el reflejo de un cambio interno en el sujeto.

Garrido y Piaget (2023) nos dice:

El desarrollo cognitivo es una reorganización progresiva de los procesos mentales como resultado de la maduración biológica y la experiencia ambiental. El niño construye una comprensión del mundo que les rodea, y luego experimenta comparan entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno, los niños son como pequeños científicos que tratan de explorar y dar sentido al mundo que les rodea.

Torres concuerda con Ausubel (2024) que “la enseñanza es un proceso por el cual se ayuda al estudiante a que siga aumentando y perfeccionando el conocimiento que ya tiene, en vez de imponerle un temario que debe ser memorizado” (p.33).

Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conecten con los anteriores, creando así un nuevo significado, y es así que el conocimiento nuevo encaja en el conocimiento viejo, pero este último, a la vez, se ve configurado por el primero.

2.5.3 Tipos de aprendizaje

Álvarez (2013) menciona que existen distintos tipos de aprendizaje donde cada uno de ellos tiene sus técnicas y dinámica para la incorporación del conocimiento en el ser humano estos tipos de aprendizaje pueden clasificarse desde la psicología y la

psicopedagogía y va a depender del canal sensorial que sea utilizado, estos pueden ser:

2.5.3.1 aprendizaje por descubrimiento

El sujeto no recibe los conocimientos de forma pasiva, descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

2.5.3.2 Aprendizaje receptivo

Se produce cuando el estudiante memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados.

2.5.3.3 Aprendizaje significativo

Este aprendizaje es en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a su escritura.

2.5.3.4 Aprendizaje observacional

Este aprendizaje se da al observar el comportamiento de otras personas, la cual es llamada modelo.

2.5.3.5 Aprendizaje latente

Aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

2.5.3.6 Aprendizaje por ensayo – error

Aprendizaje por medio de modelos conductistas por el que se busca la respuesta al problema.

2.5.3.7 Aprendizaje dialógico

Este aprendizaje considera que todas las personas pueden realizar aportaciones a los procesos de enseñanza – aprendizaje y que, a su vez, todos se ven beneficiados de los procesos comunicativos desarrollados. En este marco, las personas con dificultad de aprendizaje o necesidades educativas especiales se ven también beneficiadas ayudando a comprender mejor los contenidos curriculares, también ayuda a aumentar la autoestima. (p.211).

2.5.4 Clasificación de los estilos de aprendizaje

Se refiere a las habilidades de las personas cuando se trata de aprender una nueva información. Según el autor John P. Kotter, “Cada persona tiene un estilo de aprendizaje individual; no hay dos personas que aprendan exactamente de la misma manera”.

Los estilos de aprendizaje se pueden dividir en tres categorías:

2.5.4.1 Visual

Es el sistema de enseñanza-aprendizaje, que utiliza organizadores gráficos, para la aportación de conocimientos, aumentando la visualización de las ideas. A continuación, describimos algunos de los organizadores gráficos más utilizados en el proceso educativo.

- Preferencia por materiales visuales: libros con ilustración, videos, presentaciones visuales.
- Recuerdo de imágenes: tienen una gran capacidad para recordar y reconocer imágenes, gráficos y diagramas. Esas representaciones visuales ayudan a reforzar su comprensión y memoria de la información.
- Pensamiento en imagen: tienden a pensar en imágenes y visualizar conceptos en su mente. Ayuda a organizar y procesar la información de manera más efectiva.
- Preferencia por el aprendizaje practico: aprenden mejor cuando tienen la oportunidad de participar en actividades prácticas, experimentos o demostraciones

2.5.4.2 Auditivo

Se dirige a los estudiantes cuyo estilo de aprendizaje se orienta más hacia la asimilación de la información a través del oído. Mediante este estilo aprenden mejor cuando se les presenta la información de manera verbal.

- Preferencia por la audición: presentan atención y se concentra mejor cuando escuchan información oral, como debates o grabaciones de audio.

- Recuerdo de información auditiva: tienen una habilidad destacada para recordar y retener información que escucharon. La repetición oral y explicación verbal les ayuda a reforzar su comprensión.
- Preferencia por la música y los ritmos: la música y los ritmos pueden ser una herramienta efectiva para el aprendizaje, ya que les ayuda a mantenerse concentrados y a recordar la información.

2.5.4.3 Kinestésico

Conocida también como aprendizaje táctil este estilo de aprendizaje se caracteriza por el movimiento físico. Las personas con este etilo de aprendizaje aprenden mejor cuando participan activamente en actividades prácticas, manipular objetos y experimentar con su entorno. “los estudiantes kinestésicos aprenden más fácil y retienen mejor la información”. (López, 2023)

2.5.5 Teoría del aprendizaje

Busca comprender como se produce el aprendizaje y como se adquiere nuevos conocimientos, habilidades y actividades, cada teoría ofrece una perspectiva única sobre cómo se produce el aprendizaje y como se puede diseñar estrategias efectivas para el estudiante. (Schunk, 2012, p 5).

Figura 2.1 Teoría de aprendizaje

Teoría del aprendizaje	autores	Características
Conductismo	John Watson y B.F. Skinner	Se enfoca en el estudio del comportamiento observable y como se puede moldear y reforzar para producir el aprendizaje
Constructivismo	Jean Piaget	Se enfoca en el proceso de construcción del conocimiento y como el estudiante es un participante activo en este proceso.
Aprendizaje social	Albert Bandura	Se enfoca en el aprendizaje por observación y como los modelos de conducta puede influir en el aprendizaje

Aprendizaje significativo	David Ausubel	Se enfoca en el aprendizaje de conceptos y significados, y en como estos se integran en la estructura cognitiva.
Teoría socio cultural	Vygotsky	Sostiene que el aprendizaje es un proceso social que ocurre a través de la interacción con otros individuos más experimentados y la adquisición de conocimiento y habilidades culturales y sociales.
Aprendizaje humanista	Carl Rogers y Abraham Maslow.	Sostiene que el aprendizaje se produce cuando se cumplen las necesidades básicas del estudiante, como la seguridad, la pertenencia y la autorrealización, y que la relación interpersonal entre el docente y el alumno es fundamental para este proceso.
Teoría de la carga cognitiva	John Sweller	Se enfoca en la cantidad de información que se presenta al estudiante y como esta puede afectar el proceso de aprendizaje
Teoría del procesamiento de la información	Richard Atkinson y Richard Shiffrin	Se enfoca en el procesamiento de la información y en como esta información es almacenada en la memoria a largo plazo.

CAPITULO III

ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

3.1 ESTRATEGIAS DE ACCIÓN

PLAN DE TRABAJO

TRABAJO DIRIGIDO: IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS SOBRE LA MATEMÁTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 7 AÑOS EN LA FUNDACIÓN IRPAÑAN / 2024

1. Datos generales

- 1.1 Nombre de la institución: Fundación IRPAÑANI
- 1.2 Asignatura: Matemáticas
- 1.3 Universitaria: Verónica Acuña Quispe
- 1.4 Gestión: 2024

2. Presentación

Veronica Acuña Quispe es una universitaria egresada de la carrera Ciencias de la Educación en la Universidad Pública de El Alto. Además de su formación en el ámbito educativo, cuenta con una formación técnica en el área de Capacitación Turística y ha complementado sus estudios con diversos cursos relacionados con reservas. Actualmente, se encuentra realizando su Trabajo Dirigido como parte del proceso para la obtención del título de licenciatura.

Atraves de la Fundación IRPAÑANI, se presenta este plan de trabajo como parte del proceso formación académica de la estúdiante. Como parte de esta propuesta se ha elaborado un cuaderno de trabajo diseñado especialmente para facilitar la implementación de estrategias lúdicas sobre la matemática para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de 6 a 7 años. Este material didáctico busca apoyar el desarrollo de habilidades matemáticas básicas, adaptadas a las necesidades

encontradas mediante actividades. Este trabajo se encuentra dividido en tres partes, cada uno diseñado para facilitar la implementación.

Primera parte, corresponde al diagnóstico que se realizara para observar las necesidades de los niños y niñas así poder elaborar estrategias lúdicas que ayudara a fortalecer el aprendizaje sobre la matemática.

Segunda parte. En esta segunda parte cada niño y niña participara en las actividades que se implementara con distintas estrategias lúdicas.

Tercera parte. En la tercera parte los niños y niñas realizaran actividades después de cada estrategia lúdica para poder demostrar lo implementado.

Con este plan de trabajo se espera fortalecer el aprendizaje de las matemáticas en los niñas y niños de la fundación IRPAÑANI.

3. Introducción

Nuestro país necesita una buena calidad de educación a nivel nacional e internacional, la belleza de nuestros recursos humanos está en la formación académica de los estudiantes de nivel primario ya que están iniciando en la adquisición de nuevos conocimientos. Por ello, este plan de trabajo permite conocer las estrategias lúdicas sobre la matemática para fortalecer el aprendizaje.

La enseñanza de las matemáticas en los primeros años de la vida escolar juega un papel muy importante en el desarrollo cognitivo y lógico de los niños y niñas. En esta etapa los niños y niñas de 6 a 7 años comienzan a formar una base para las habilidades matemáticas, por lo que es fundamental ofrecerles una enseñanza que no solo sea comprensible, sino también dinámica y divertidas.

Las estrategias lúdicas es un método de enseñanza de carácter participativo creado específicamente para generar aprendizaje significativo, ya que permite que los niños se acerquen a conceptos matemáticos de manera divertida.

Este plan de trabajo tiene como objetivo desarrollar estrategias lúdicas diseñadas para que los niños y niñas de 6 a 7 años fortalezcan sus conocimientos de forma entretenida. A través de juegos y actividades de manera interactiva.

4. Justificación

El aprendizaje de la matemática en los primeros años de vida escolar es fundamental llegando a ser la base en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 6 a 7 años donde se encuentran en una etapa determinante donde las habilidades de pensar y razonar serán esenciales en su aprendizaje futuro. Muchas veces el enfoque tradicional de enseñanza puede resultar monótono generando dificultad al momento de comprender llegando a causar desinterés o frustración en los niños.

Por ello las estrategias lúdicas se presentan como una herramienta para fortalecer el aprendizaje sobre matemáticas de manera efectiva y significativa. Las estrategias lúdicas al integrar el juego con el conocimiento promueven una forma dinámica y entretenida al momento de enseñar, llegando a facilitar que los niños se involucren activamente en el proceso de aprendizaje. Esto permitirá que los conceptos matemáticos, como los números, las operaciones básicas o la resolución de problemas se comprendan de manera más tangible y natural.

Las estrategias lúdicas no solo potenciarán el aprendizaje de la matemática, sino también desarrollarán habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la memoria, la concentración, la creatividad y el trabajo en equipo.

Por esta razón se realizará esta implementación del plan de trabajo centrado en estrategias lúdicas sobre la matemática para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de 6 a 7 años, contribuyendo a un desarrollo positivo hacia el estudio de la matemática

5. Objetivos generales

Al término de este curso, usted será capaz de:

Fortalecer habilidades matemáticas básicas mediante la implementación de juegos lúdicos que fomenten el aprendizaje de conceptos numéricos y operaciones simples fortaleciendo la comprensión y el interés por la matemática.

Fomentar la participación activa y el pensamiento lógico de los niños mediante el uso de estrategias lúdicas que les permitan resolver problemas matemáticos de manera creativa y divertida estimulando su razonamiento y habilidades de resolución de problemas.

Reforzar la confianza y motivación de los niños sobre las matemáticas al integrar juegos lúdicos que generen un ambiente de aprendizaje relajado y divertido fortaleciendo el proceso del aprendizaje.

Incorporar recursos didácticos y materiales visuales para fortalecer la comprensión de los conceptos básicos de la matemática.

6. Contenidos y cronograma

UNIDAD I.

1. NUMEROS NATURALES

a) Objetivos específicos

Al término de esta unidad usted será capaz de:

- Fortalecer el conteo, y la ampliación de números naturales.
- Reforzar la habilidad de reconocer y escribir números naturales.

b) Resumen

- Esta unidad está diseñada para ayudar a fortalecer la enseñanza de las matemáticas a los niños de 6 a 7 años en la ampliación de los números naturales de manera lúdica. A través de actividades interactivas como juegos y actividades de escritura, los niños practicarán en el conteo de números naturales, tanto en orden ascendente como descendente y aprender a reconocer números más grandes.

Las estrategias lúdicas de conteo y ampliación de números son actividades para enseñar matemáticas de manera participativa, ayudando a los niños y niñas a comprender y desarrollar las habilidades cognitivas ya que los juegos estimulan el pensamiento lógico.

c) Temas de la unidad I

- 1.1 Números naturales hasta el 50.
- 1.2 Conteo ascendente y descendente.
- 1.3 Escritura de números.

d) Indicaciones metodológicas

Principalmente serán:

- Expositivas de la universitaria.
- Aprendizaje activo.
- Trabajo colaborativo.

Para fortalecer el aprendizaje de la matemática en esta unidad se utilizará juegos y materiales lúdicos elaborados para la ampliación de números, para el conteo y escritura de los números naturales.

e) Fechas de avances de la unidad I:

Desde el 1 al 30 agosto de 2024. Fin de la unidad I.

UNIDAD II:

2. CONTEO Y AMPLIACION DE NUMEROS NATURALES

a) Objetivos específicos

En esta unidad usted será capaz de:

- Fortalecer la ampliación y comprensión de los números naturales hasta el 100.
- Fomentar el aprendizaje activo a través de actividades lúdicas.
- Identificar la importancia del valor posicional de los números (decenas, centenas)

b) Resumen

- El tema de la ampliación de números naturales se centra en la capacidad de los niños y niñas para comprender y manejar los números naturales hasta el 100, especialmente en cuanto a su estructura y valor posicional.
- Esta unidad Consiste en realizar estrategias lúdicas para ampliar y fortalecer habilidades para contar e identificar los números de manera efectiva

fomentando el aprendizaje activo también desarrollar una actitud positiva hacia las matemáticas, haciendo del aprendizaje una experiencia divertida.

d) Temas de la unidad II

2.1 Conteo de números naturales hasta el 100.

2.2 Decenas y unidades

2.3 Relación de comparación entre números naturales (mayores que, menor que e igual a)

d) Indicaciones metodológicas

Los métodos más usuales a ser utilizados en la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura serán:

Aprendizajes presenciales

- Expositivas de la universitaria.
- Interactivo.
- Trabajo colaborativo

e) Fechas de avances de la unidad II:

Desde el 2 de septiembre al 30 de 2024. Fin de la segunda unidad II.

UNIDAD III.

3. ADICIÓN DE NÚMEROS NATURALES

En esta unidad usted será capaz de:

a) Objetivos específicos

- Desarrollar habilidades de cálculo mental para sumar números de un dígito.
- Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración en la resolución de problemas matemáticos.

b) Resumen

- En esta unidad demostraremos que las estrategias lúdicas ayudan a reforzar la habilidad de sumar. Estas estrategias no solo fortalecen las habilidades matemáticas, sino que también desarrollan el pensamiento lógico, la concentración y la resolución de problemas en

los niños. Además, la diversión asociada a estas actividades hace que los estudiantes disfruten del proceso de aprendizaje.

c) Temas de la unidad III

3.1 Adición de número naturales de un dígito de forma horizontal.

3.2 Sumar números naturales de un solo dígito de forma vertical.

3.3 Reconocimiento de la suma como un proceso de conteo.

d) Indicaciones metodológicas

Los métodos más usuales a ser utilizados en la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura serán:

Aprendizaje en conjunto es decir clases en aula para construir conocimientos en base a las experiencias vividas.

- Expositivas de la universitaria.
- Interactivo.
- Trabajo colaborativo

e) Fechas de avances de la unidad III:

Desde el 1 al 31 de octubre de 2024. Fin de la unidad III.

UNIDAD IV.

4. ADICIÓN DE NÚMEROS NATURALES

En esta unidad usted será capaz de:

d) Objetivos específicos

- Desarrollar habilidades de cálculo mental para sumar números de un dígito.
- Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración en la resolución de problemas matemáticos.

e) Resumen

- En esta unidad demostraremos que las estrategias lúdicas ayudan a reforzar la habilidad de sumar. Estas estrategias no solo fortalecen las habilidades matemáticas, sino que también desarrollan el pensamiento lógico, la concentración y la resolución de problemas en

los niños. Además, la diversión asociada a estas actividades hace que los estudiantes disfruten del proceso de aprendizaje.

f) Temas de la unidad IV

4.1 Adición de numero naturales de dos digito de forma horizontal.

4.2 Adición de números naturales de dos digito de forma vertical.

4.3 Procedimiento para llevar cuando la suma de las unidades es mayor que 9.

4.4 Tangram.

d) Indicaciones metodológicas

Los métodos más usuales a ser utilizados en la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura serán:

Aprendizaje en conjunto es decir clases en aula para construir conocimientos en base a las experiencias vividas.

- Expositivas de la universitaria.
- Interactivo.
- Trabajo colaborativo

e) Fechas de avances de la unidad IV:

Desde el 1 al 15 de noviembre de 2024. Fin de la unidad IV.

UNIDAD V.

SUSTRACCIÓN DE NÚMEROS NATURALES

En esta unidad usted será capaz de:

g) Objetivos específicos

- Desarrollar habilidades de sustracción.
- Fortalecer el aprendizaje a través estrategias lúdicas.

h) Resumen

- En esta unidad demostraremos que las estrategias lúdicas ayudan a reforzar la habilidad de restar. Estas estrategias no solo fortalecen las habilidades matemáticas, sino que también desarrollan el pensamiento lógico, la concentración y la resolución de problemas en

los niños. Además, la diversión asociada a estas actividades hace que los estudiantes disfruten del proceso de aprendizaje.

i) Temas de la unidad V

5.1 Sustracción de números naturales de un dígito

5.2 Explicación de como restar números naturales de dos dígitos

5.3 Geometría

d) Indicaciones metodológicas


Los métodos más usuales a ser utilizados en la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura serán:


Aprendizaje en conjunto es decir clases en aula para construir conocimientos en base a las experiencias vividas.

- Expositivas de la universitaria.
- Interactivo.
- Trabajo colaborativo


e) Fechas de avances de la unidad V:


Desde el 18 al 29 de noviembre de 2024. Fin de la unidad V.


Objetivo	Actividades a desarrollar	Recursos a usar	Fecha de desarrollo
<ul style="list-style-type: none"> Fortalecer el conteo, y la ampliación de números naturales. Reforzar la habilidad de reconocer y escribir números naturales. 	<p>Juego de mesa La carrera de los números:</p>  <p>Los niños lanzan los dados y deben avanzar el número correspondiente y decir en voz alta el número en el que caen. Cuenta cuantos hay de cada dibujo y escribe dentro del cuadro y al final colorea. Une los puntos y colorea el dibujo.</p>	<p>Material elaborado para la actividad Marcadores de agua Cuadernillo Lápiz goma Colores</p>	<p>Julio Dos sesiones de 30 minutos por semana</p>

	<p>Completa con el número que corresponde.</p> <p>Remarca, cuenta y colorea las imágenes.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> Fortalecer la ampliación y comprensión de los números naturales hasta el 100. Fomentar el aprendizaje activo a través de actividades lúdicas. Identificar la importancia del valor posicional de los números (decenas, centenas) 	<p>Juego de mesa con tablero de conteo:</p>  <p>Escribe los números lo más rápido que puedas después de contar los palitos. Une los puntos del 1 al 100 y después colorea.</p>	<p>Tablero de conteo</p> <p>Pizarra de comparación de números.</p> <p>Marcadores de agua</p> <p>Cuadernillo</p> <p>Lápiz</p> <p>Goma</p> <p>Colores</p>	<p>Agosto</p> <p>Dos sesiones de 30 minutos por semana</p>

	<p>Escribe el número que corresponde. Cuenta las decenas y unidades. Juego con la pizarra de comparación de números</p>  <p>Compara los números naturales y escribe el símbolo que corresponde.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades de cálculo mental para 	<p>Juega sumando con el tablero</p>	<p>Tablero de suma Marcadores de agua</p>	<p>Septiembre Dos sesiones de 30</p>

<p>sumar números de un dígito.</p> <ul style="list-style-type: none"> Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración en la resolución de problemas matemáticos. 	<p>de manito:</p>  <p>Cuenta con los dedos y anota el resultado. Completa la serie de los dados. Adición de números naturales de un dígito en forma horizontal. Resuelve las sumas y utiliza los resultados para colorear. Suma los números naturales de un dígito en forma vertical. Cuenta y escribe el resultado de los dados en los círculos.</p>	<p>Cuadernillo lápiz Goma Colores</p>	<p>minutos por semana</p>
---	---	--	---------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades de cálculo mental para sumar números de un dígito. • Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración en la resolución de problemas matemáticos 	<p>Juego con el tablero de conteo:</p>  <p>Suma usando granos de maíz, cuenta y escribe el resultado.</p> <p>Suma y colorea la ficha.</p> <p>Juguemos con dados y escribimos en la pizarra el resultado.</p> <p>Escribe a que número llega al sumar lo que salió en los dados.</p> <p>Resuelve las sumas de dos dígitos.</p>	<p>Tablero de suma</p> <p>Marcadores de agua</p> <p>Lápiz</p> <p>Goma</p> <p>Dados</p> <p>Colores</p> <p>Cuadernillo</p>	<p>Octubre</p> <p>Dos sesiones de 30 minutos por semana</p>

	Formemos animales con el tangram.		
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades de sustracción. • Fortalecer el aprendizaje a través estrategias lúdicas. 	<p>Juego de mesa con tarjetas:</p>  <p>Observa las fichas y encuentra el resultado de la sustracción. Realiza la sustracción de un dígito. Realizamos la sustracción de números naturales de dos dígitos. Jugamos con el tablero geométrico</p>	<p>Tarjetas Cuadernillo Marcador de agua Lápiz Goma</p>	<p>Noviembre Dos sesiones de 30 minutos por semana</p>



identificando
las figuras
geométricas.
Pega los
objetos en su
lugar según su
forma.



CUADERNILLO DE MATEMÁTICAS

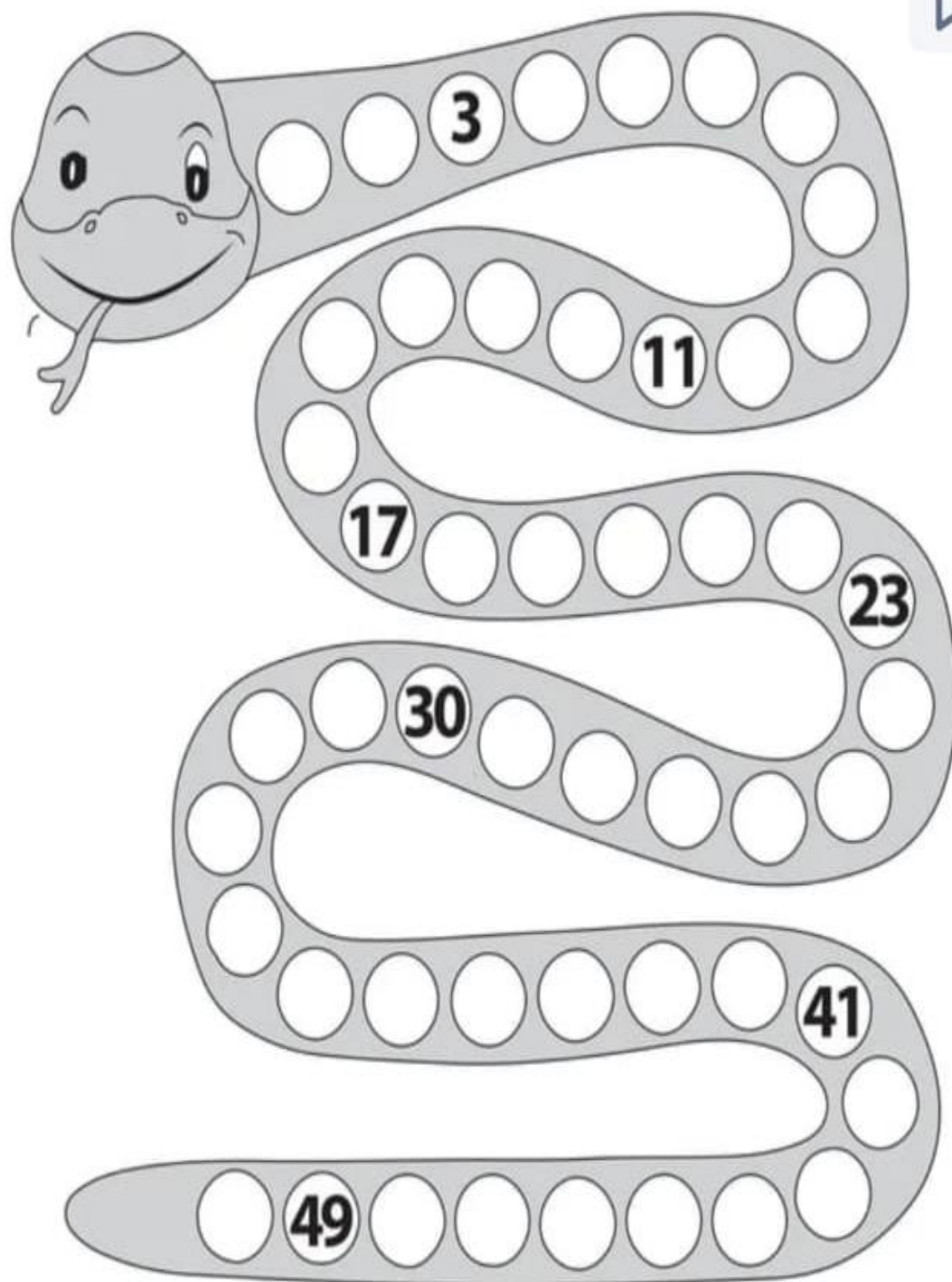


Unidad I

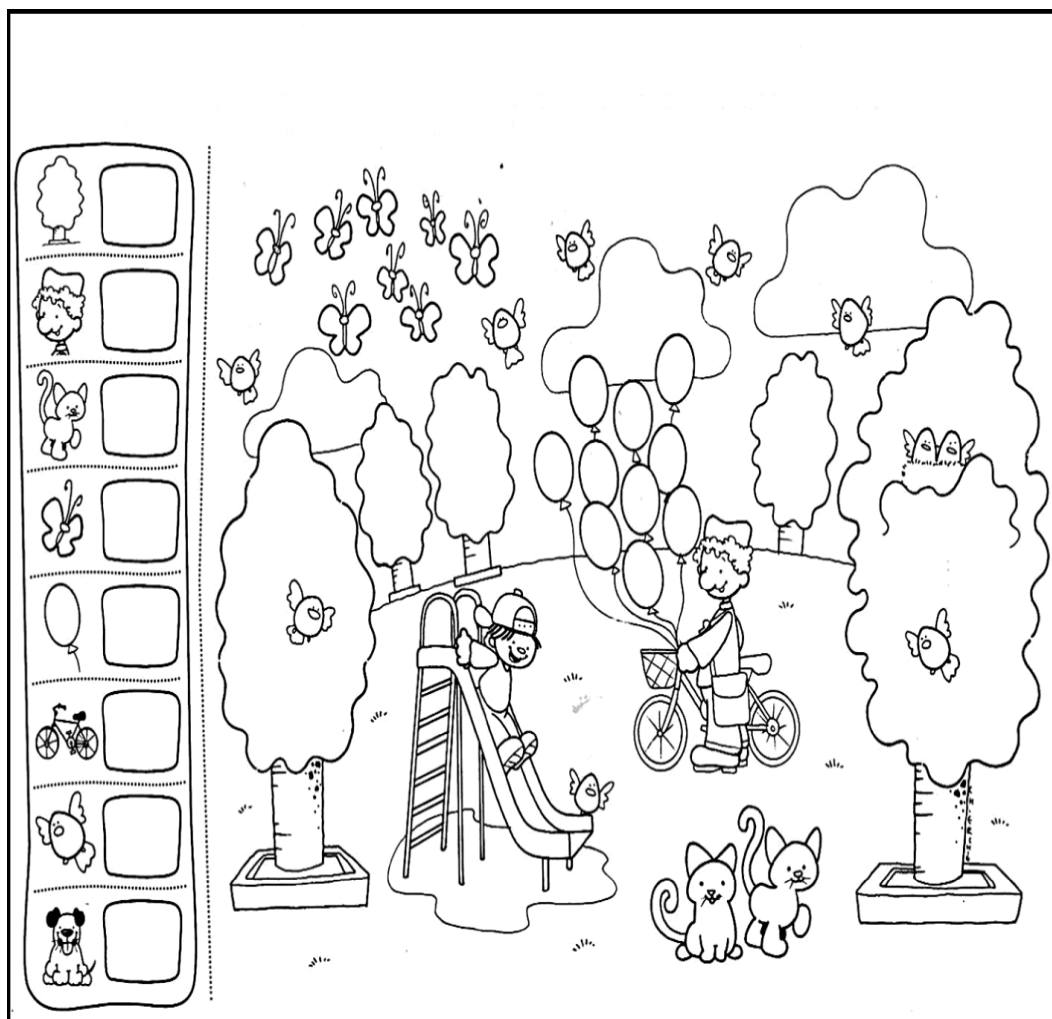
1. Números naturales.

1.1 Números naturales hasta el 50.

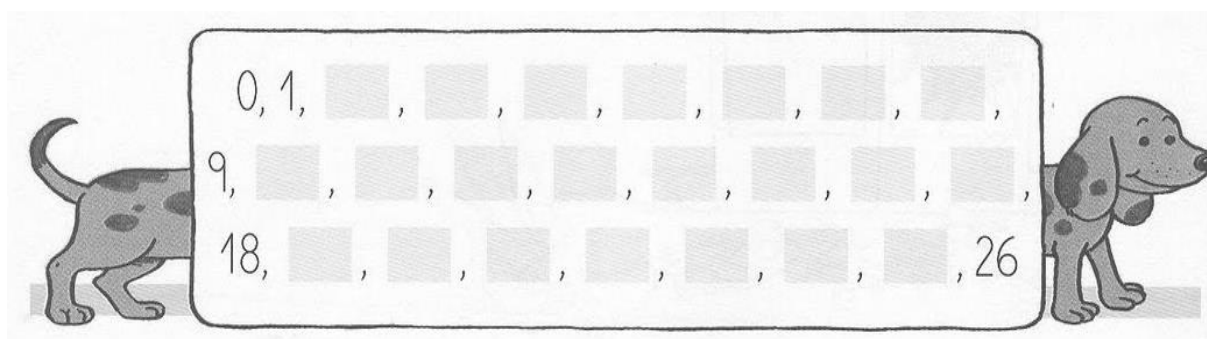
1.1.1 juego de la serpiente para contar.



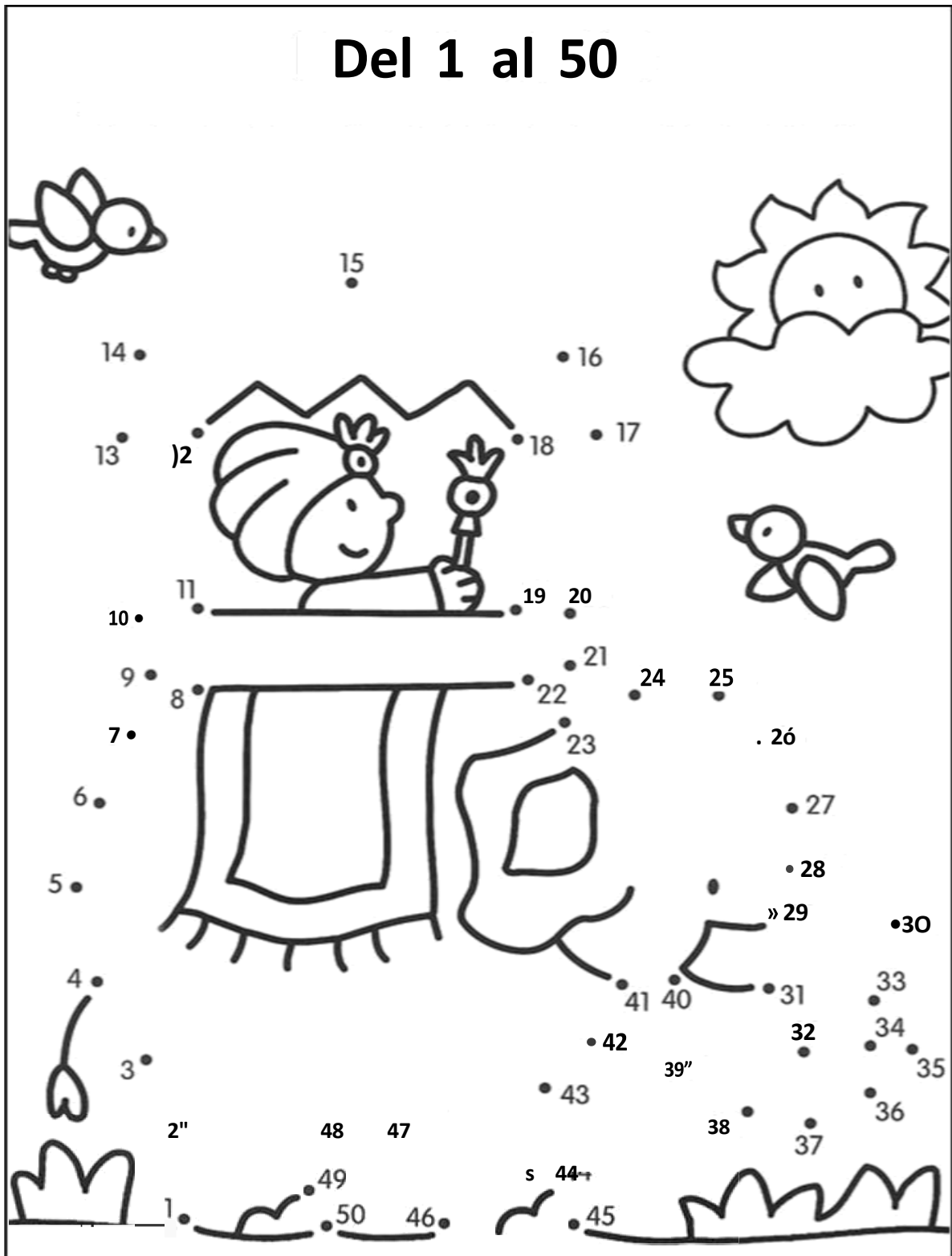
1.1.2 Cuantos hay de cada dibujo y escribe dentro del cuadro. Al final colorea la imagen.



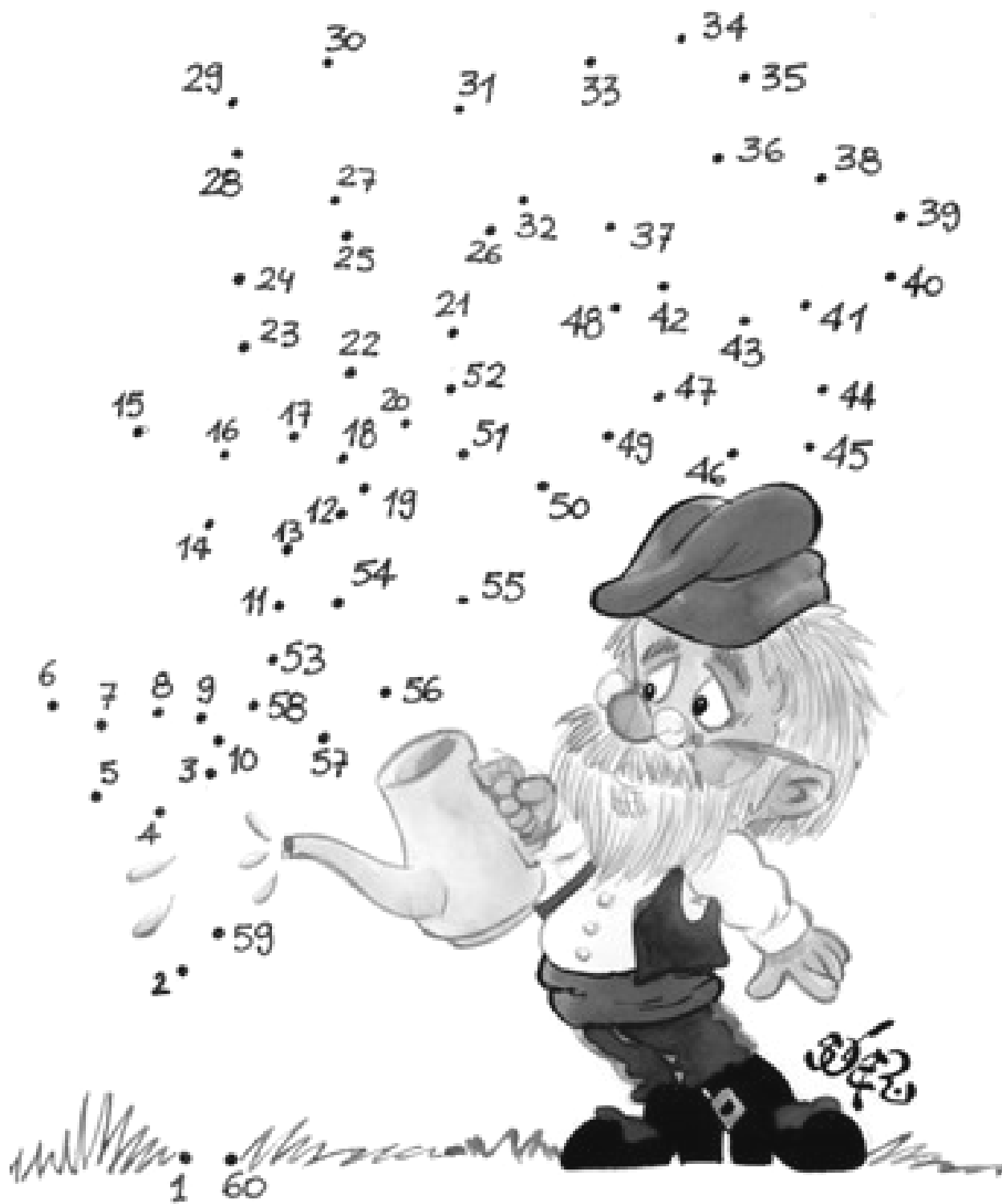
1.1.3 Cuenta hasta el 26.



1.1.4 Une los puntos empezando por el 1. Colorea el dibujo



1.1.5 Une los números del 1 al 50

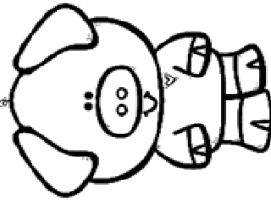
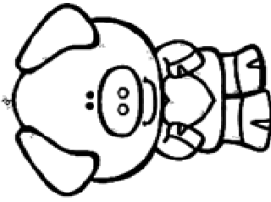
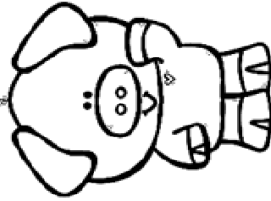
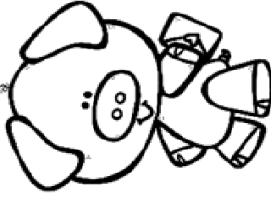
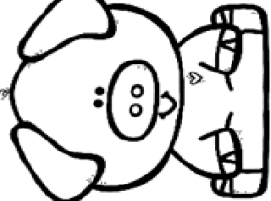


1.1.6 Remarca y cuenta los números del 1 al 50.

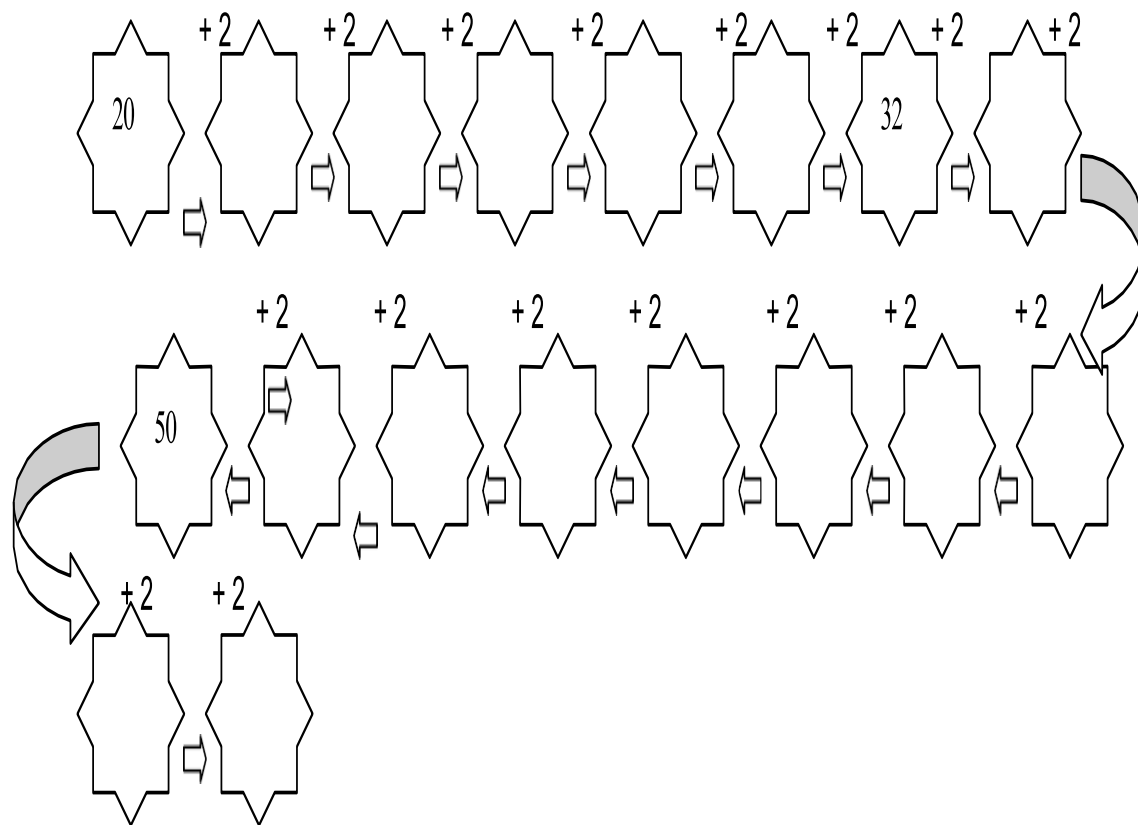
A 10x5 grid of balloons, each containing a number from 1 to 50. The numbers are arranged in a regular pattern: the first column contains 1-10, the second 11-20, the third 21-30, the fourth 31-40, and the fifth 41-50. The balloons are decorated with stars and party hats. On the right side of the grid, there are illustrations of a party hat with confetti, a gift box, a birthday cake with a unicorn, another gift box, and another party hat with confetti.

10	20	30	40	50
9	19	29	39	49
8	18	28	38	48
7	17	27	37	47
6	16	26	36	46
5	15	25	35	45
4	14	24	34	44
3	13	23	33	43
2	12	22	32	42
1	11	21	31	41

1.1.7 Complete la numeración.

	20				
		29		49	
	18				
7			37		
6		26			
5			35		
		24		44	
	13				
2			32		
		21		41	

1.1.9 Complete la serie.



1.1.10 Escribo en los círculos estos números de mayor a menor.

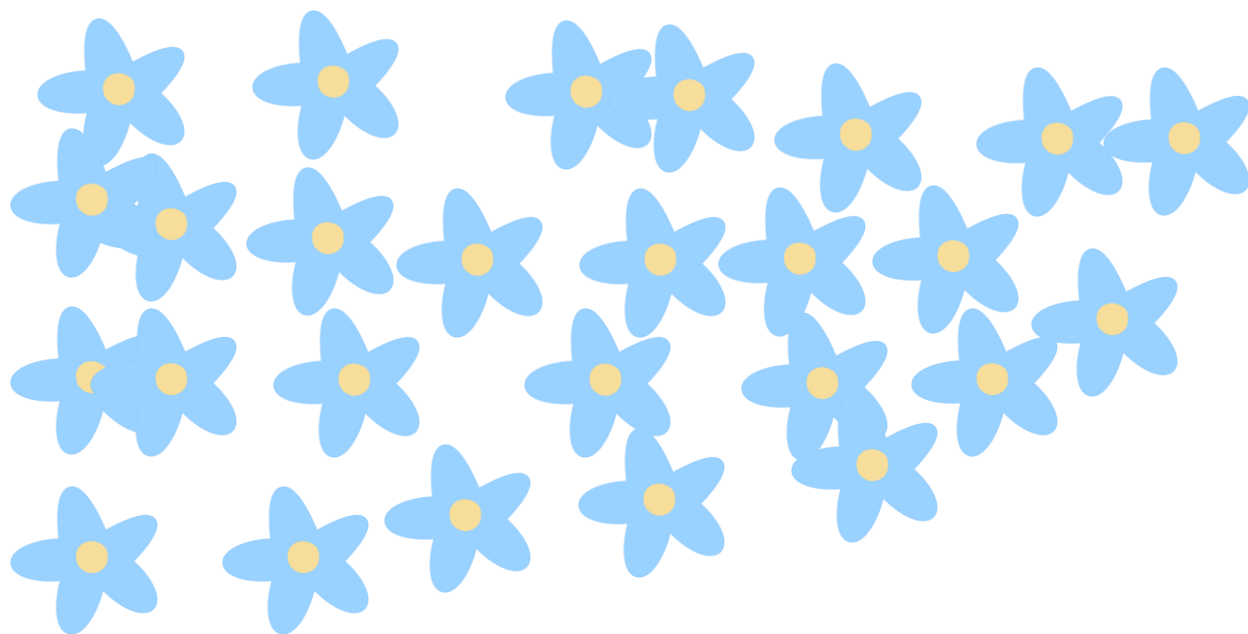
79 28 17 89 26 96 30 33



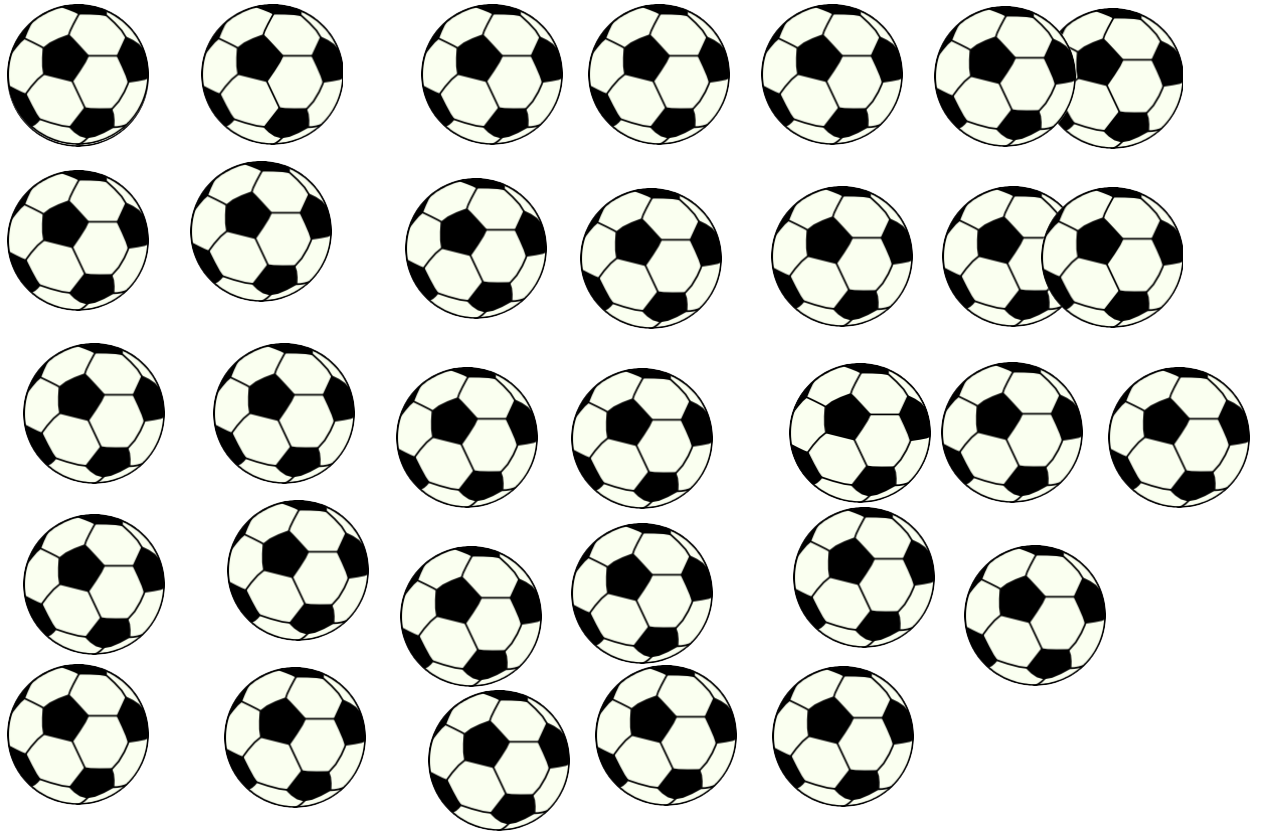
1.1.11 Cuenta los siguientes conjuntos de datos y coloca el número en la línea correspondiente.



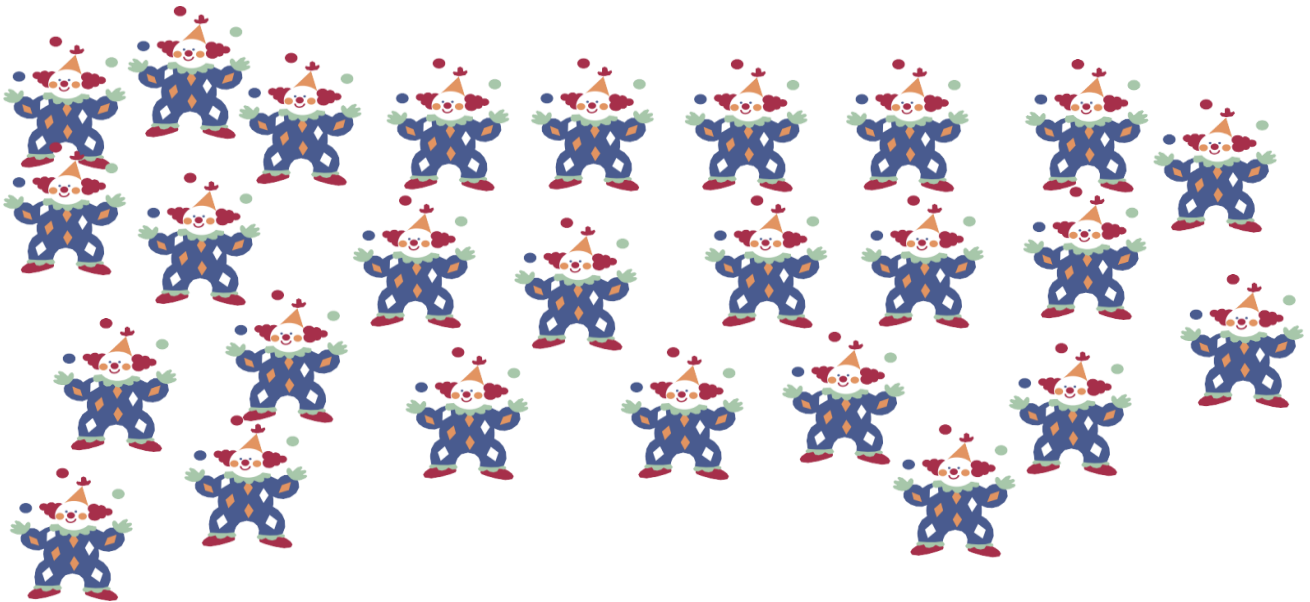
¿Cuántos gatitos hay en total? _____



¿Cuántas flores hay en total? _____



¿Cuántos balones hay en total? _____



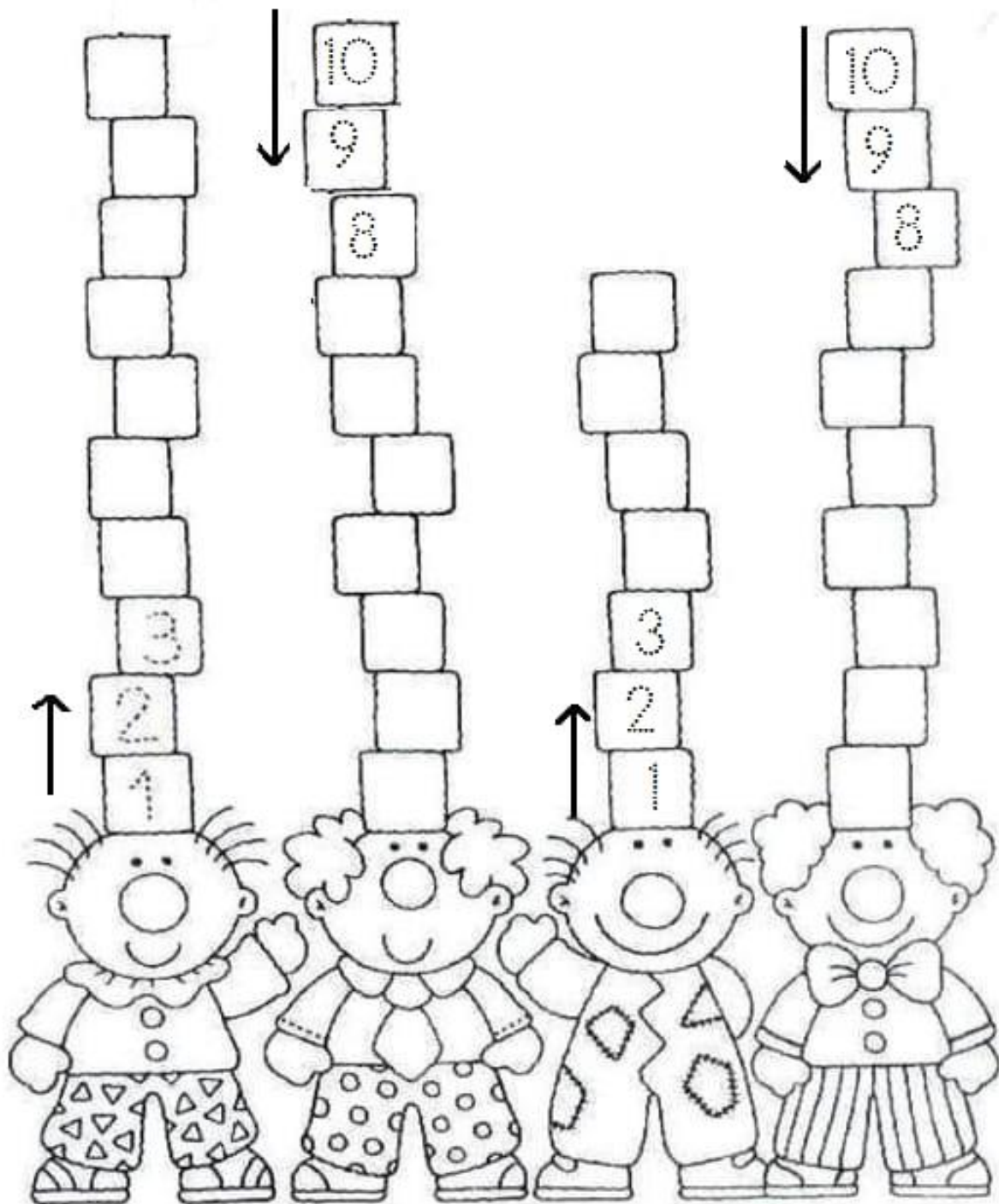
¿Cuántos payasos hay en total? _____

Escribe cuántos objetos hay en cada frasco.





1.2 Conteo ascendente y descendente.



1.2.1 Ordena en forma ascendente y descendente.

Ordena en forma ascendente

15 9 10 12 8 5

--	--	--	--	--	--

2 18 11 7 6 4

--	--	--	--	--	--

Ordena en forma descendente

9 10 3 2 6 1

--	--	--	--	--	--

17 10 13 12 19 15

--	--	--	--	--	--

1.3 Escritura de números.

1.3.1 Leo y escribo.

Leo y escribo el nombre del número.

0 <u>cero</u> _____	11 once	25 veinticinco
1 _____	12 doce	26 veintiséis
2 _____	13 trece	27 veintisiete
3 _____	14 catorce	28 veintiocho
4 _____	15 quince	29 veintinueve
5 _____	16 dieciséis	30 treinta
6 _____	17 diecisiete	40 cuarenta
7 _____	18 dieciocho	50 cincuenta
8 _____	19 diecinueve	60 sesenta
9 _____	20 veinte	70 setenta
10 _____	21 veintiuno	80 ochenta
	22 veintidós	90 noventa
	23 veintitrés	100 cien
	24 veinticuatro	

Escribo el nombre del número.

- | | |
|--------------------|---------------------|
| a) 15 _____ | b) 16 _____ |
| c) 22 _____ | d) 27 _____ |
| e) 40 _____ | f) 60 _____ |
| g) 70 _____ | h) 100 _____ |

1.3.2 Escribo en letras los siguientes números.

42	
48	
27	
11	
33	
19	
5	
10	
23	
3	
8	
15	
44	
39	

1.3.3 Pinta una línea del número a su nombre sin que se crucen las líneas.

The image contains the following items:

- Cartoon boy with number tag **7** and label **nueve**
- Cartoon mouse with number tag **8** and label **uno**
- Cartoon pig with number tag **1** and label **ocho**
- Cartoon girl with number tag **9** and label **diez**
- Cartoon tiger with number tag **6** and label **cinco**
- Cartoon girl with number tag **2** and label **siete**
- Cartoon rabbit with number tag **4** and label **tres**
- Cartoon boy with number tag **5** and label **seis**
- Cartoon girl with number tag **3** and label **dos**
- Cartoon girl with number tag **10** and label **cuatro**

1.3.4 Une el número con su nombre.

cuarenta y siete

cuarenta y seis

cuarenta y uno

cuarenta y nueve

cuarenta y ocho

cuarenta y cinco

cuarenta y cuatro

cincuenta

cuarenta y tres

42

45

48

46

50

44

41

47

49

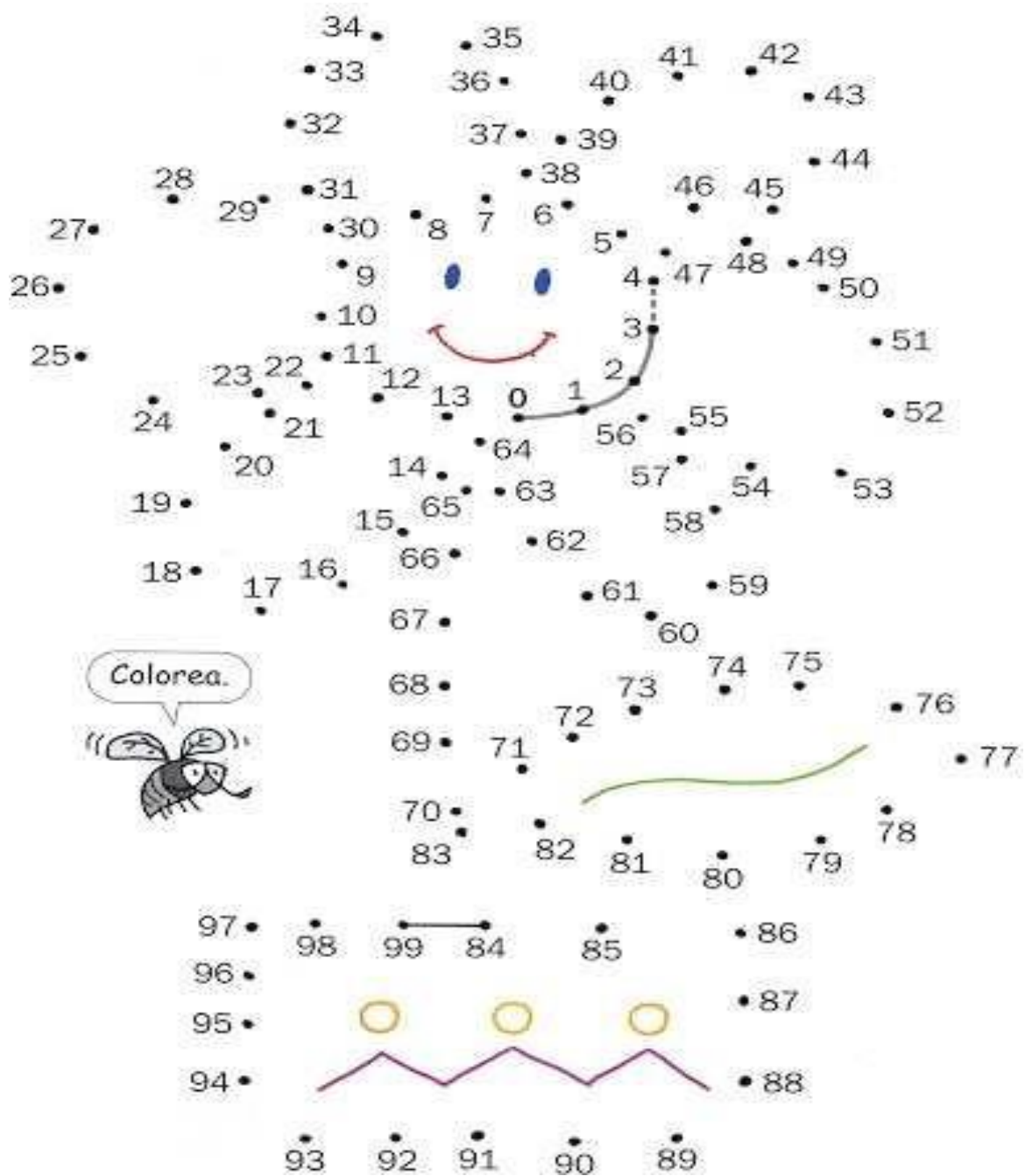
43

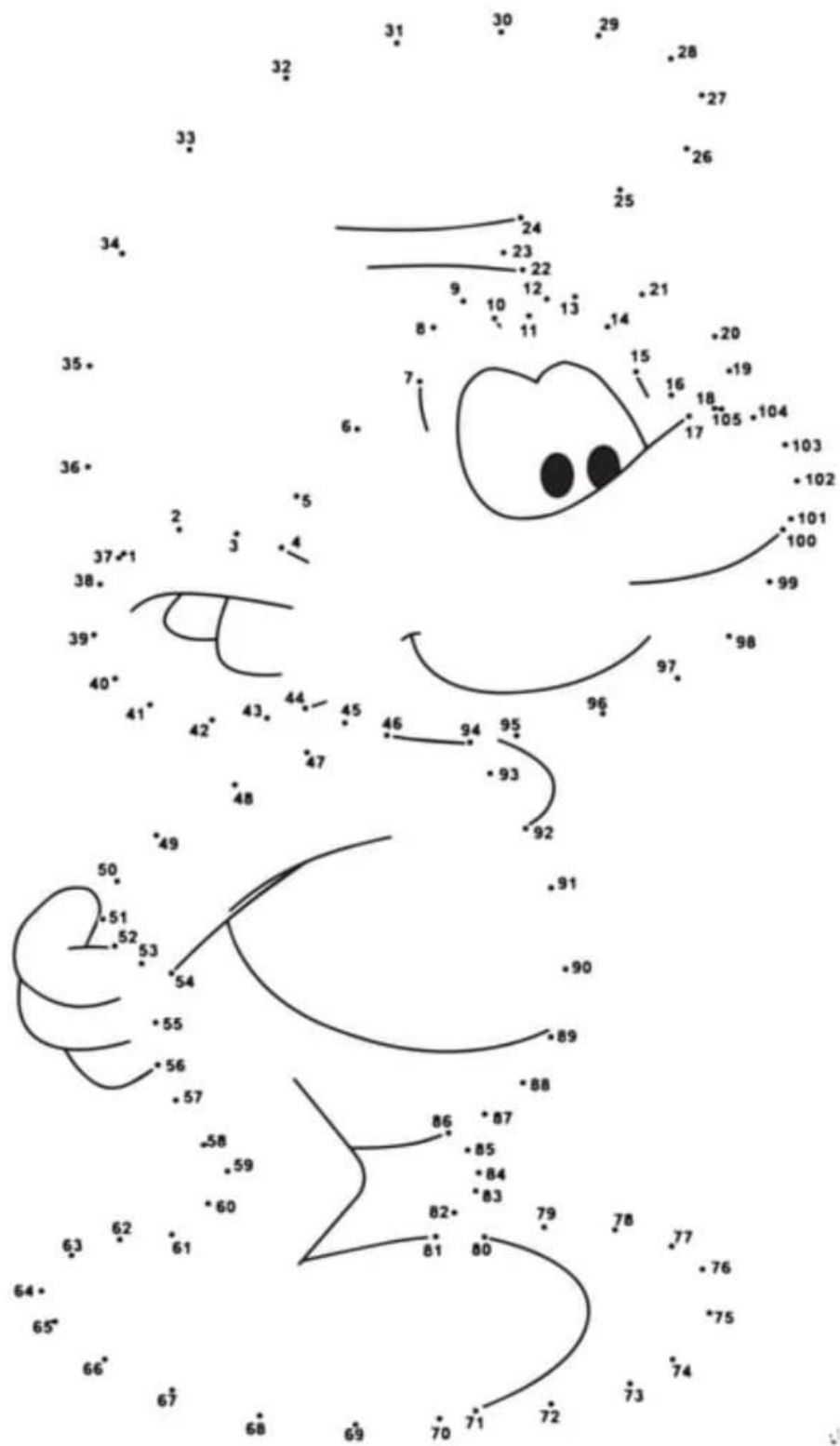
Unidad II

2. Conteo y ampliación de números naturales.

2.1 Conteo de números naturales hasta el 100.

2.1.1 Une los puntos desde el 1 hasta el 100.





2.1.2 Pinta una línea del número a su nombre sin que se crucen las líneas.

setenta y siete

setenta y uno

setenta y ocho

setenta y nueve

ochenta

setenta y tres

setenta y seis

setenta y dos

setenta y cinco

setenta y cuatro

80

77

71

78

79

72

74

76

75

73

2.1.3 Une con una línea el número con su nombre sin que se crucen las líneas.

ochenta y uno

noventa

ochenta y ocho

ochenta y nueve

ochenta y cinco

ochenta y siete

ochenta y tres

ochenta y seis

ochenta y dos

ochenta y cuatro

82

86

81

84

85

87

88

89

83

90

2.1.4 Relaciona cada número con su nombre sin que se crucen las líneas.

noventa y siete

92

noventa y seis

95

noventa y cinco

96

noventa y uno

97

noventa y ocho

91

noventa y nueve

93

noventa y cuatro

98

cien

100

noventa y tres

99

2.1.5 Remarca cuenta y colorea.

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70

71 72 73 74 75 76 77 78 79 80

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

2.1.6 Completa con los números que faltan de 1 al 100.

1		3		5	6		8		
11	12		14		16				20
	22		24	25		27	28		30
31		33	34	35		37	38	39	40
	42	43		45	46		48		50
51		53			56			59	60
61	62		64	65		67	68		70
	72	73			76	77	78	79	80
81			84				88		90
91	92			95		96		99	100

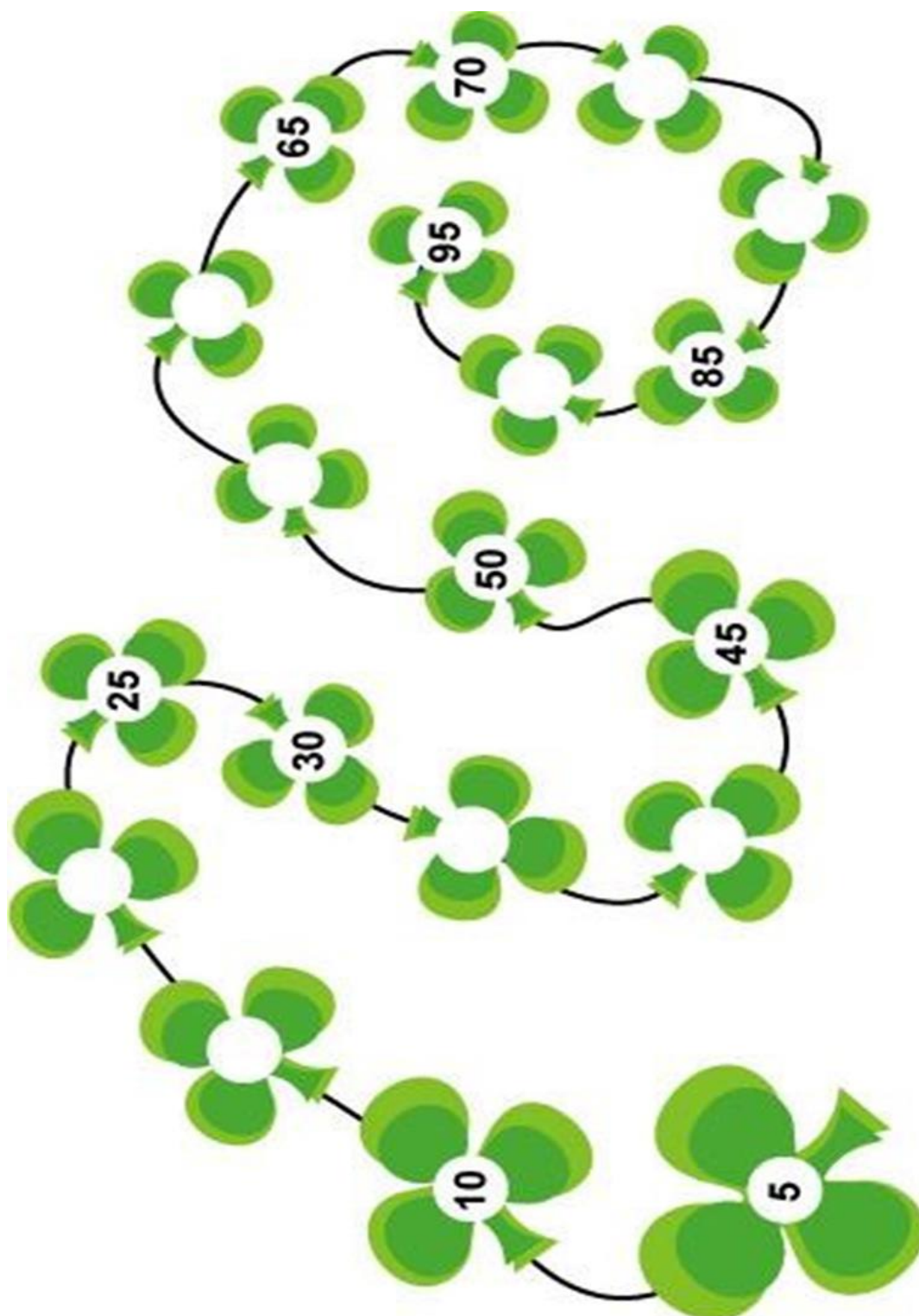
2.1.7 Escribe los números por familia.

10	20	30
— — —	— — —	— — —
— — —	— — —	— — —
— — —	— — —	— — —

40	50	60
— — —	— — —	— — —
— — —	— — —	— — —
— — —	— — —	— — —






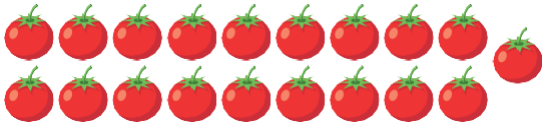


70	80	90
— — —	— — —	— — —
— — —	— — —	— — —
— — —	— — —	— — —

2.1.8 Completa la serie de cinco en cinco.




2.2 Decenas y unidades.

2.2.1 Cuenta y escribe la cantidad y los números de los siguientes ejercicios.

	D	U
		
		
		
		
		
		
		
		


2.2.2 Escribe el número que corresponde a la cantidad de objetos.

a) 

Decena

D	U


10 se lee diez

a) 

10 y 1

D	U


11 se lee once

b) 

 y

D	U


12 se lee doce

d) 

 y

D	U


13 se lee trece

e) 

 y

D	U


14 se lee catorce

f) 

 y

D	U


15 se lee quince

g) 

 y

D	U


16 se lee dieciséis

h) 

 y

D	U


17 se lee diecisiete

i) 

 y

D	U

18 se lee dieciocho

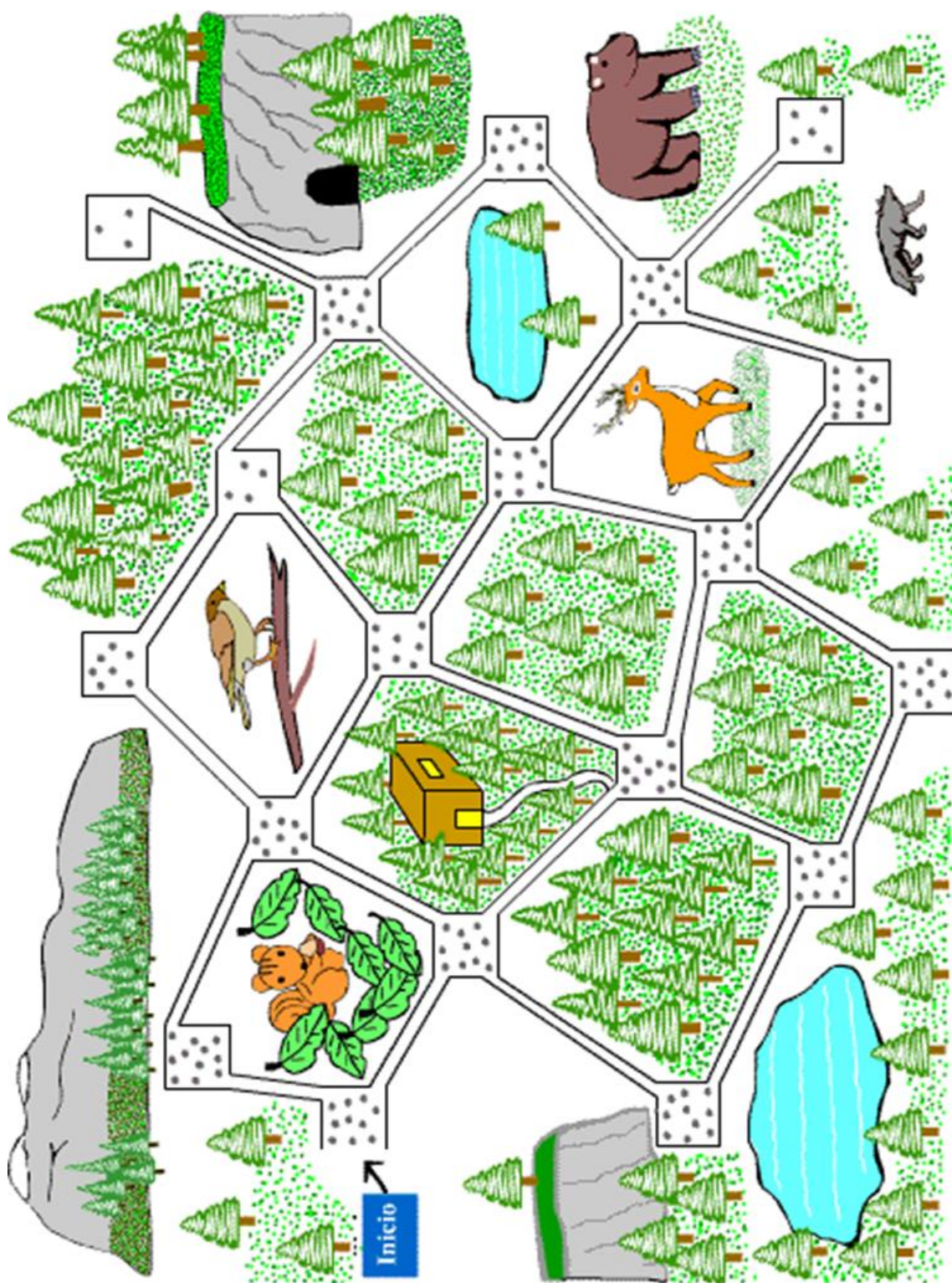
j) 

 y

D	U

19 se lee diecinueve

2.2.3 Encuentra el tesoro. Sigue el camino en donde están los montones de una decena de piedritas.



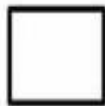
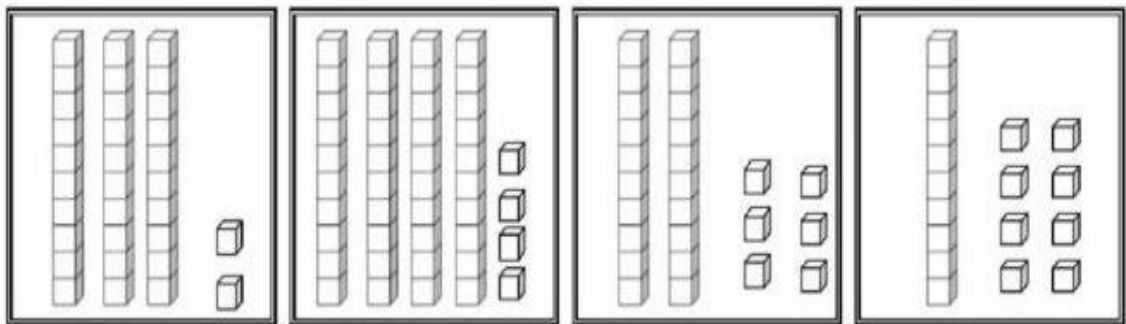
2.2.4 Encierra en un círculo con rojo lo pares y con azul los impares.

21 - 22 - 23 - 24 - 25 - 26 - 27 - 28 - 29
30 - 31 - 32 - 33 - 34 - 35 - 36 - 37 - 38

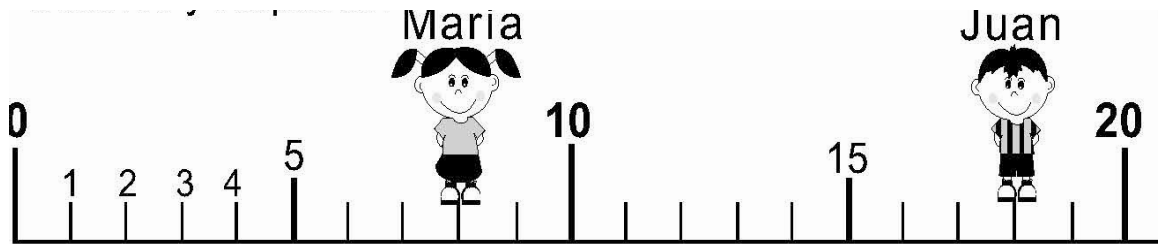
Encierra en círculo con rojo los numero que tienen cinco decenas y con azul los que tienen 6 unidades

25 - 52 - 26 - 62 - 16 - 54 - 32 - 6 - 5

2.2.5 ¿Qué número es?



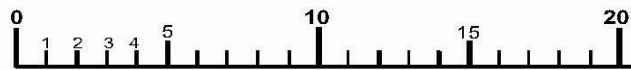
2.2.6 Observo y respondo.



María está en , Juan está en .

Por eso, tiene el número **mayor**.

Con una flecha indico los números en la recta numérica.
Después los comparo.



a) Encierro el número **mayor**. 16 y 13

b) Encierro el número **mayor**. 19 y 17

c) Encierro el número **menor**. 12 y 18

Encierro el número **mayor**. Utilizo la recta numérica de arriba.

a) 7 y 12 b) 14 y 11 c) 10 y 17

Encierro el número **menor**.

a) 6 y 15 b) 12 y 10 c) 19 y 20

2. 3 Relación de comparación entre números naturales: mayor que – menor que – igual a

2.3.1 Ordena de menor a mayor

GO Ordena la primera fila de menor a mayor y la segunda de mayor a menor.

24 – 20 – 27 – 19 – 26 – 22

< < < < <

25 – 21 – 28 – 23 – 18 – 29

> > > > >

Ordena de mayor a menor.

43 44
47 49

< < <

76 78
86 80

< < <

49 51
54 45

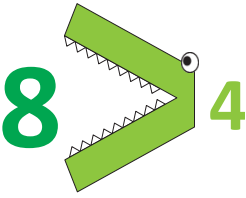
> > >

50 41
24 36

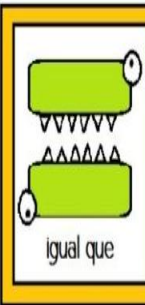
> > >

2.3.2 Compara los números y escribe el símbolo (<, >, =) que corresponden.

Este símbolo siempre abre la boca hacia el número




menor que

igual que

15 36

5 7

12 32

17 26

46 36

40 40

49 47

37 34

76 54

77 48

83 93

93 96

16 28

19 31

13 26

16 32

40 50

29 37

59 54

41 51

76 62

63 63

100 95

88 89

15 30

27 16

14 28

15 17

50 30

42 52

34 54

76 65

78 61

48 55

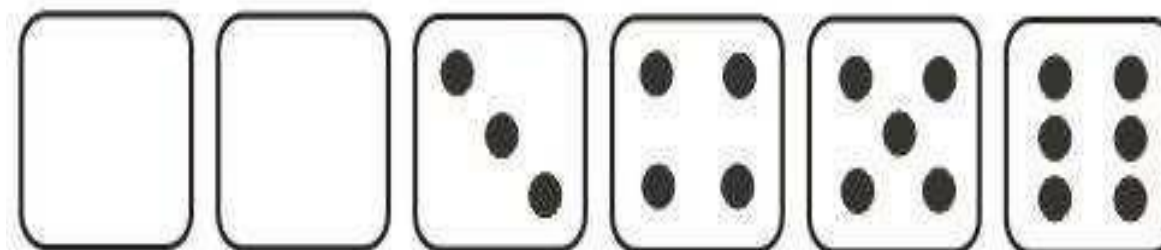
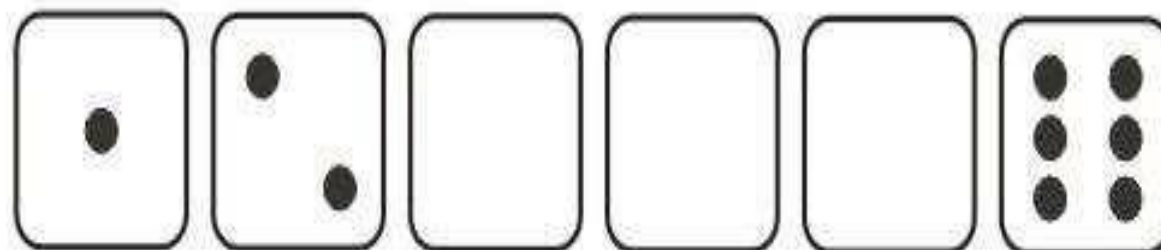
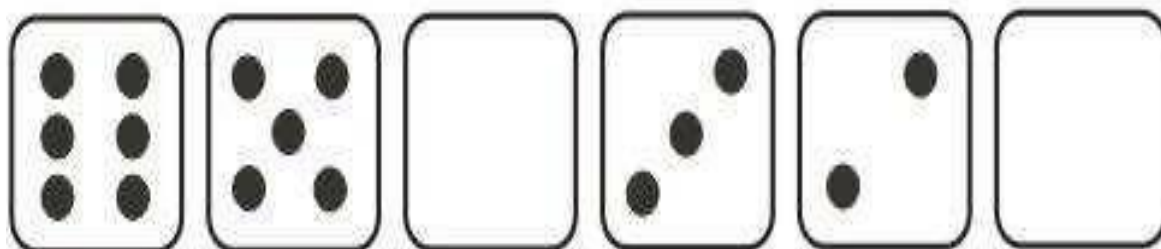
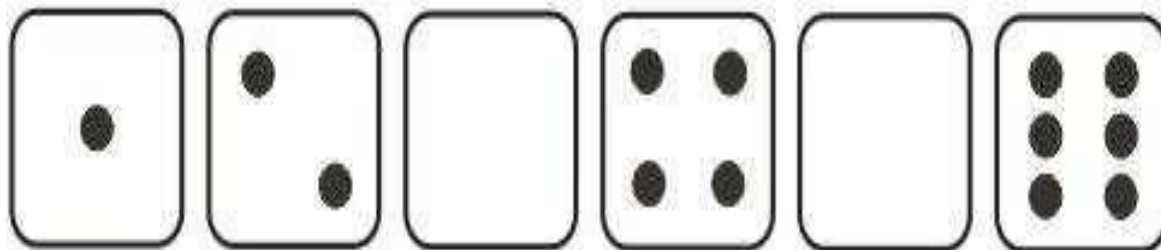
80 91

90 100

Unidad III

3. Adición de números naturales.

Complete la serie.



Realiza las siguientes sumas.

$$\text{Hand with 2 fingers} + \text{Hand with 1 finger} + \text{Hand with 5 fingers} = \square$$

$$\text{Hand with 2 fingers} + \text{Hand with 5 fingers} + \text{Hand with 5 fingers} + \text{Hand with 2 fingers} = \square$$









$$\text{Hand with 5 fingers} + \text{Hand with 2 fingers} + \text{Hand with 2 fingers} = \square$$

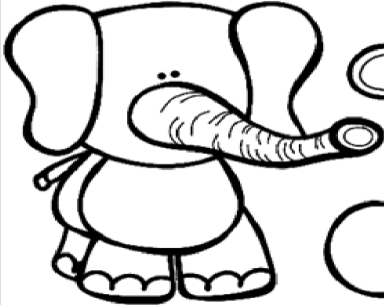
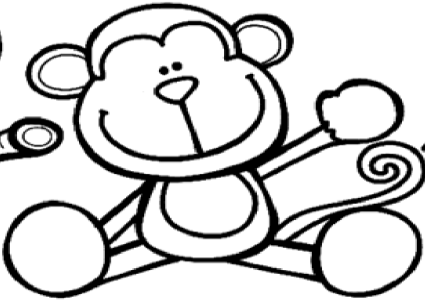

$$\text{Hand with 5 fingers} + \text{Hand with 5 fingers} + \text{Hand with 5 fingers} + \text{Hand with 5 fingers} = \square$$

$$\text{Hand with 2 fingers} + \text{Hand with 5 fingers} + \text{Hand with 1 finger} + \text{Hand with 5 fingers} = \square$$

3. 1 Adición de números naturales de un dígito en forma horizontal.

Vamos sumar

	5	+	4	=	
	6	+	1	=	
	8	+	6	=	
	4	+	7	=	
	8	+	6	=	
	10	+	7	=	
	12	+	0	=	
	9	+	9	=	

3.1.1 Resuelve y dibuja las siguientes sumas.



$5 + 6 = \square$

$8 + 4 = \square$

$3 + 5 = \square$

$2 + 7 = \square$





$9 + 5 = \square$




$4 + 6 = \square$

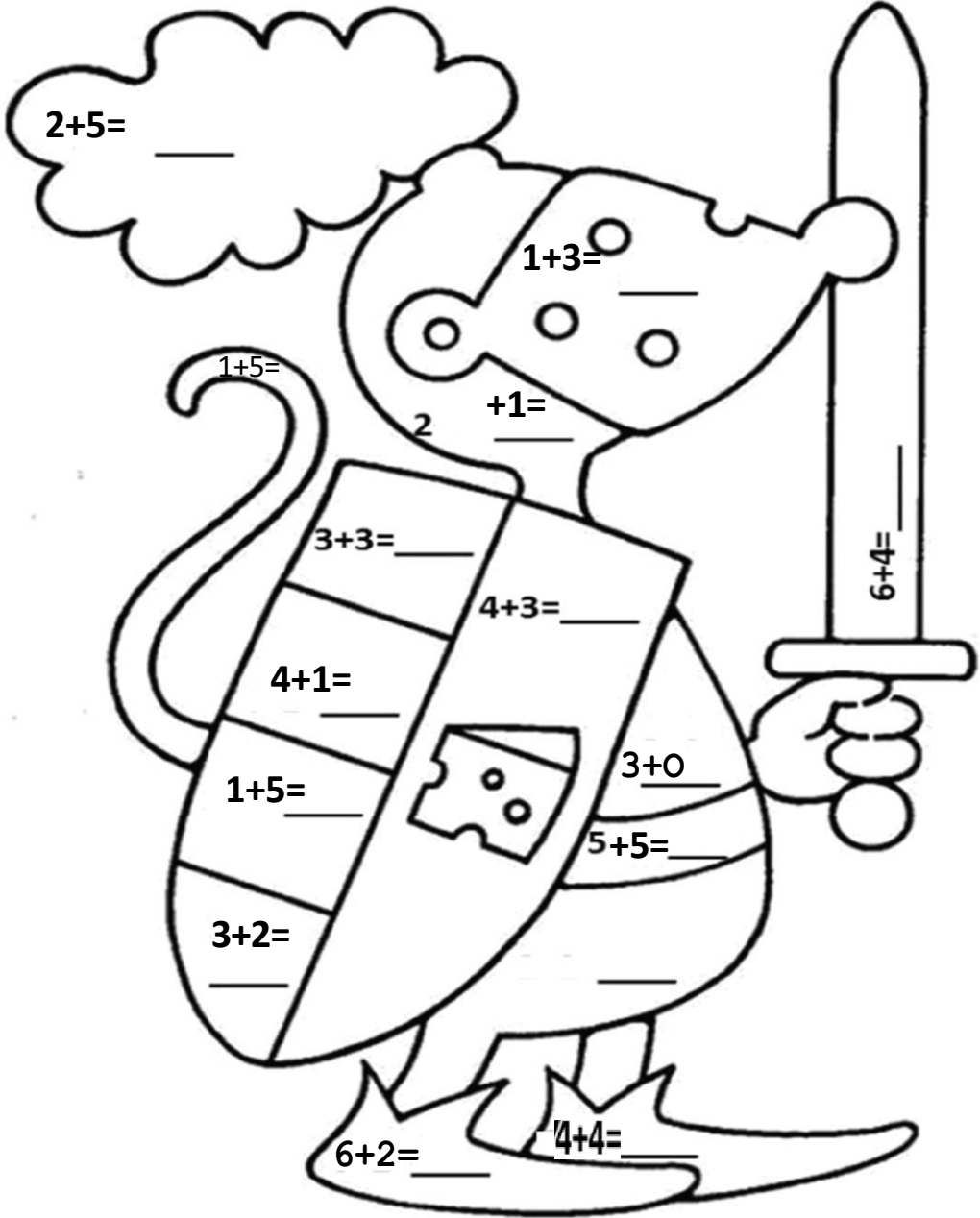
$3 + 3 = \square$

$5 + 2 = \square$

3.1.2 Resuelve las sumas, utiliza los resultados para saber de qué color debes de pintar cada parte.

3 =  4 =  5 =  6 = 

7 =  8 =  



2+5= _____

1+3= _____

1+5= _____

2 +1= _____

3+3= _____

4+3= _____

4+1= _____

1+5= _____

3+0= _____

5+5= _____

3+2= _____

6+4= _____

6+2= _____

4+4= _____

3.1.3 Escoge las estrellas correctas para completar las sumas.



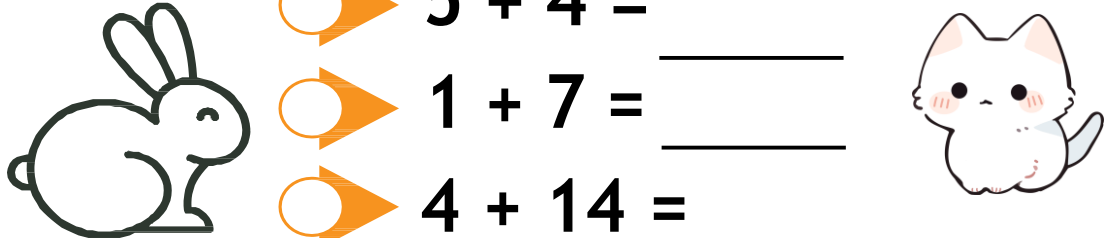
$$\begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} \begin{array}{c} 9 \\ + \end{array} \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} = \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} \begin{array}{c} 14 \\ \star \end{array}$$












$$\begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} = \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} \begin{array}{c} 10 \\ \star \end{array}$$



$$\begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} + \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} = \begin{array}{c} \star \\ \star \end{array} \begin{array}{c} 12 \\ \star \end{array}$$













 $3 + 2 = \underline{\hspace{2cm}}$
 $5 + 4 = \underline{\hspace{2cm}}$
 $1 + 7 = \underline{\hspace{2cm}}$
 $4 + 14 = \underline{\hspace{2cm}}$
 $2 + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$
 $4 + 8 = \underline{\hspace{2cm}}$
 $16 + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$

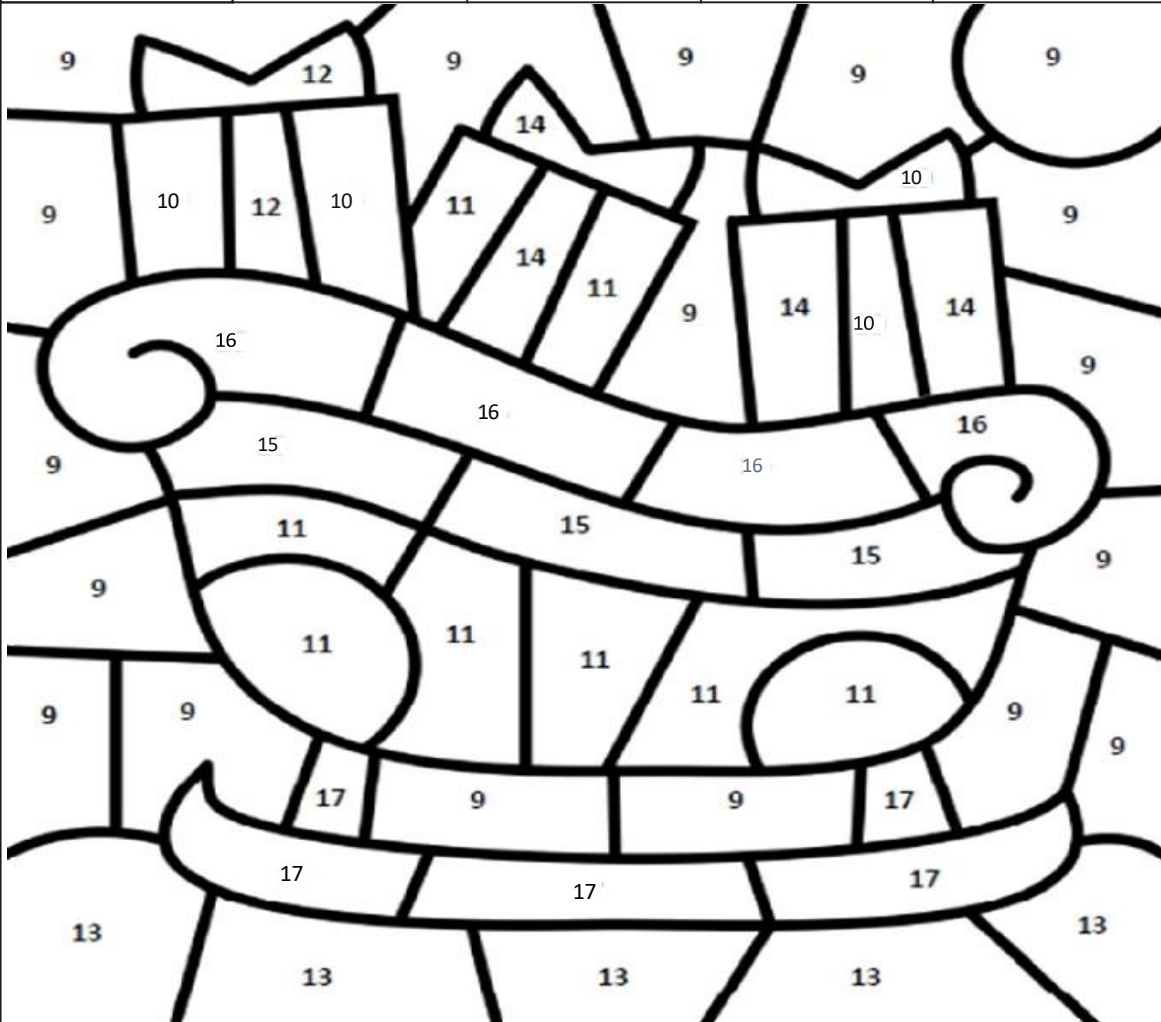



3.2 Suma de números naturales de un solo dígito en forma vertical.

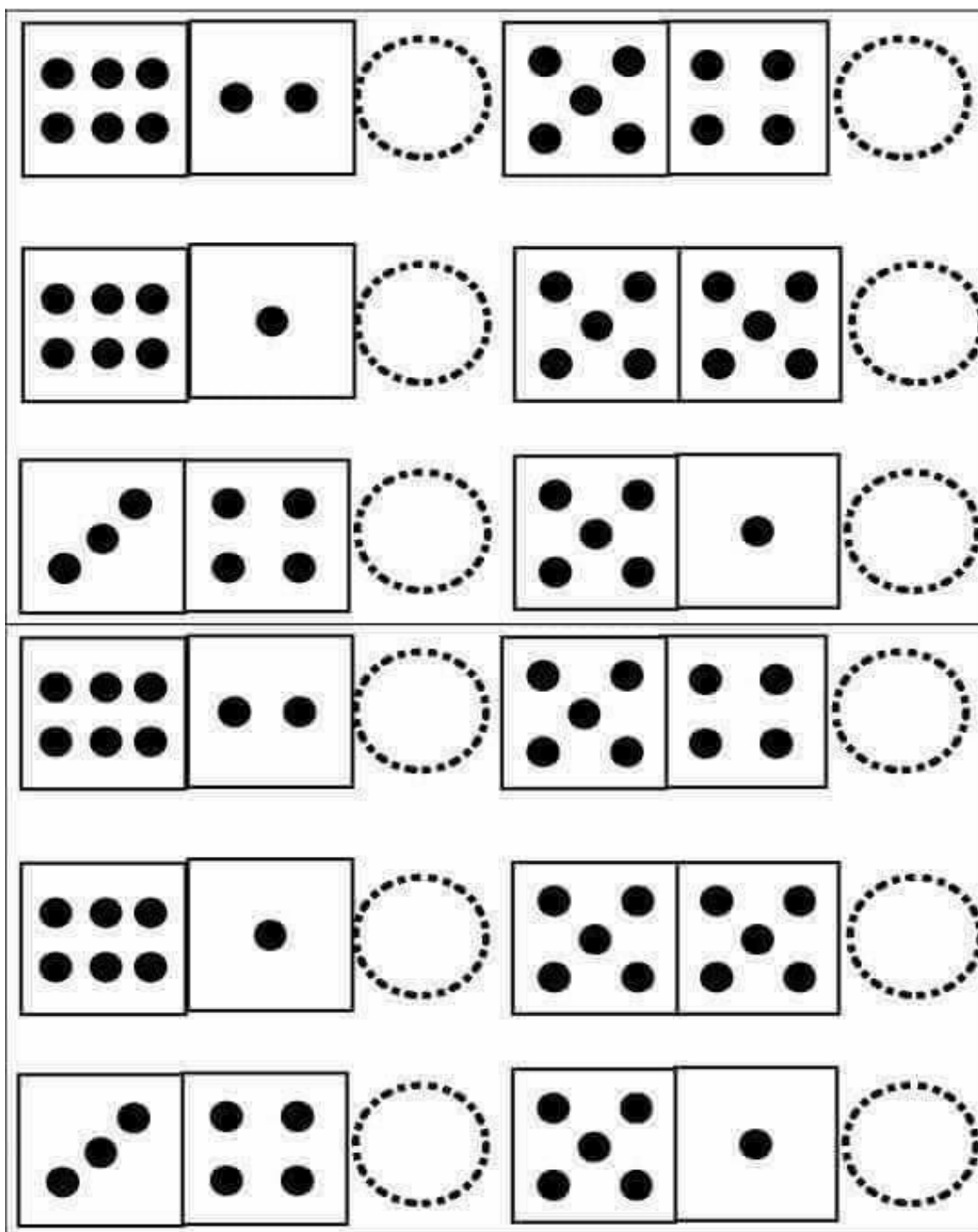
$\begin{array}{r} 7 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 6 \\ + 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \\ + 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1 \\ + 9 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ + 6 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \\ + 7 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 29 \\ + 1 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 17 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 26 \\ + 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 18 \\ + 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 25 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 16 \\ + 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 12 \\ + 8 \\ \hline \end{array}$	

3.2.1 Resuelve las sumas, luego colorea cada espacio según el color indicado para cada resultado.

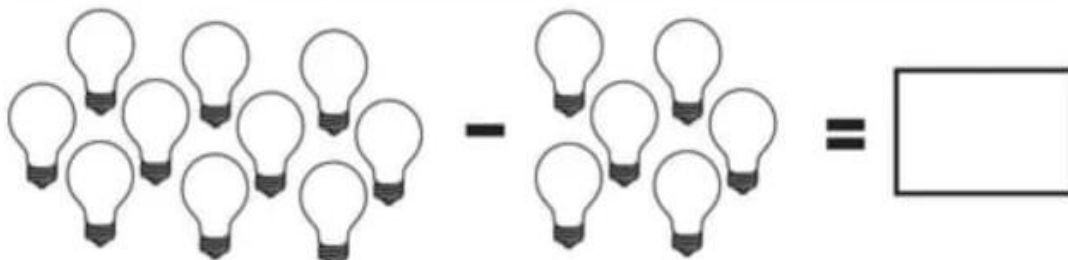
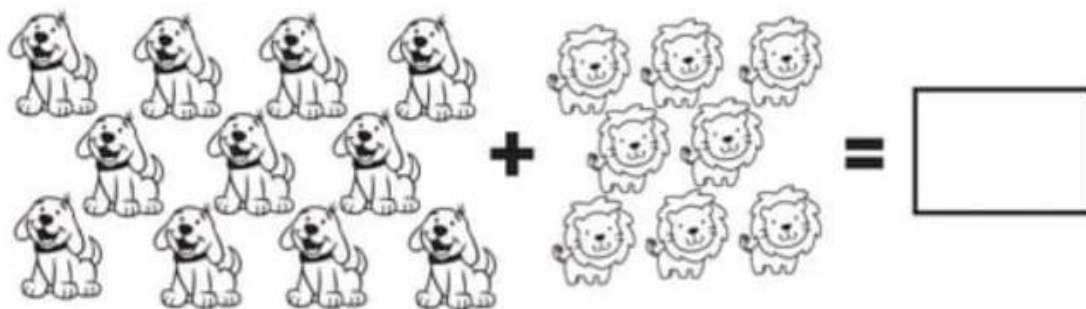
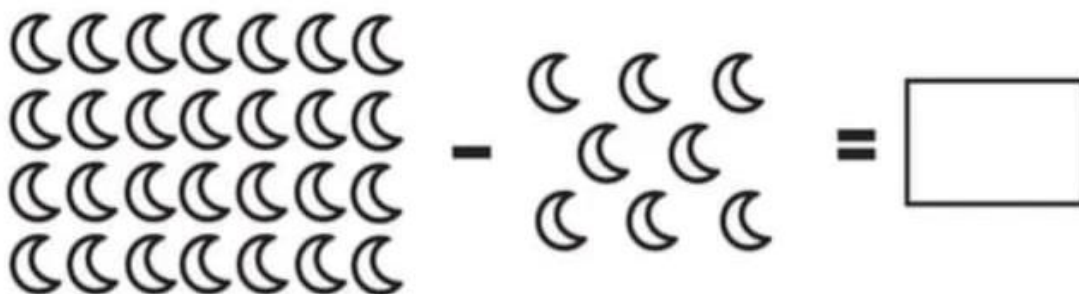
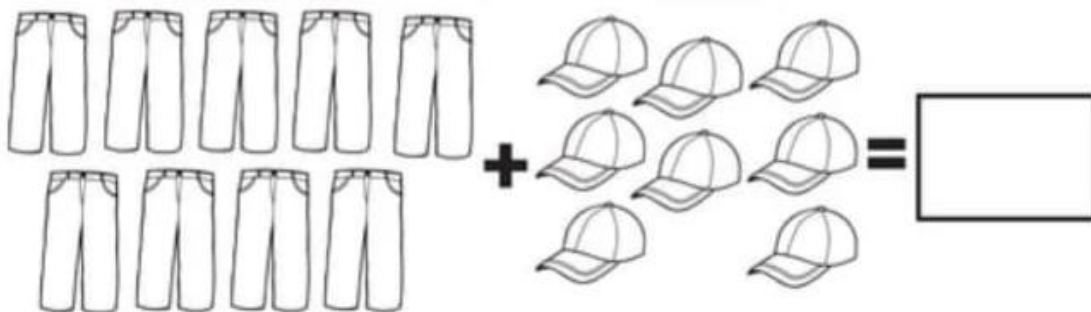
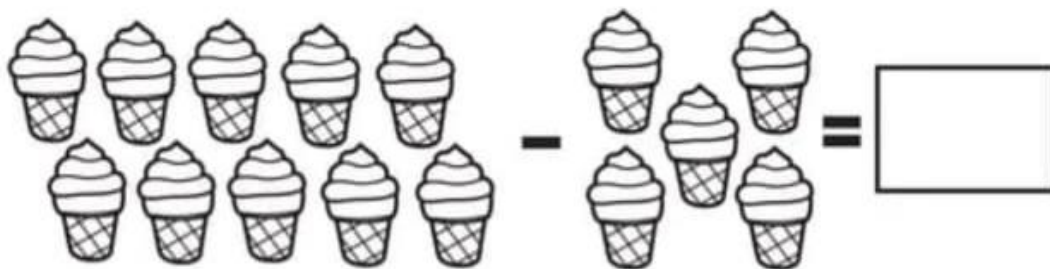
	$\begin{array}{r} 6 \\ +5 \\ \hline \end{array}$		$\begin{array}{r} 4 \\ +9 \\ \hline \end{array}$		$\begin{array}{r} 8 \\ +7 \\ \hline \end{array}$		$\begin{array}{r} 3 \\ +6 \\ \hline \end{array}$		$\begin{array}{r} 3 \\ +9 \\ \hline \end{array}$
	$\begin{array}{r} 8 \\ +8 \\ \hline \end{array}$		$\begin{array}{r} 4 \\ +6 \\ \hline \end{array}$		$\begin{array}{r} 6 \\ +8 \\ \hline \end{array}$		$\begin{array}{r} 8 \\ +9 \\ \hline \end{array}$		$\begin{array}{r} 8 \\ +9 \\ \hline \end{array}$



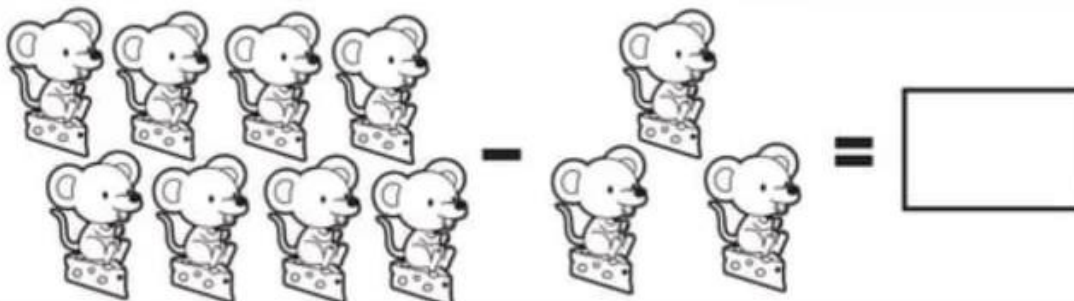
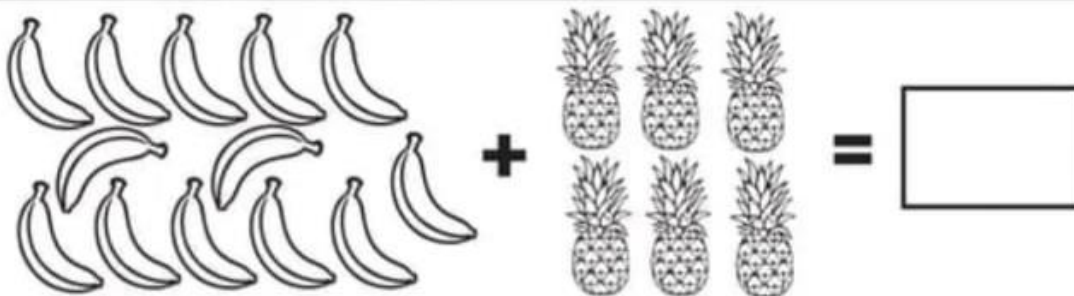
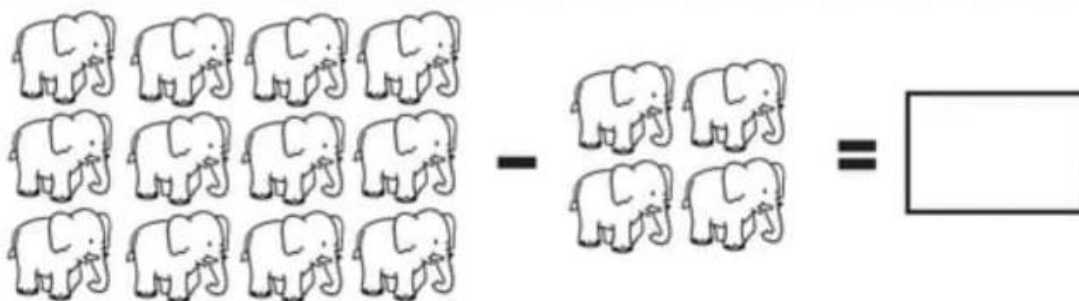
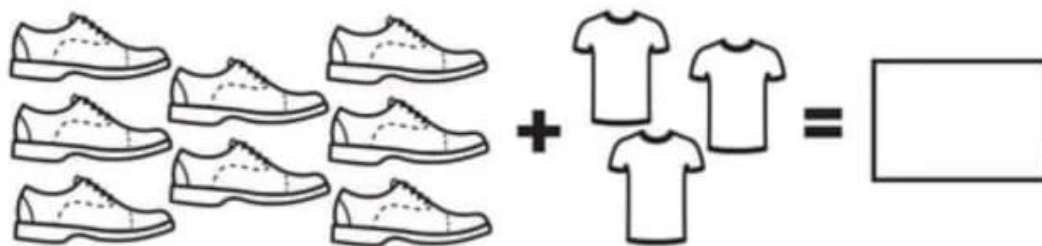
3.3 Reconocimiento de la suma como un proceso de conteo.



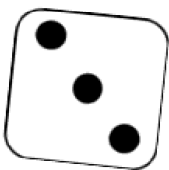
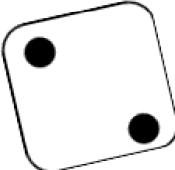
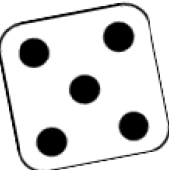
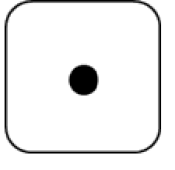
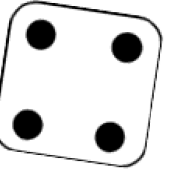
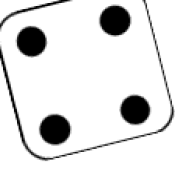
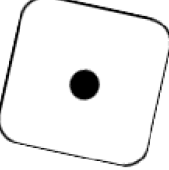
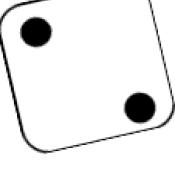
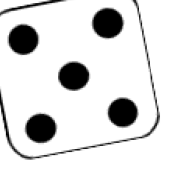
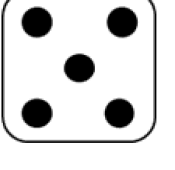
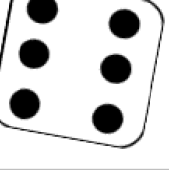
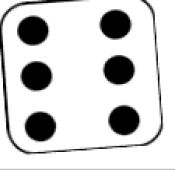


3.3.1 Realiza la siguiente suma y resta.



Realiza la siguiente suma y resta.



4.1.2 Escribe a que numero llega al sumar lo que sali3 en los dados.

12	+			=
24	+			=
10	+			=
38	+			=
50	+			=
78	+			=
91	+			=

4.1.3 Anota los números que faltan.

Empieza en el número

33

En los dados sale



Llega al número



56



32

13



20

4.2 Adición de números naturales de dos dígitos en forma vertical.

$$\begin{array}{r} 65 \\ + 34 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 55 \\ + 43 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 31 \\ + 53 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 34 \\ + 21 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 64 \\ + 25 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 75 \\ + 14 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 82 \\ + 16 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 46 \\ + 33 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 57 \\ + 31 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 31 \\ + 64 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 58 \\ + 31 \\ \hline \end{array}$$


$$\begin{array}{r} 82 \\ + 11 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 76 \\ + 21 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 34 \\ + 32 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 22 \\ + 56 \\ \hline \end{array}$$

4.3 Procedimiento para llevar cuando la suma de las unidades es mayor que 9.

	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 9 \ 8 \\ \quad 1 \ 6 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 7 \ 7 \\ \quad 1 \ 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 6 \ 2 \\ \quad 4 \ 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 6 \ 3 \\ \quad 4 \ 4 \\ \hline \end{array}$
	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 2 \ 7 \\ \quad 8 \ 6 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 3 \ 9 \\ \quad 3 \ 6 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 8 \ 7 \\ \quad 3 \ 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 4 \ 6 \\ \quad 3 \ 8 \\ \hline \end{array}$
	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 9 \ 6 \\ \quad 1 \ 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 5 \ 5 \\ \quad 2 \ 6 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 6 \ 6 \\ \quad 3 \ 7 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 8 \ 8 \\ \quad 3 \ 9 \\ \hline \end{array}$
	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 3 \ 7 \\ \quad 2 \ 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 1 \ 5 \\ \quad 9 \ 6 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 4 \ 9 \\ \quad 8 \ 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 7 \ 8 \\ \quad 2 \ 9 \\ \hline \end{array}$
	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 8 \ 6 \\ \quad 4 \ 1 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 3 \ 6 \\ \quad 1 \ 7 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 9 \ 1 \\ \quad 1 \ 9 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} \bigcirc \\ + \quad 7 \ 4 \\ \quad 6 \ 6 \\ \hline \end{array}$

	○		
+	9	8	
	1	6	
<hr/>			

	○		
+	7	7	
	1	8	
<hr/>			

	○		
+	6	2	
	4	5	
<hr/>			

	○		
+	6	3	
	4	4	
<hr/>			

	○		
+	2	7	
	8	6	
<hr/>			

	○		
+	3	9	
	3	6	
<hr/>			

	○		
+	8	7	
	3	5	
<hr/>			

	○		
+	4	6	
	3	8	
<hr/>			

	○		
+	9	6	
	1	8	
<hr/>			

	○		
+	5	5	
	2	6	
<hr/>			

	○		
+	6	6	
	3	7	
<hr/>			

	○		
+	8	8	
	3	9	
<hr/>			

	○		
+	3	7	
	2	3	
<hr/>			

	○		
+	1	5	
	9	6	
<hr/>			

	○		
+	4	9	
	8	5	
<hr/>			

	○		
+	7	8	
	2	9	
<hr/>			

	○		
+	8	6	
	4	1	
<hr/>			

	○		
+	3	6	
	1	7	
<hr/>			

	○		
+	9	1	
	1	9	
<hr/>			

	○		
+	7	4	
	6	6	
<hr/>			

Sumas que dan 100.

$20 + \underline{\hspace{2cm}} = 100$

$10 + \underline{\hspace{2cm}} = 100$

$70 + \underline{\hspace{2cm}} = 100$

$40 + \underline{\hspace{2cm}} = 100$

$60 + \underline{\hspace{2cm}} = 100$

$50 + \underline{\hspace{2cm}} = 100$

$90 + \underline{\hspace{2cm}} = 100$

$80 + \underline{\hspace{2cm}} = 100$

$100 + \underline{\hspace{2cm}} = 100$

$30 + \underline{\hspace{2cm}} = 100$

Armo el número.

$10 + 10 + 8 = \underline{\hspace{2cm}}$

$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 4 = \underline{\hspace{2cm}}$

$10 + 10 + 10 + 10 + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$

$10 + 7 = \underline{\hspace{2cm}}$

$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 9 = \underline{\hspace{2cm}}$

$10 + 10 + 10 = \underline{\hspace{2cm}}$

Sumo y resto.

$37 - 26 =$

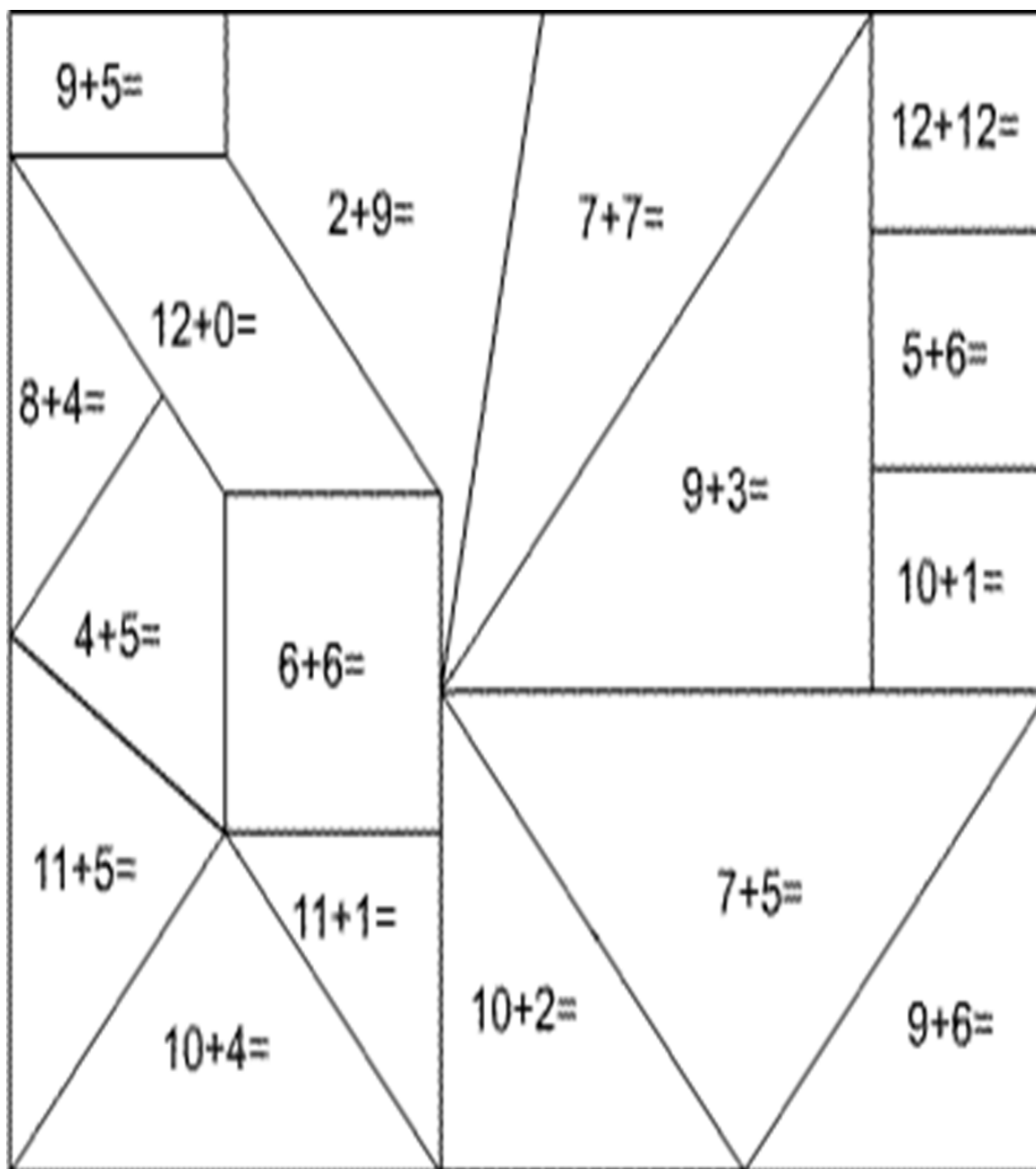
$15 + 23 =$

$36 + 46 =$

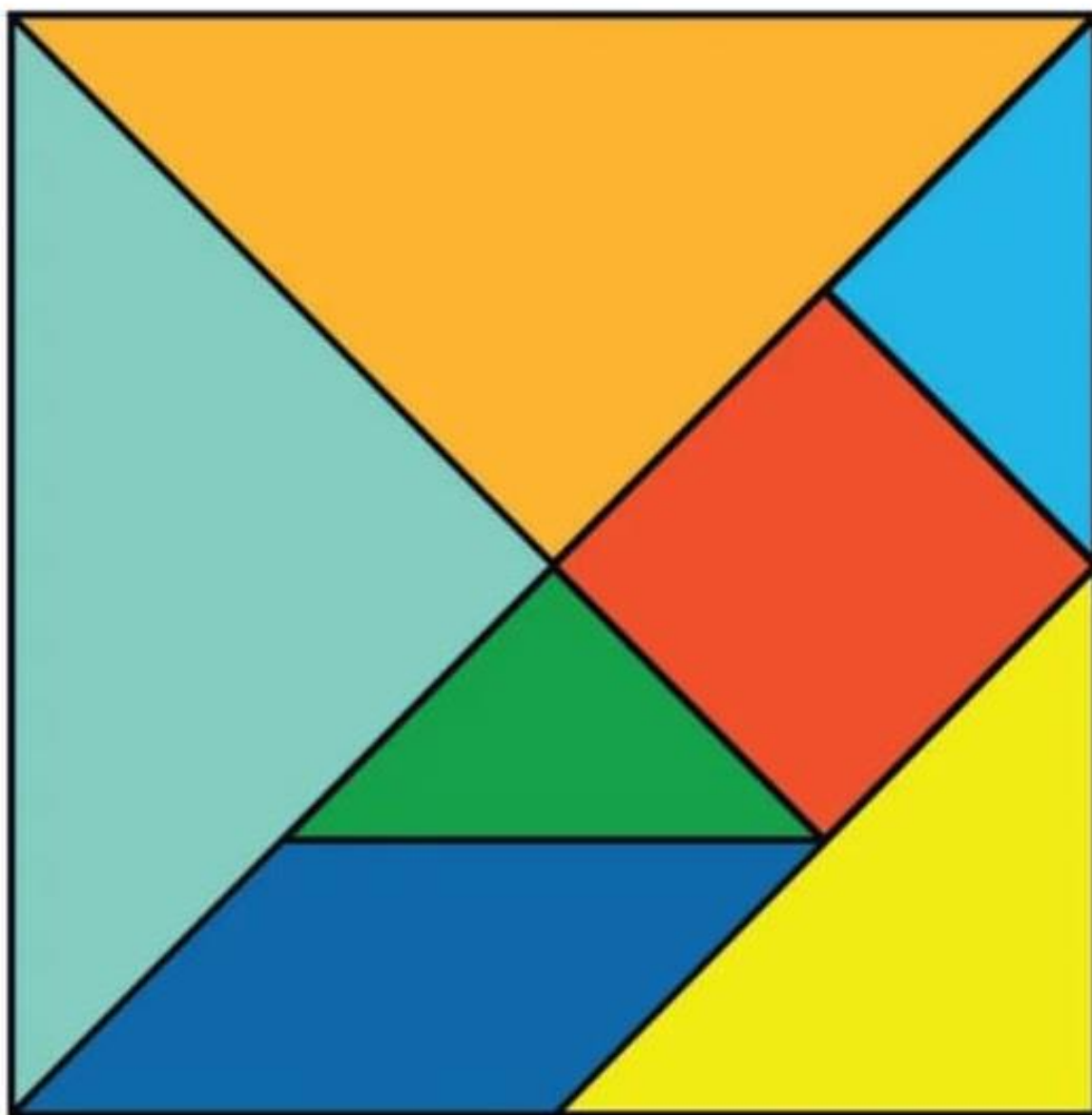
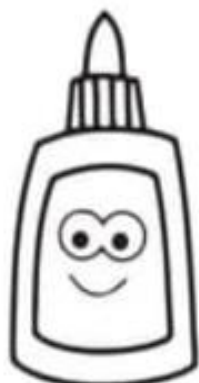
$44 - 39 =$

4. 4 Animales con el tangram.

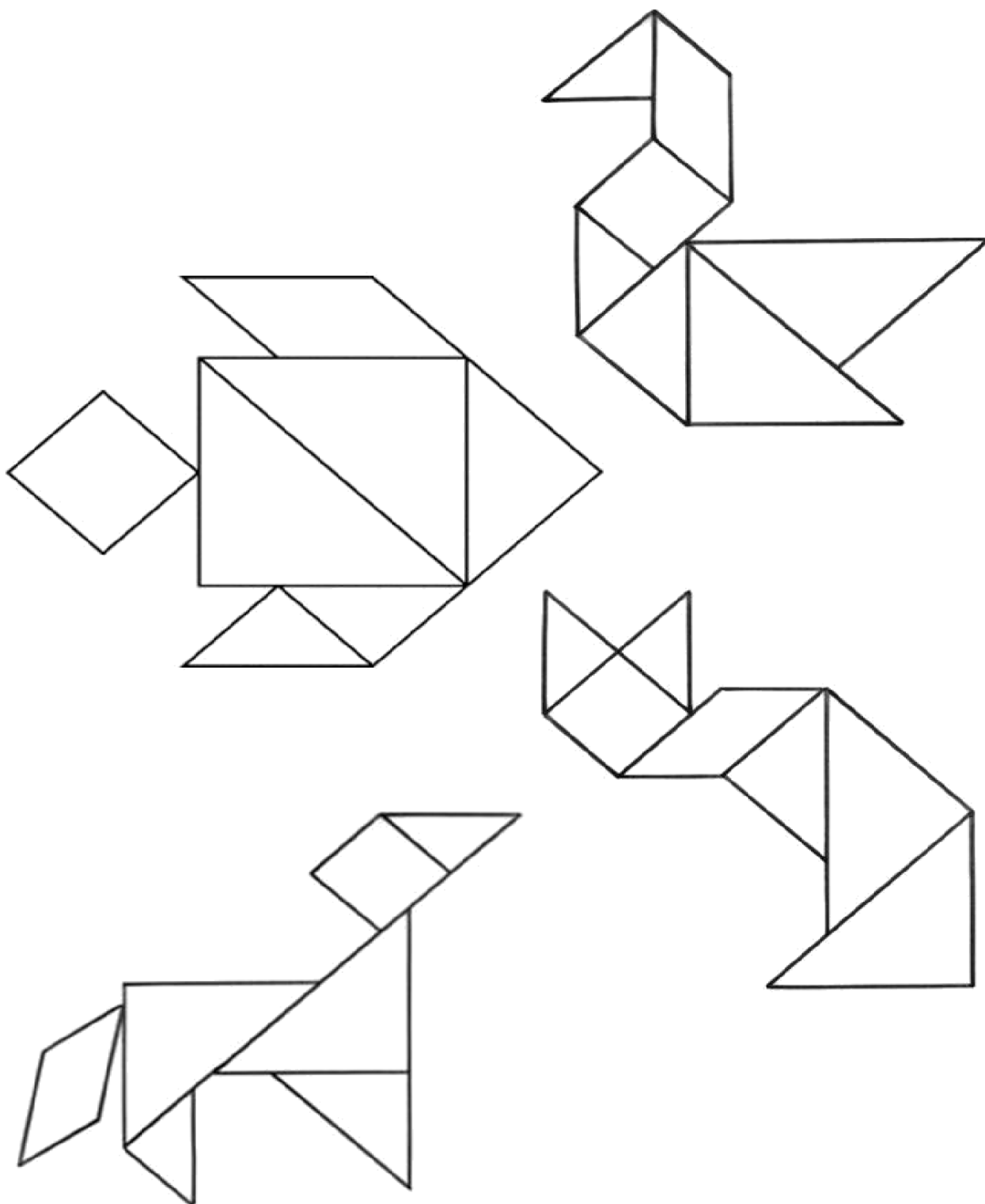
4.4.1 Has las sumas y colorea las figuras donde el resultado es 12.



El tangram.



4.4.2 Utiliza tu tangram para armar estos animales, luego colorea cada pieza del color que corresponde.



Unidad V

5. Sustracción de números naturales.

5.1 Sustracción de números naturales de un dígito.

$$\begin{array}{r} 6 \\ -4 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 6 \\ -5 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 6 \\ -6 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 7 \\ -0 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 7 \\ -1 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 7 \\ -2 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 7 \\ -3 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 7 \\ -4 \\ \hline \end{array}$$



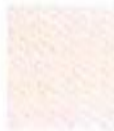




$$\begin{array}{r} 7 \\ -5 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 7 \\ -6 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 7 \\ -7 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 8 \\ -0 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 8 \\ -1 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 8 \\ -2 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 8 \\ -3 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 8 \\ -4 \\ \hline \end{array}$$








$$\begin{array}{r} 3 \\ -2 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 2 \\ -1 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 1 \\ -1 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 2 \\ -2 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 1 \\ -0 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 3 \\ -1 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 2 \\ -0 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 3 \\ -3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ -1 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 3 \\ -2 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 3 \\ -0 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 4 \\ -3 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 4 \\ -2 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 2 \\ -1 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 4 \\ -1 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 4 \\ -0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ -0 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 4 \\ -1 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 2 \\ -2 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 3 \\ -1 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 4 \\ -2 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 3 \\ -1 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 4 \\ -3 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} 5 \\ -1 \\ \hline \end{array}$$

5.2 Sustracción de números naturales de dos dígitos.

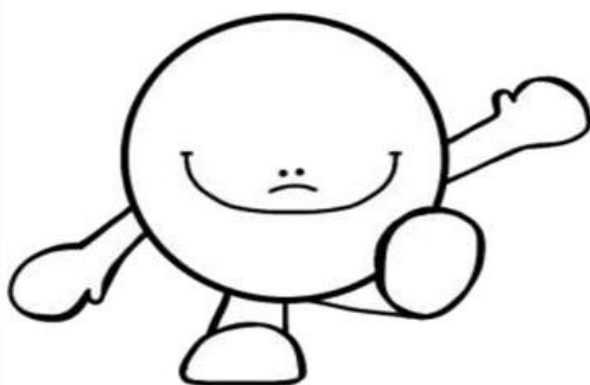
26	42	63	27	46	54	63
-13	-31	-21	-12	-13	-21	-22
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
						

65	37	18	25	37	68	35
-22	-12	-11	-14	-12	-11	-24
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
						

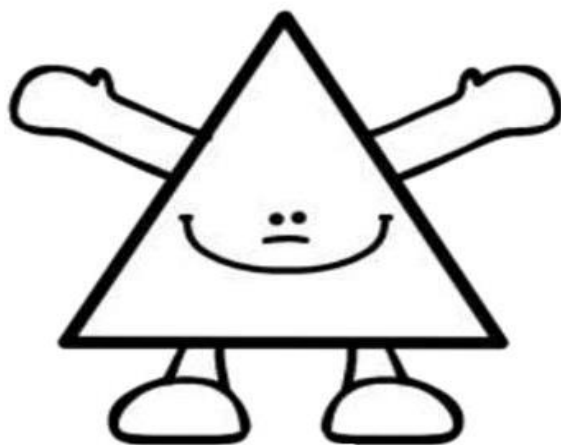
5.3 Geometría

Figuras geométricas.

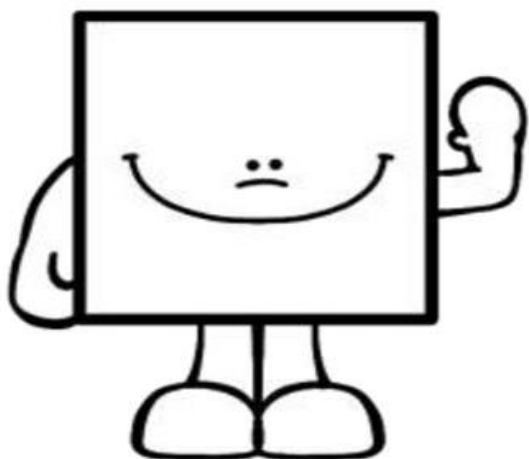
Figuras



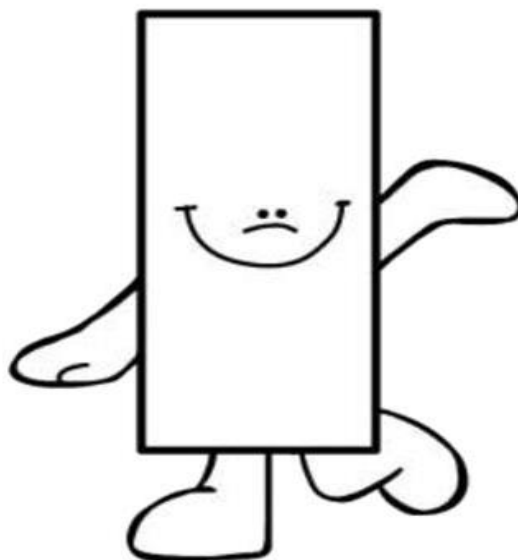
círculo



triángulo

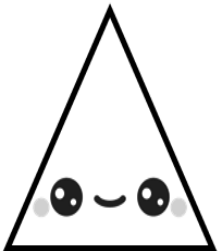





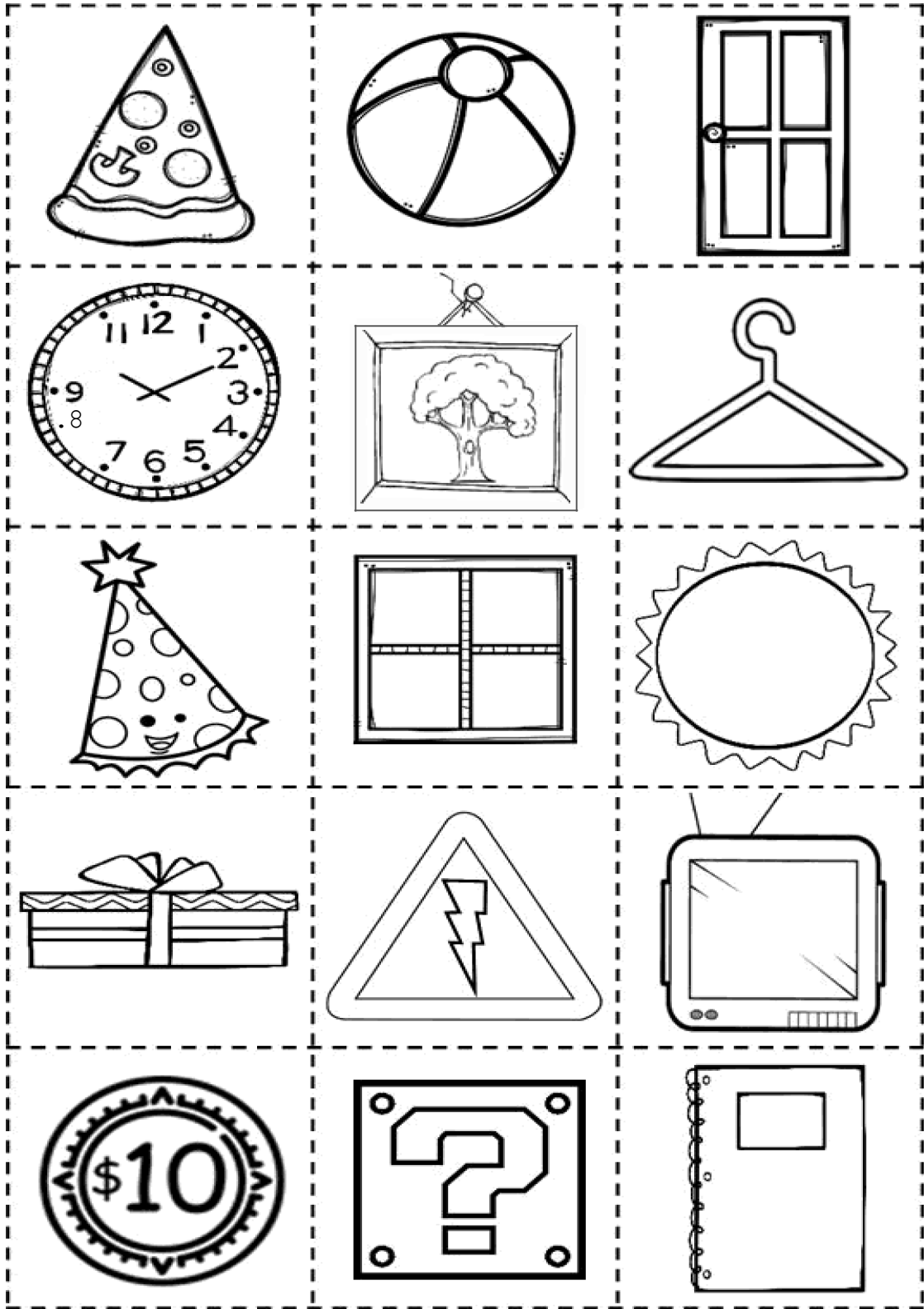
cuadrado



rectángulo

5.3.1 Pega los objetos en su lugar según su forma.

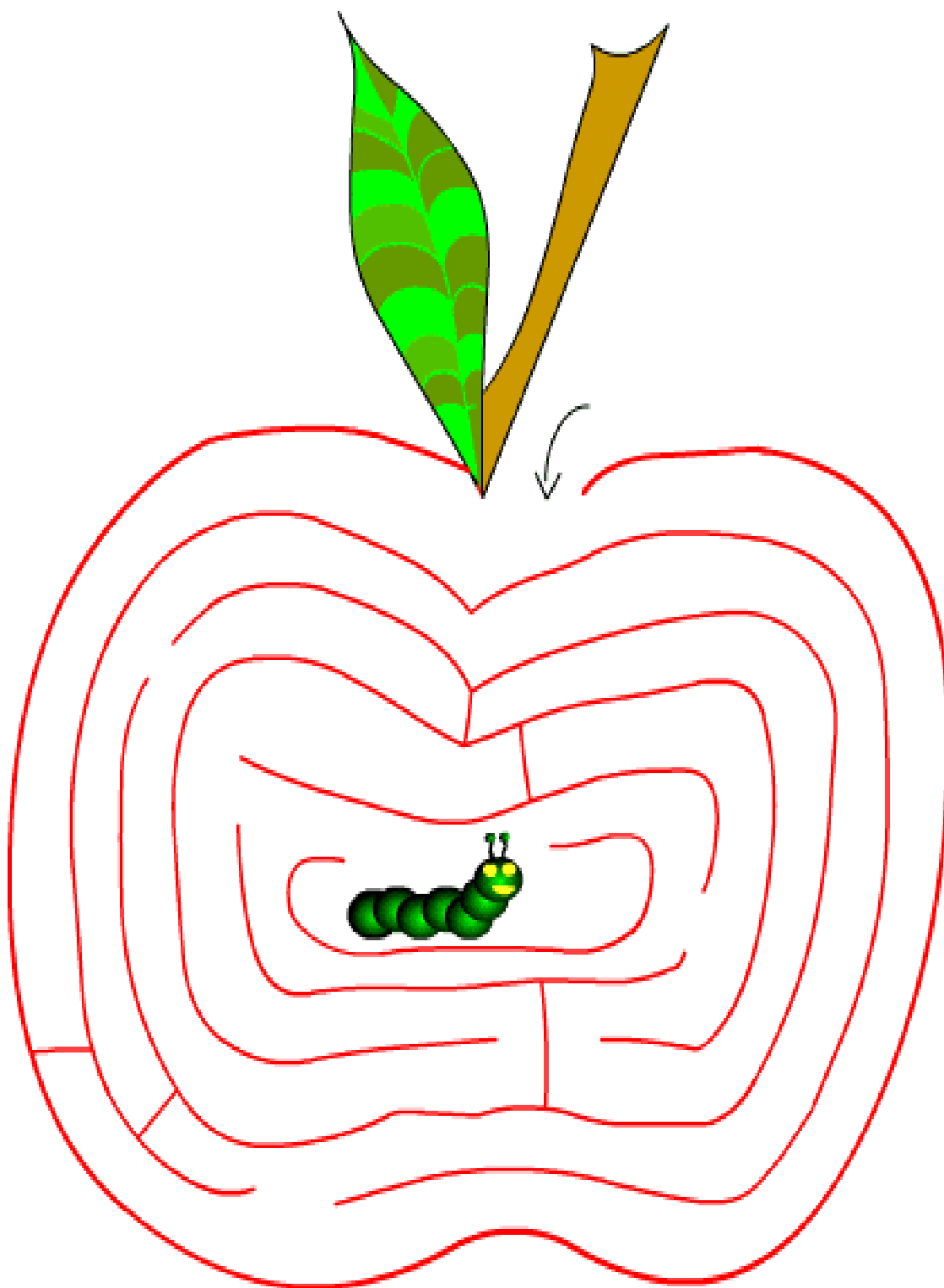
 <p>triángulo</p>	
 <p>rectángulo</p>	
 <p>círculo</p>	
 <p>cuadrado</p>	



5.4 Hay 6 diferencias entre los dibujos ¡Encuétralas!



5.5 Encuentra el camino que siguió el gusano para llegar al centro de la manzana.



3.2 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividades	Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1 s	2 s	3 s	4 s	1 s	2 s	3 s	4 s	1 s	2 s	3 s	4 s	1 s	2 s	3 s	4 s	1 s	2 s	3 s	4 s	1 s	2 s	3 s	4 s	1 s	2 s	3 s	4 s
Diagnostico institucional Fundación IRPAÑANI		X																										
Elaboración de propuesta del perfil de trabajo dirigido			X																									
Entrega del perfil de trabajo dirigido				X																								
Firma de convenio interinstitucional UPEA – Ciencias de la Educación									X																			
Implementación del trabajo dirigido									X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

3.3 LOCALIZACIÓN Y COBERTURA

Distrito	Centro	Zona	Participantes	Edades
	Fundación IRPAÑANI	Senkata	Niños y niñas	6 – 7 años

3.4 TALENTO HUMANO Y TÉCNICO

3.4.1 Recursos humanos

En cuanto a recursos humanos se contará con el trabajo de quien está a cargo del presente proyecto, también se contará con la colaboración del personal, la directora de la fundación IRPAÑANI y la facilitación de los ambientes.

3.4.2 Recursos técnicos

- Computadora
- Impresora
- Marcador de agua
- Marcador permanente
- Lápiz rojo
- Lápiz negro
- Tajadore
- Goma
- Tijeras punta roma
- Caja de lápices de colores
- Perforadora
- Engrampadora
- Regla de 30 cm
- Paquete de 500 hojas de color
- Paquete de 500 hojas color blanco bond
- Scotch

- Masking
- Goma Eva
- Silicona líquida
- Silicona en barra
- Carpicola
- Hojas de color
- Cartulina

3.5 PRESUPUESTO

El costo de la implementación de estrategias lúdicas será cubierto por la postulante del Trabajo Dirigido.

CAPITULO IV

RESULTADO DEL TRABAJO DIRIGIDO

4.1 RESULTADO DEL DIAGNÓSTICO PREVIO

Luego de haber realizado todo el trabajo correspondiente se pudo ver que del 100 % del total de población. un 80 % presentan dificultades en el conteo de forma oral, escritura numérica, operaciones básicas de sustracción y adición, siendo así que la misión fue fortalecer el aprendizaje implementando estrategias lúdicas en la fundación IRPAÑANI

4.1.1 Necesidades identificadas

A partir del diagnóstico se identificaron diversas necesidades que justifican la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza de las matemáticas.

- a) Falta de motivación hacia las matemáticas: A esta edad ,muchos niños y niñas muestran desinterés por las actividades matemáticas, limitando su participación.
- b) Dificultades en la comprensión de conceptos abstractos: Los estudiantes de estas edades aún están desarrollando su pensamiento lógico y requieren de apoyos visuales y manipulativos.
- c) Escasa atención: A los 6 o 7 años, los periodos de atención son limitados. Se hace necesario utilizar variados juegos y actividades que mantengan el interés y la concentración.
- d) Poco apoyo en su entorno familiar

Uno de los factores más importante y determinante en el desarrollo y el aprendizaje de los niños es el ambiente familiar. los padres en su mayoría se encuentran trabajando y se conforman con que el hijo solo sepa leer y escribir, asimismo los maestros no llegan a percibir las dificultades que aquejan al educando y lo relacionan con características propias de la etapa infantil (travesura, distracciones, etc.), llegando a pasar por alto la problemática.

A continuación, se muestra los resultados de:

La prueba de test Bender, para identificar nivel de madures de los niños y niñas de la fundación IRPAÑANI y los indicadores que fueron evaluados con los resultados de las pruebas aplicadas.

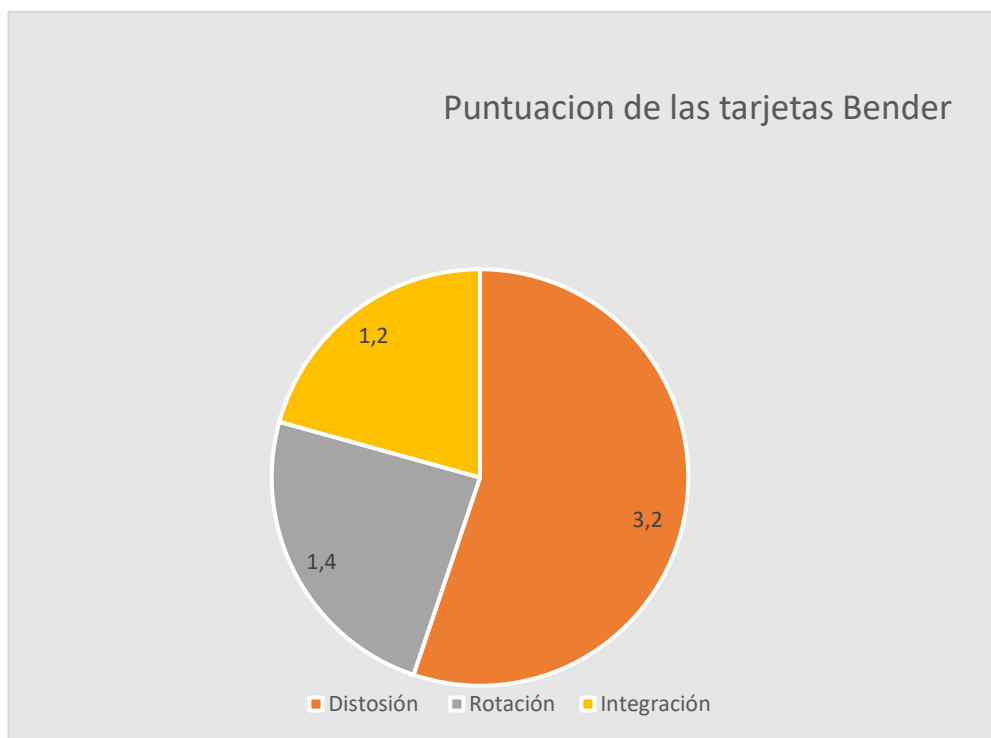
4.1.2 Resultados de diagnostico

Tabla 4.1 (Diagnostico Bender)

Puntuación de las tarjetas Bender		
Distorsión	Rotación	Integración
3	4	2
0	0	0
1	1	2
0	2	2
0	2	3
0	2	2
0	2	1
4	2	1
	0	0

Fuente: Elaboración propia

Figura 4.1



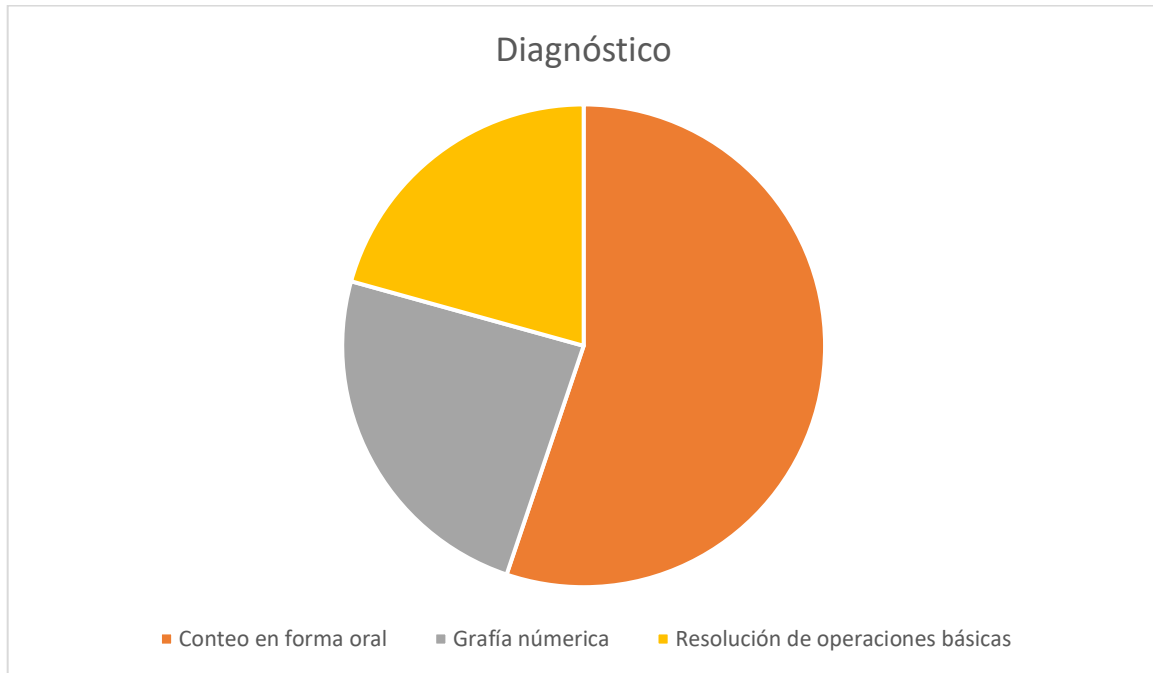
Fuente: Elaboración propia.

En la figura se observa el cómputo de puntuaciones que se obtuvo en niños y niñas, también se detectó que los niños muestran madures para el aprendizaje un poco de dificultad emocional al momento de realizar el test de Bender.

Tabla 4.2 (Diagnostico).

	Si	No	Poco
Conteo en forma oral	5	3	0
Grafía numérica	4	1	3
Resolución de operaciones básicas	4	2	2

Figura 4.2



Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo al resultado obtenido hubo la necesidad de realizar diversas estrategias lúdicas para fortalecer las matemáticas. A partir de ello trabajar el proceso de su desarrollo.

4.2 Resultados de la aplicación de las actividades de la implementación de estrategias lúdicas sobre las matemáticas para fortalecer el aprendizaje.

4.2.1 Evaluación de las actividades.

Se implementaron una serie de actividades para sobre las matemáticas fundamentales, la evaluación de las diversas actividades a razón de obtener un resultado significativo. Es importante mencionar de la evaluación individual se pudo evidenciar un óptimo resultado de los niños y niñas.

A continuación, se detalla los resultados que se alcanzaron con la implementación de las actividades con los niños y niñas.

Tabla 4.1

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDADES		
Nombres y apellidos	ÁREAS TRABAJADAS	RESULTADOS
Camino Luz Ayda	Conteo en forma oral	Al iniciar la niña presentaba problemas en estas áreas, a través de la implementación de las actividades mejoraron de manera óptima.
Mamani Tintaya Alva		Al iniciar la niña presentaba problemas en las áreas de escritura y operaciones simples y a través de la implementación de las actividades mejoraron de manera óptima.
Mamani Pañuni Jhon Moisés		Al iniciar el niño presentaba problemas en el área de operaciones simples y a través de la implementación de las actividades mejoraron de manera óptima.
	Grafía numérica	Al iniciar el niño presentaba problemas en las áreas de grafía numérica y de operaciones simples y a través de la implementación de las actividades mejoraron de manera óptima.
Ramires Choquetarqui Kerin	Resolución de operaciones básicas	Al iniciar el niño presentaba problemas en las tres áreas y a través de las implementación y actividades mejoraron de manera óptima.
Ramires Brandon		Al iniciar el niño presentaba problemas en el área de operaciones simples y a través de la implementación de las actividades mejoraron de manera óptima.
Rojas Aduviri Nicol		Al iniciar la niña presentaba problemas en las tres áreas presentando dificultades al momento de realizar las actividades y a través de la

		implementación de estrategias lúdicas mejoraron de manera óptima.
Salgado Jasmín		Al iniciar el niño presentaba problemas en el área de operaciones simples y a través de la implementación de las actividades mejoraron de manera óptima.
Abdel Mamani Apaza		

CAPITULO V

CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIÓN

5.1 CONCLUSIÓN

El trabajo realizado logro cumplir su objetivo general planteado al inicio del trabajo, reflejando en los resultados al haber contribuido con la propuesta de intervención de estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas de 6 a 7 años de la fundación IRPAÑANI.

La aplicación de estrategias lúdicas mejoro la calidad educativa en los niños y niñas de la fundación IRPAÑANI, no solo dentro del centro donde ellos hacen su formación, sino también para su mejor rendimiento en sus unidades educativas donde cada uno pertenece.

Con la implementación de estrategias lúdicas, se logró que los niños y niñas de 6 a 7 años logren una mejoría, en la resolución de problemas matemáticos básicos, obteniéndose así, buenos resultados en seis meses de trabajo cumpliendo los objetivos planteados.

A través de la investigación mediante materiales de internet y libros de referencia, se pudo obtener información y recopilación de datos respaldando las estrategias lúdicas para luego hacer una compilación de datos y aplicarlas en los niños y niñas seleccionados, esto nos sirve como un fundamento para posteriores aplicaciones e innovaciones debido a que la investigación tiene constantes renovaciones.

Al aplicar los diferentes instrumentos de elaboración propia, nos permite ver que cada momento de aprendizaje es una experiencia peculiar y que al mismo tiempo vamos generando nuevas posibilidades y alternativas de fortalecer el aprendizaje de las matemáticas.

Cabe mencionar que es muy importante concientizar a los padres de familia sobre la falta de conocimiento en dificultades de aprendizaje, que existe más que todo en la etapa escolar. Puesto que en esta etapa de la niñes es donde más ellos desarrollan sus habilidades cognitivas y reconocimiento de letras.

De los 8 niños y niñas se logró ejecutar las 3 áreas, obteniendo un resultado favorable. Resaltando que la asistencia fue regular en todo el proceso de la intervención alcanzando un desarrollo aceptable de todos los niños.

5.2 RECOMENDACIÓN

La recomendación para continuar este trabajo dentro de la fundación IRPAÑANI son las siguientes:

- Sería interesante realizar más estudios de investigación de estrategias lúdicas enfocadas a las matemáticas. Este estudio podría continuar realizándose con las mismas actividades con los niños y niñas de 6 a 7 años, de modo que se puede contrastar los resultados con los extraídos de la primera experiencia.
- Promover la implementación de nuevos ambientes donde se puedan aplicar al 100% las estrategias lúdicas.
- Se recomienda a los docentes de las diversas instituciones educativas, preparar sesiones de clases conteniendo estrategias lúdicas ya que esta forma de trabajo nos puede llevar a mejorar el aprendizaje de los niños y niñas y a la vez muestre labor pedagógica.
- Implementar de manera responsable las estrategias lúdicas para el logro de aprendizaje activo y significativo.
- Establecer una mayor participación de los actores educativos (director (a), tutores (as) niños y niñas y padres de familia), una tarea conjunta que permitirá poner en práctica las estrategias lúdicas fuera de los ambientes del centro, sirviéndoles de base a los niños y niñas para su mejor rendimiento en sus unidades educativas.
- Fomentar a los niños y niñas a un ambiente de libertad, autonomía, participación activa y cooperación.
- Promover en los niños y niñas la confianza y seguridad que deben tener al resolver problemas matemáticos.

BIBLIOGRAFÍA

Alsina, A. (6 de enero de 2020). Educación matemática en la infancia. España.

Aguilera, C. (14 de junio de 2023). <https://www.ispring.es/blog/estrategias-de-aprendizaje#:~:text=Podemos%20considerar%20la%20definici%C3%B3n%20de,proceso%20del%20aprendizaje%20y%20ense%C3%B1anza.>
Obtenido de ispring.

Álvarez, L. G. (2013). Aprendizaje Dialógico :Una apuesta de centro educativo para la inclusión. Cantabria: Dialogic learning.

Bejarano, J.A. (17 de enero de 2023). Estrategias mitológicas. Revista criterios. Nariño Colombia.

Benítez, G. S. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Alcalá: marco el e.

Betancur, H. N. (17 marzo de 2017). Test de Bender para niños (Bender Koppitz)

Camizán, H. (5 de Julio de 2021). Estrategias de aprendizaje. Revista Científica Tecno. Humanismo, 2.

Campos, A. L. (5 de junio de 2021). Lumbreras. Obtenido de Lumbreras: <http://www.elumbreras.com.pe/content/importancia-de-los-juegos-ludicos-en-matematica#:~:text=Los%20juegos%20matem%C3%A1ticos%20son%20un,del%20pensamiento%20l%C3%B3gico%2C%20en%20particular.>

Candela, Y. M. (21 de diciembre de 2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Revista de ciencias humanísticas y sociales, 8.

Courant, R. (1996). Las matemáticas. Biblioteca digital del ILCE.

Esquivel, J. A. (s.f.). Matemática primer grado . Chihuahua.

Etecé, E. (16 de febrero de 2023). Concepto. Obtenido de concepto: Método lúdico de aprendizaje.

- Fernández, B.J. (2001). Aprender a hacer y conocer: El pensamiento lógico. Asociación mundial de educadores infantiles. Madrid España.
- Garrido, M. P. (24 de agosto de 2023). Red educa. Obtenido de red educa: <https://www.rededuca.net/blog/atencion-temprana/etapas-desarrollo-cognitivo>
- Giraldo, M. S. (2024). Grupo Blas Pascal. Obtenido de Grupo Blas Pascal: https://grupoblaspascal.com.ar/que-son-estrategias-ludicas-segun-piaget/?expand_article=1
- Gualpa, C. S. (29 de julio de 2022). Revistas UNAE. Obtenido de Revistas UNAE: <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/752/676#:~:text=Para%20autores%20como%20Candela%20y,a%20lo%20que%20est%C3%A1%20alrededor.>
- Jesus, S. C. (s.f.). Matematic. Zaragoza: PlanetaSaber.
- Jose, c. s. (s.f.). Cuadernillo de Matematicas . Salamanca : Salecianos .
- López, J. (4 de Agosto de 2023). Scala learning. Obtenido de Scala learning: <https://scalalarning.com/estilos-de-aprendizaje>.
- Merino, J. P. (21 de octubre de 2021). Definicion. Obtenido de educacion psicologia: <https://definicion.de/ludico/>
- Moreira, M. A. (2005). Aprendizaje significativo.Revista de investigación. Caracas Venezuela.
- Ninabanda, R. P. (2016). Manual de Estrategias Lúdicas . Riobamba.
- Pérez, C.E. (19 de septiembre 2023) Estrategias de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de las competencias. Revista innova educación. Peru.
- Quintanilla, N. Z. (septiembre de 2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática. Mérito,148.

- Quintanilla, N. Z. (septiembre de 2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. Mérito, 152.
- Ramirez, S. A. (2024). Estrategias de aprendizaje. Obtenido de Euroinnova: <https://www.euroinnova.com/blog/tipos-de-estrategias-de-aprendizaje>
- Schunk, D. H. (2012). Teoría del aprendizaje . México: Pearson . Obtenido de Abizar: <https://www.abizar.com.mx/articulos/definiciones-de-aprendizaje.html>
- Schunk, D. H. (2012). Teoría del Aprendizaje . México: Pearson. Obtenido de <https://epperu.org/teorias-del-aprendizaje-autores-caracteristicas/>
- Sanches, A. L. (18 de marzo de 2013). Teoría del aprendizaje en el contexto educativo. México: Editorial digital.
- Torres, A. (21 de septiembre de 2024). Psicología y mente. Obtenido de Psicología y mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Valle, A. (1998). Estrategias de aprendizaje . Revista de psicodidáctica, 55.
- Villalobos, J. D. (13 de septiembre de 2023). Juegos lúdicos . Obtenido de LAPS4: https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-es-un-juego-ludico#google_vignette

ANEXOS

Anexo 1. Vista de la fundación IRPAÑANI.



Fuente: Elaboración propia, foto de la fundación vista por fuera.



Fuente: Elaboración propia, foto de la fundación vista por dentro.

Anexo 2. Ambientes de la fundación IRPAÑANI.

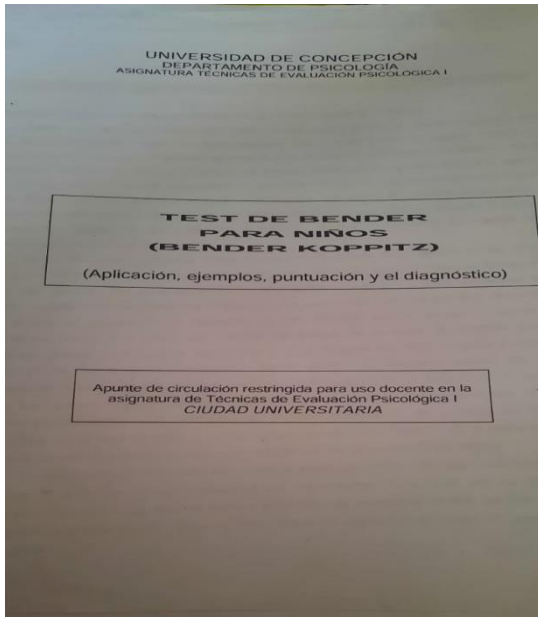


Fuente: Elaboración propia, foto de la biblioteca.



Fuente: Elaboración propia, foto del comedor.

Anexo 3. Trabajo (Aplicación del diagnóstico)



21

APÉNDICE

Datos normativos para la Escala de Maduración del Bender
Distribución de las medias y desviación estándar

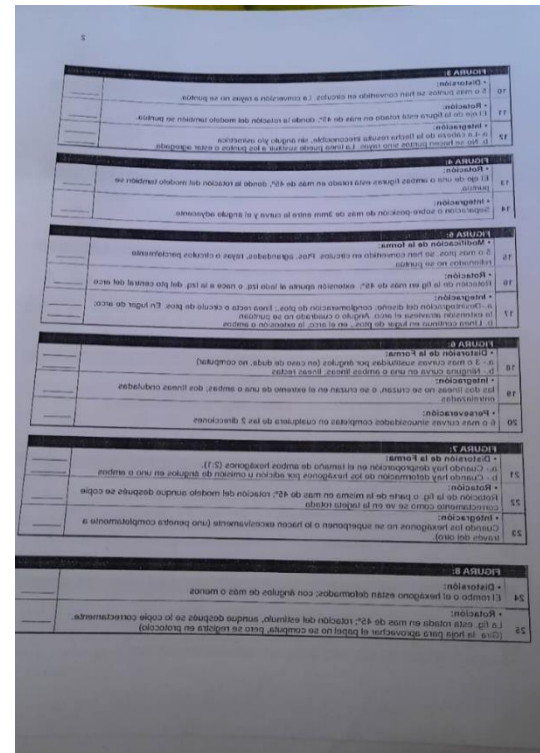
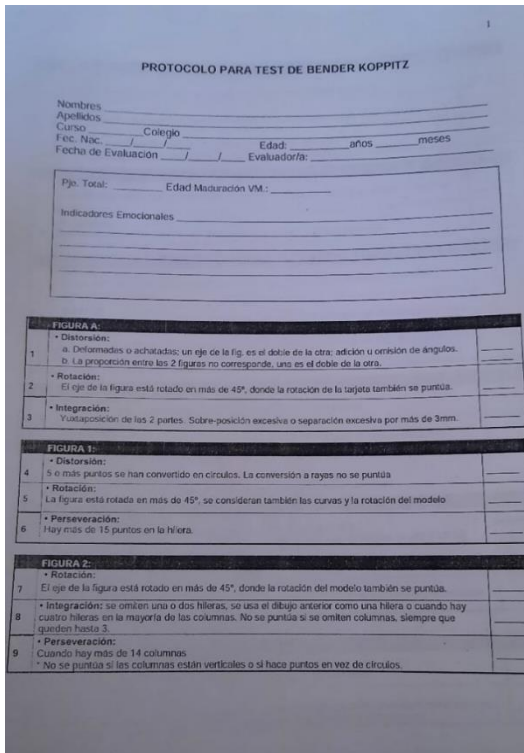
Edad	N	Media	Desviación estándar	s.d.
5-0 a 5-5	81	13.6	3.61	10.0 a 17.2
5-6 a 5-11	128	9.8	3.72	6.1 a 13.5
6-0 a 6-5	155	8.4	4.12	4.3 a 12.5
6-6 a 6-11	180	6.4	3.76	2.6 a 10.2
7-0 a 7-5	156	4.8	3.61	1.2 a 8.4
7-6 a 7-11	110	4.7	3.34	1.4 a 8.0
8-0 a 8-5	62	3.7	3.60	1.2 a 7.3
8-6 a 8-11	90	2.5	3.03	0 a 5.5
9-0 a 9-5	65	1.7	1.76	0 a 3.5
9-6 a 9-11	49	1.6	1.69	0 a 3.5
10-0 a 10-5	27	1.6	1.67	0 a 3.3
10-6 a 10-11	31	1.5	2.10	0 a 3.6
Total	1104			

En base a la tabla precedente, se interpreta los resultados en la ejecución del test en función de la siguiente tabla, en la que se indica la edad de maduración viso-motriz (o edad de maduración neuro-motriz) que corresponde a los puntajes obtenidos en el test.

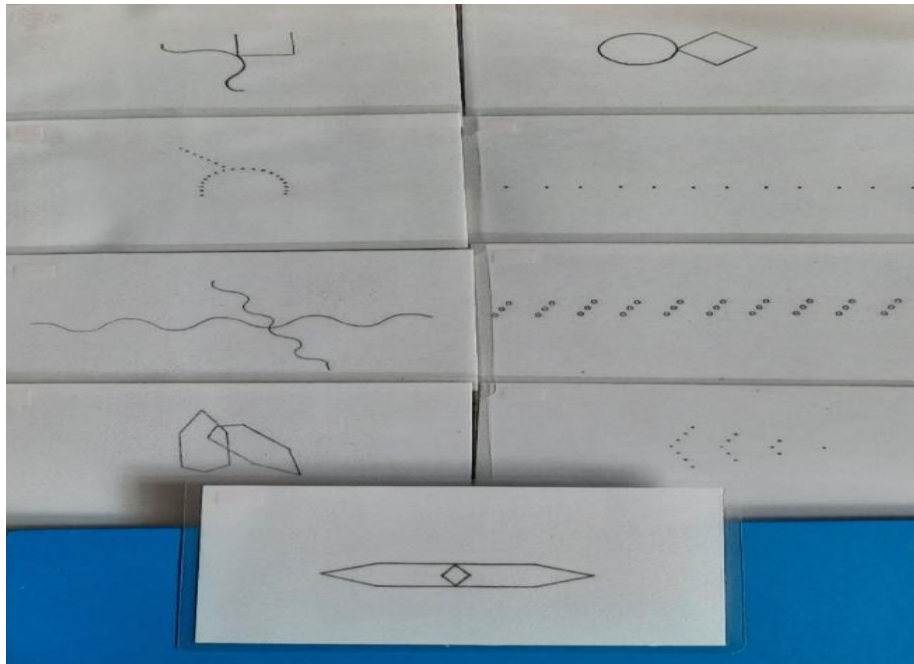
Edad de maduración neuro-motriz correspondiente a los puntajes.

Puntaje	Edad de maduración
11 o más	5 a 5½ años
9 - 10	5½ a 6 años
8	6 a 6½ años
6 - 7	6½ a 7 años
5 -	7 a 8 años
4	8 a 8½ años
3	8½ a 9 años
2	9 a 10 años
1	> de 10 años

Fuente: Elaboración propia Test de Bender Koppitz (Escala de Maduración)



Fuente: Elaboración propia, foto de las hojas del protocolo

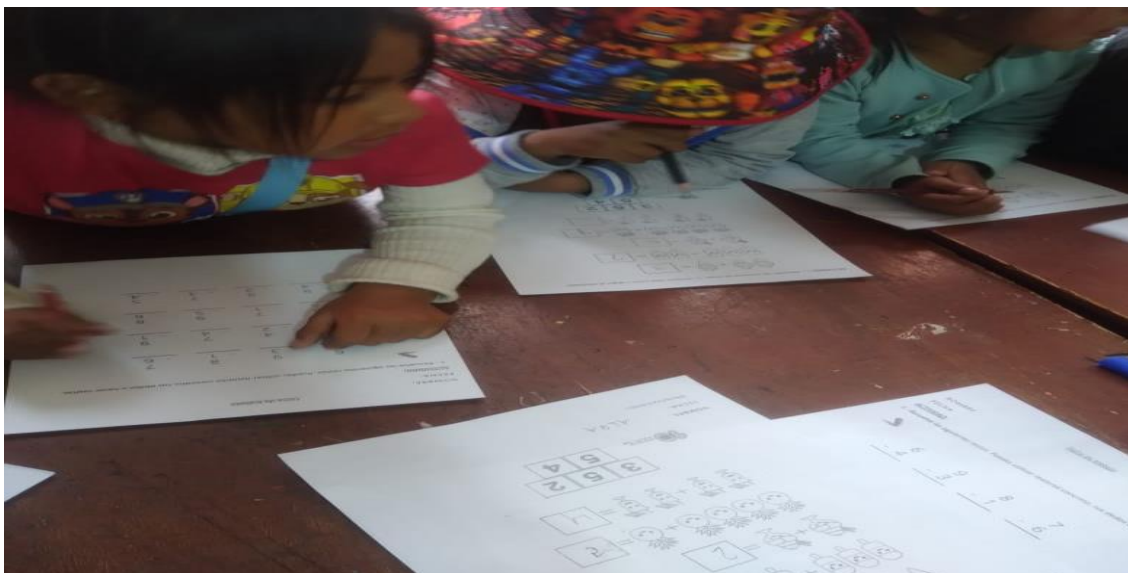


Fuente: Elaboración propia, foto de las tarjetas del test Bender.



Fuente: Elaboración propia, foto de los niños después del diagnóstico

Anexo 4. Trabajo (La carrera de los números)



Fuente: Elaboración propia, estudiantes trabajando de manera individual.

Anexo 5. Trabajo (juego tablero de conteo)



Fuente: Elaboración propia, estudiantes trabajando con el material lúdico.



Fuente: Elaboración propia, niños y niñas trabajando en el cuadernillo.

Anexo 6. Trabajo (Juego de comparación de números)



Fuente: Elaboración propia, juego de mesa.



Fuente: Elaboración propia, niños y niñas atentos a la explicación del juego.

Anexo 7. Trabajo (Juego sumando con el tablero de manitos)



Fuente: Elaboración propia niños y niñas aplicando la estrategia lúdica.



Fuente: Elaboración propia niños y niñas trabajando de manera individual.

Anexo 8. Trabajo (Juego con el tablero de conteo)



Fuente: Elaboración propia, aplicación de la estrategia.



Fuente: Elaboración propia, niños concentrados.

Anexo 9. Trabajo (juego de mesa con tarjetas)



Fuente: Elaboración propia, niños y niñas concentrados.



Fuente: Elaboración propia, juego de mesa

Anexo 10. Actividades de la fundación IRPAÑANI.



Fuente: Elaboración propia, jueves de vida espiritual.



Fuente: Elaboración propia, tarde de concientización de valores.



Fuente: Elaboración propia, actividades de participación de las aulas.



Fuente: Elaboración propia, actividad al aire libre.



Fuente: Elaboración propia, aniversario de la Fundación IRPAÑANI.



Fuente: Elaboración propia, invitados especiales realizando una danza en el aniversario de la fundación.



Fuente Elaboración propia, foto de aula 2 en la feria de la fundación IRPAÑANI.



Fuente: Elaboración propia, foto del aula 3



Fuente: Elaboración propia, armando el arbolito de navidad.

Anexo 11. Informe de trabajo (mes de junio)

INFORME

A: M.Sc. Victor Huacani Cocaure

TUTOR DE TRABAJO DIRIGIDO – NIVEL LICENCIATURA

DE: Veronica Acuña Quispe

REF.: INFORME IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS SOBRE LA MATEMÁTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 7 AÑO EN LA FUNDACIÓN IRPAÑANI

Fecha: El Alto, Junio de 2024

El presente informe contempla la ejecución del programa de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje, el cual beneficio a los niños del aula 1 en las edades de 6 a 7 años durante el mes de junio de la presente gestión.

EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante el presente mes, mi persona Veronica Acuña Quispe, egresada en Ciencias de la Educación en la pre especialidad de psicopedagogía, ha empezado con el diagnostico para fortalecer el aprendizaje en los niños, para lo cual se utilizó instrumentos de evaluación para seleccionar casos significativos.

RESULTADOS ALCANZADOS U OBTENIDOS

Al finalizar el diagnostico se seleccionó a los siguientes participantes

Lista de estudiantes aula 1			
Tutora: Julia Callisaya Calle			
N.º	Nombre	Edad	Colegio
1	Camino Luz Ayda	6	San Antonio
2	Mamani Tintaya Alba	7	Republica de Italia
3	Mamani Pañuni Jhon Moisés	7	Republica de Italia
4	Ramires Choquetarqui Kerin	7	Republica de Italia
5	Ramires Brandon	6	San Antonio
6	Rojas Aduviri Nicol	6	España
7	Salgado Jasmin	6	España


M. Sc. Lic. Victor Huacani Cocaure
DOCENTE - UPEA

8	Abdel Mamani Apaza	7	Republica de Italia
---	--------------------	---	---------------------

DIFICULTADES EN LA ACTIVIDAD

No existe ninguna dificultad que pueda influir negativamente en el logro de resultados, ya que se desarrolló de manera regular como fue planificado.

PARTICIPACIÓN

Para el diagnostico participaron los niños del aula 1 de las edades de 6 a 7 años, y mi persona

RECURSOS

Actividad planificada	Participantes
Diagnóstico de casos seleccionados	Niños del aula 1 de las edades de 6 a 7 años

Es cuanto puedo informar para su conocimiento.

Anexo12. Informe de trabajo (Mes de Julio)

INFORME

A: M.Sc. Victor Huacani Cocaure

TUTOR DE TRABAJO DIRIGIDO – NIVEL LICENCIATURA

DE: Veronica Acuña Quispe

REF.: INFORME IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS SOBRE LA MATEMÁTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 7 AÑO EN LA FUNDACIÓN IRPAÑANI

Fecha: El Alto, Julio de 2024

El presente informe contempla la ejecución del programa de implementación de estrategias lúdicas sobre la matemática para fortalecer el aprendizaje, el cual beneficio a los niños del aula 1 en las edades de 6 a 7 años durante el mes de Julio de la presente gestión.

EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante el presente mes, se realizó la aplicación del test para determinar la madurez para el aprendizaje, problemas en la lectura, dificultades emocionales, lesión cerebral o alguna deficiencia mental en los participantes seleccionados.

RESULTADOS ALCANZADOS U OBTENIDOS

El test que se utilizo es el siguiente:

- Test de Bender Koppitz

Posterior a la aplicación del test, se sistematizo los resultados de la prueba, a fin de determinar las actividades necesarias a desarrollar en los posteriores meses.

DIFICULTADES EN LA ACTIVIDAD

No existe ninguna dificultad que pueda influir negativamente en el logro de resultados, ya que se desarrolló de manera regular como fue planificado.

PARTICIPACIÓN

Para la aplicación de las pruebas participaron el aula 1 de las edades 6 a 7 años.

Lista de estudiantes aula 1


M.Sc. Victor Huacani Cocaure
DOCENTE - UPEA

Tutora: Julia Callisaya Calle			
N.º	Nombre	Edad	Colegio
1	Camino Luz Ayda	6	San Antonio
2	Mamani Tintaya Alba	7	Republica de Italia
3	Mamani Pañuni Jhon Moisés	7	Republica de Italia
4	Ramires Choquetarqui Kerin	7	Republica de Italia
5	Ramires Brandon	6	San Antonio
6	Rojas Aduviri Nicol	6	España
7	Salgado Jasmín	6	España
8	Mamani Apaza Abdel	7	Republica de Italia

RECURSOS

Actividad planificada	Participantes
Aplicación del test	Niños del aula 1 de las edades de 6 a 7 años

Es cuanto puedo informar para su conocimiento.

Anexo13. Informe de trabajo) Mes de Agosto)

INFORME

A: M.Sc. Victor Huacani Cocaure

TUTOR DE TRABAJO DIRIGIDO – NIVEL LICENCIATURA

DE: Veronica Acuña Quispe

REF.: INFORME IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS SOBRE LA MATEMÁTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 7 AÑO EN LA FUNDACIÓN IRPAÑANI

Fecha: El Alto, Agosto de 2024

El presente informe contempla la ejecución del programa de implementación de estrategias lúdicas sobre la matemática para fortalecer el aprendizaje, el cual beneficio a los niños y niñas del aula 1 en las edades de 6 a 7 años durante el mes de Agosto de la presente gestión.

EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante el presente mes, se realizó la aplicación de las estrategias lúdicas y pruebas de reconocimientos de números y conteo con los niños y niñas de 6 a 7 años del aula 1.

RESULTADOS ALCANZADOS U OBTENIDOS

Se realizo las siguientes pruebas:

- Prueba de reconocimiento de números
- Prueba de escritura de números
- Prueba de conteo

DIFICULTADES EN LA ACTIVIDAD

No existe ninguna dificultad que pueda influir negativamente en el logro de resultados, ya que se desarrolló de manera regular como fue planificado.

PARTICIPACIÓN

Para la aplicación de las pruebas participaron el aula 1 de las edades 6 a 7 años.

Lista de estudiantes aula 1

Tutora: Julia Callisaya Calle


M. Sc. Victor Huacani Cocaure
DOCENTE - UPEA

N.º	Nombre	Edad	Colegio
1	Camino Luz Ayda	6	San Antonio
2	Mamani Tintaya Alba	7	Republica de Italia
3	Mamani Pañuni Jhon Moisés	7	Republica de Italia
4	Ramires Choquetarqui Kerin	7	Republica de Italia
5	Ramires Brandon	6	San Antonio
6	Rojas Aduviri Nicol	6	España
7	Salgado Jasmin	6	España
8	Mamani Apaza Abdel	7	Republica de Italia

RECURSOS

Actividad planificada	Participantes
Aplicación del test	Niños del aula 1 de las edades de 6 a 7 años

Es cuanto puedo informar para su conocimiento.

Anexo14. Informe de trabajo (Mes de Septiembre)

INFORME

A: M.Sc. Victor Huacani Cocaure

TUTOR DE TRABAJO DIRIGIDO – NIVEL LICENCIATURA

DE: Veronica Acuña Quispe

REF: INFORME IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS SOBRE LA MATEMÁTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 7 AÑO EN LA FUNDACIÓN IRPAÑANI

Fecha: El Alto, Septiembre de 2024

El presente informe contempla la ejecución del programa de implementación de estrategias lúdicas sobre la matemática para fortalecer el aprendizaje, el cual beneficio a los niños del aula 1 en las edades de 6 a 7 años durante el mes de Septiembre de la presente gestión.

EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante el presente mes, se realizó la aplicación del test para determinar la madurez para el aprendizaje, problemas en la lectura, dificultades emocionales, lesión cerebral o alguna deficiencia mental en los participantes seleccionados.

RESULTADOS ALCANZADOS U OBTENIDOS

El test que se utilizo es el siguiente:

- Prueba de reconocimiento de figuras geométricas
- Prueba de comparaciones numérica

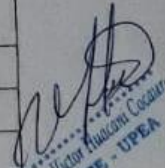
DIFICULTADES EN LA ACTIVIDAD

No existe ninguna dificultad que pueda influir negativamente en el logro de resultados, ya que se desarrolló de manera regular como fue planificado.

PARTICIPACIÓN

Para la aplicación de las pruebas participaron la sala 1 de las edades 6 a 7 años.

Lista de estudiantes aula 1			
Tutora: Julia Callisaya Calle			
N.º	Nombre	Edad	Colegio
1	Camino Luz Ayda	6	San Antonio
2	Mamani Tintaya Alba		Republica de Italia


M. Sc. Lic. Victor Huacani Cocaure
DOCENTE - UPEA

3	Mamani Pañuni Jhon Moisés	7	Republica de Italia
4	Ramires Choquetarqui Kerin	7	Republica de Italia
5	Ramires Brandon	6	San Antonio
6	Rojas Aduviri Nicol	6	España
7	Salgado Jasmín	6	España
8	Mamani Apaza Abdel	7	Republica de Italia

RECURSOS

Actividad planificada	Participantes
Aplicación del test	Niños del aula 1 de las edades de 6 a 7 años

Es cuanto puedo informar para su conocimiento.

Anexo 15 Informe de trabajo (Mes de Octubre)

INFORME

A: M.Sc. Victor Huacani Cocaure

TUTOR DE TRABAJO DIRIGIDO – NIVEL LICENCIATURA

DE: Veronica Acuña Quispe

REF: INFORME IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS SOBRE LA MATEMÁTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 7 AÑO EN LA FUNDACIÓN IRPAÑANI

Fecha: El Alto, Octubre de 2024

El presente informe contempla la ejecución del programa de implementación de estrategias lúdicas sobre la matemática para fortalecer el aprendizaje, el cual beneficio a los niños y niñas del aula 1 en las edades de 6 a 7 años durante el mes de Octubre de la presente gestión.

EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Durante el presente mes, se realizó la aplicación de las estrategias lúdicas y pruebas de reconocimientos de números y conteo con los niños y niñas de 6 a 7 años del aula 1.

RESULTADOS ALCANZADOS U OBTENIDOS

Se realizo las siguientes pruebas:

- Prueba de sustracción numérica
- Prueba de adicción numérica


DIFICULTADES EN LA ACTIVIDAD

No existe ninguna dificultad que pueda influir negativamente en el logro de resultados, ya que se desarrolló de manera regular como fue planificado.

PARTICIPACIÓN

Para la aplicación de las pruebas participaron el aula 1 de las edades 6 a 7 años.

Lista de estudiantes aula 1			
Tutora: Julia Callisaya Calle			
N.º	Nombre	Edad	Colegio


M.Sc. Victor Huacani Cocaure
DOCENTE - UPEA

1	Camino Luz Ayda	6	San Antonio
2	Mamani Tintaya Alba	7	República de Italia
3	Mamani Pañuni Jhon Moisés	7	República de Italia
4	Ramirez Choductarqui Kerin	7	República de Italia
5	Ramirez Brandon	6	San Antonio
6	Rojas Advirni Nicol	6	España
7	Salgado Jasmín	6	España
8	Mamani Apaza Abdel	7	República de Italia

RECURSOS

Actividad planificada	Participantes
Aplicación del test	Niños del aula I de las edades de 6 a 7 años

Es cuanto puedo informar para su conocimiento.

Univ. VERÓNICA ACUÑA QUISEP
 CT. 6729114

Anexo 16. Informe de trabajo (Informe)

INFORME

A: M.Sc. Victor Huacani Cocaure

TUTOR DE TRABAJO DIRIGIDO – NIVEL LICENCIATURA

DE: Veronica Acuña Quispe

REF.: INFORME IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS SOBRE LA MATEMÁTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 7 AÑO EN LA FUNDACIÓN IRPAÑANI

El presente informe contempla la culminación del programa de implementación de estrategias lúdicas sobre la matemática para fortalecer el aprendizaje, el cual beneficio a los niños y niñas del aula 1 en las edades de 6 a 7 años durante el mes de Diciembre de la presente gestión.

CULMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Al finalizar el semestre, mi persona Veronica Acuña Quispe, egresada en Ciencias de la educación en el área de Psicopedagogía Culmino con el APOYO PEDAGOGICO en estrategias lúdicas sobre la matemática para fortalecer el aprendizaje el cual fue dirigido a los niños y niñas de 6 a 7 años del aula 1.

RESULTADOS ALCANZADOS U OBTENIDOS

Durante los meses de julio a diciembre se logró reunir resultados favorables, por parte de los participantes respondieron favorablemente, así mismo la tutora encargada colaboro en el desarrollo de las actividades las cuales se cumplieron.

El programa de Estrategias Lúdicas sobre la matemática fue desarrollado mediante actividades las cuales por su aplicación mejoraron en gran manera fortaleciendo en el aprendizaje.

DIFICULTADES EN LA ACTIVIDAD

No existió ninguna dificultad que pueda influir negativamente en el logro de resultados, ya que se desarrolló de manera regular como fue planificado.

PARTICIPACIÓN

Durante el semestre participaron los niños y niñas de 6 a 7 años del aula 1.

Lista de estudiantes aula I			
Tutora: Julia Callisaya Calle			
N.º	Nombre	Edad	Colegio
1	Camino Luz Ayda	6	San Antonio
2	Mamani Tintaya Alba	7	Republica de Italia
3	Mamani Pañuni Jhon Moisés	7	Republica de Italia
4	Ramires Choquetarqui Kerin	7	Republica de Italia
5	Ramires Brandon	6	San Antonio
6	Rojas Aduviri Nicol	6	España
7	Salgado Jasmin	6	España
8	Mamani Apaza Abdel	7	Republica de Italia

RECURSOS

Actividad planificada	Participantes
Entrega de informes	Tutor

[Signature]
 M. Sc. Lic. Víctor Bustamante Córdova
 DOCENTE - UPEA

Es cuanto puedo informar para su conocimiento.

[Signature]
 Prof. Julia Callisaya C
 DIRECTORA - IPPARANI

[Signature]
 Univ. VERONICA ACUÑA QUISPE
 C.I. 6729114