



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 162

**“EL JUEGO: COMO APOYO EN EL APRENDIZAJE DE LAS TABLAS
DE MULTIPLICAR EN ALUMNOS DE 6° GRADO”**

FELIPE DE JESÚS GOVEA GAYTAN

ZAMORA, MICH. MARZO DE 2014



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 162

**“EL JUEGO: COMO APOYO EN EL APRENDIZAJE DE LAS TABLAS
DE MULTIPLICAR EN ALUMNOS DE 6º GRADO”**

**PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA PARA EL MEDIO INDÍGENA**

PRESENTA:

FELIPE DE JESÚS GOVEA GAYTAN

ZAMORA, MICH. MARZO DE 2014

DICTAMEN

DEDICATORIAS

A MIS PADRES, QUIENES ME HAN APOYADO
A LO LARGO DE TODA MI EDUCACIÓN,
DESDE PREESCOLAR HASTA
ESTA LICENCIATURA.

A LA UPN, QUIEN ME ABRIÓ LAS PUERTAS
PARA PODER FORJARME COMO UNA
MEJOR PERSONA.

A MIS COMPAÑEROS, CON QUIENES
HE SUPERADO LAS DIFICULTADES
QUE SE NOS HAN PRESENTADO
DURANTE NUESTRA ESTANCIA
EN ESTA INSTITUCION.

A MIS PROFESORES, QUIENES
CON SUS ENSEÑANZAS
A LO LARGO DE ESTA LICENCIATURA
HAN LOGRADO FORJARME
COMO UNA MEJOR PERSONA.

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN.	7
CAPÍTULO: 1	
TARECUATO PUEBLO DE TRADICIÓN Y CULTURA.	9
1.1 CONTEXTO COMUNAL.	10
1.1.1 HISTORIA DE TARECUATO.	10
1.1.2 ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y RELIGIOSA.	10
1.1.2.1 POLÍTICA.	10
1.1.2.2 .RELIGIOSA	11
1.1.3 ECONOMIA.	12
1.1.4 INSTITUCIONES EDUCATIVAS.	13
1.2 ESCUELA PRIMARIA BILINGÜE “21 DE MARZO”.	14
1.3GRUPO MULTIGRADO DE 4º 5º Y 6º.. . . .	16
1.3.1 LA LENGUA DENTRO DEL SALÓN DE CLASES	17
CAPÍTULO 2	
INVESTIGANDO EL PROBLEMA.	20
2.1 LA PROBLEMÁTICA DENTRO DEL SALÓN DE CLASE	21
2.2 LOS PRINCIPALES PROBLEMAS	23
2.3 LAS MATEMÁTICAS	24
2.4 PORQUÉ ESTE PROBLEMA	26
2.5 PROPÓSITOS	27
CAPÍTULO 3	
DEFINICIONES TEÓRICAS.	29
3.1 MARCO TEÓRICO	30
3.1.1 MÉTODO	30
3.1.2 TÉCNICA	31
3.1.3 ALTERNATIVA	32
3.1.4 PLANEACIÓN	36
3.2 LAS MATEMÁTICAS	38
CAPÍTULO 4	
JUQUEMOS CON LAS TABLAS.	40
4.1 LA ESTRATEGIA	41
4.1.1 JUQUEMOS CON LAS TABLAS	42
4.1.1.1 PRIMERA: ACTIVIDAD RECUPERAR CONOCIMIENTOS PREVIOS	42
4.1.1.2 SEGUNDA ACTIVIDAD: SOLITARIO	43
4.1.1.3 TERCERA ACTIVIDAD: ROMPECABEZAS	44

4.1.1.4 CUARTA ACTIVIDAD: MEMORAMA	46
4.1.1.5 QUINTA ACTIVIDAD: DOMINÓ.	47
4.1.1.6 SEXTA ACTIVIDAD: JUEGO DE LA OCA.	48
4.1.1.7 SÉPTIMA ACTIVIDAD: REPASO	49
4.1.1.8 OCTAVA ACTIVIDAD: EVALUACIÓN DEL PROYECTO.	49
4.2 LAS PLANEACIONES	50
CAPÍTULO 5	
INFORME DE LAS ESTRATEGIAS.	59
5.1 LA APLICACIÓN	60
5.1.1 RECUPERAR CONOCIMIENTOS PREVIOS	60
4.1.2 SOLITARIO	62
4.1.3 ROMPECABEZAS	63
4.1.4 MEMORAMA	65
4.1.5 DOMINÓ	66
4.1.6 JUEGO DE LA OCA	67
4.1.7 REPASO	68
4.1.8 EVALUACIÓN	69
CONCLUSIÓN	73
BIBLIOGRAFÍA	74
FUENTES ELECTRÓNICAS	75
ENTREVISTAS	76
ANEXOS	77

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo representa la propuesta pedagógica con la cual pretendo obtener el título de licenciado en educación primaria para el medio indígena (LEPPMI 90) en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) unidad 162 Zamora Mich. La cual consta de cinco capítulos.

En el primer capítulo se habla del contexto de Tarecuato, de su historia, hago mención de la organización política como religiosa de Tarecuato, así como de sus tradiciones y costumbres del cómo influyen estas en la escuela, también menciono las escuelas que hay en la comunidad.

Otro punto que se trata dentro del primer capítulo es el contexto de la escuela, así como la del grupo donde laboro, dentro del contexto de la escuela menciono las condiciones del edificio, su organización interna, del contexto del grupo, hablo de las condiciones del salón, de la organización que hay dentro del grupo así como de los materiales didácticos que se encuentran en el aula y los problemas que hay dentro del grupo.

El segundo capítulo es referente al diagnóstico, hablo de las problemáticas que hay dentro del grupo, hago mención del cómo detecté los problemas del grupo, así como el problema principal, menciono la problemática que trato de resolver, así como la justificación del porqué elegí ese problema y de los objetivos que se piensan lograr al resolver ese problema.

En el tercer capítulo hago una comparación acerca de algunos conceptos los cuales me sirvieron para planear mi estrategias didáctica para resolver la problemática que elegí, las comparaciones las hice entre algunos autores y lo que yo observaba, pensaba y creía de cada concepto.

En el capítulo cuarto hago una explicación de lo que se trata mi estrategia didáctica así como los materiales que utilizaré y la planeación de dicha estrategia, también menciono los criterios para la evaluación de los alumnos así como la evaluación del mismo proyecto.

En el quinto capítulo se habla de la propuesta pedagógica puesta en marcha. Cómo se aplicó, las dificultades que hubo, los resultados obtenidos y la evaluación tanto del proyecto como de los alumnos.

CAPÍTULO 1

TARECUATO PUEBLO DE TRADICIÓN Y CULTURA.

1.1 CONTEXTO COMUNAL

Para tratar el contexto comunal de Tarecuato se ven diferentes aspectos que se pueden o no relacionar con la escuela y posteriormente el cómo influyen estos tanto en la escuela como en el alumno. Se inicia con la historia de Tarecuato, su organización tanto política como religiosa, su orografía, su hidrografía, su cultura y sus tradiciones, así como las escuelas que hay en la comunidad.

1.1.1 HISTORIA DE TARECUATO

Tarecuato proviene de dos palabras purépechas “t'arhe” que quiere decir viejo y “juata” que quiere decir cerro siendo así, Tarecuato significa “cerro viejo” y el purépecha es la lengua materna o vernácula aunque la mayoría no la hablan o más bien no la quieren hablar aunque la sepan. “Está situado en el extremo del borde occidental de la meseta purépecha; después de Tarecuato, la ruta empieza su bajada hacia las tierras calientes.”¹

Fue en la época prehispánica un lugar de intercambios comerciales entre las poblaciones de la costa y las de la meseta. Es ahora un pueblo de 8,863 habitantes de los cuales 4,137 son hombres y 4,726 son mujeres.²

Se ubica hacia el occidente de Michoacán a 1950 metros de altura sobre el nivel del mar, en el kilómetro 25 de la carretera Jaconá-Los Reyes.³

1.1.2 ORGANIZACIÓN POLÍTICA Y RELIGIOSA

1.1.2.1 POLÍTICA

La organización política es de tal manera que los encargados o más bien quienes se encuentran en estos puestos son elegidos democráticamente mediante votaciones,

¹<http://www.lugaresdemexico.com/Tarecuato.html>

²<http://www.inegi.org.mx/sistemas/resultadosr/CPV/Default.aspx?texto=tarecuato%20michoacan>

³Rubén Godínez López, et/al, “Tarecuato y su Gente”, en: Lugares, TARECUATO... SU GENTE..., ed., GACETA ZAMORANA, Zamora Michoacán, 1995, pág. 8

cada partido político pone a su candidato y el pueblo es el que vota.⁴ Y la organización queda de la siguiente manera:

- Jefe de tenencia: tiene una duración de 3 años, su quehacer principal se vincula con el mantenimiento del orden de la localidad, además de gestionar ante la cabecera municipal, la solicitud de recursos financieros y materiales.
- Suplente: es el que se queda a cargo cuando el jefe de tenencia no se encuentra disponible y tiene las mismas funciones que el jefe.
- Jefes de manzana: se encargan de cuidar los barrios y es el responsable de llamar a las autoridades de cualquier cosa que suceda en el barrio.
- Representante de bienes comunales: los ayudan en sus problemas como la medición de terrenos y compra de ellos.

Al tratar de comprender el cómo es que influye esta forma de organización dentro del aula, le pregunte a un maestro que tenía más experiencia que yo y me dijo lo siguiente: “cuando están en elecciones los hijos de los candidatos de ciertos partidos y los hijos de los que pertenecen a dicho partido no asisten mucho a clases, ya que sus padres se los llevan a las campañas electorales que realizan.”

1.1.2.2 RELIGIOSA

La organización consta del “cabildo” formado por 24 ancianos, 4 de cada barrio, estos señores principales o cabildos nombran a los cargueros que cuidaran durante un año la imagen del patrón de su propio barrio y esta a su vez cuenta con la ayuda de los “Tanhakutiicha” que son los que adornan con flores al santo.

Los cabildos también designan a los “Patsariicha” que se encargan de que no falte la cera y las flores para el culto divino en el templo parroquial.

⁴GOVEA Gonzalo, jefe de manzana en Tarecuato

También nombran a dos “Erastariicha” que ocasionalmente toman las acciones de un sacristán. “Los cabildos también nombran a cuatro jueces que juzgaran los casos delictuosos del pueblo, ayudan por lo tanto a establecer el orden en el pueblo por lo tanto ayudan a la autoridad civil como a la eclesiástica.”⁵

Esta forma de organización también influye en el alumno ya que los cargueros y sus “tanhakutiicha” son los encargados de hacer la fiesta correspondiente al santo que tienen y muchas de estas fiestas son entre semana y en días de clases lo cual provoca que los alumnos falten a clases o no hagan tareas por andar en la fiesta o ayudando durante la preparación de la fiesta. De esto me puedo dar cuenta ya que un conocido es un carguero, y aunque no esté casado sus sobrinos faltan durante esas fechas.

1.1.3 ECONOMÍA

La base de la economía de este pueblo es la venta de aguacate, el comercio y la agricultura, muchas familias tienen pequeñas huertas de aguacate lo cual aporta algo de dinero extra a las familias, el tener una huerta en buen estado y productiva se tiene que estar atendiendo y depende de los integrantes de la familia. Todos los de la familia tienen que ayudar en el cuidado de ella por lo tanto los niños cuando llegan de la escuela solamente comen, de ahí se van al cerro a ayudar en las diferentes actividades que se tengan que realizar y lo mismo sucede en las familias cuya economía radica en la agricultura ya que los hijos deben de ayudar en la siembra o en la cosecha por mencionar alguna actividad agrícola.

Por otro lado hay familias cuya economía depende del comercio y lo hacen de distintas maneras. Muchos padres de familia salen a otros pueblos, ya sea cerca o lejos incluyendo pueblos o ciudades de otros estados.

Cuando los padres salen a trabajar fuera dejan a sus hijos al cuidado de algún familiar pero esto no es lo mismo ya que los familiares no se preocupan por el

⁵Rubén Godínez López, et/al, “Tarecuato y su Gente”, en: Lugares, TEREQUATO... SU GENTE..., ed., GACETA ZAMORANA, Zamora Michoacán, 1995, pág. 9-10

desempeño que tengan los niños en la escuela como lo haría una madre, los que comercian dentro del pueblo o cerca tiene más acercamiento a las actividades de sus hijos, pero de igual manera no les ayudan o no se preocupan del todo por sus hijos.

La economía de Tarecuato es variable, ya que no todas las familias cuentan con recursos necesarios para sobrevivir y sus trabajos no les aportan el dinero suficiente para mantener a sus familias, ya que algunas familias son numerosas y por lo tanto no todos los hijos tienen la oportunidad de estudiar por lo que tienen que ayudar en el sustento de la familia, los primeros hijos solo estudian la primaria, posteriormente se dedican a trabajar y solamente los más chicos son los que estudian.

En la escuela me he dado cuenta que la economía de las familias sí afecta a los alumnos ya que muchas veces no tienen el dinero para comprar algún material para la escuela o tardan mucho en comprarlos, por otra parte algunos si tienen dinero para materiales y se les facilita más el aprendizaje.

1.1.4 INSTITUCIONES EDUCATIVAS

Esta comunidad cuenta con varias instituciones educativas, un jardín de niños, varias primarias, una secundaria, y un bachillerato, algunas de estas escuelas cuentan con doble turno, estos son los nombres de las escuelas ordenados según su nivel:

Los jardines de niños son cuatro de los cuales tres son estatales y uno es de carácter privado.

- ❖ “JOSKUA”
- ❖ “MANUEL CERVANTES IMAS”
- ❖ “NUEVA CREACION”
- ❖ “FRAY JACOBO DACIANO” (privado y atendidos por monjas)

Las primarias son cuatro federales y un colegio particular, de las federales dos atienden doble turno matutino y vespertino.

- ❖ “FUTURO MEJOR” atiende a doble turno.
- ❖ “CUAUHTEMOC” atiende doble turno.

- ❖ “21 DE MARZO” turno matutino, (esta escuela se divide en tres extensiones)
- ❖ “NIÑOS HEROES” turno matutino
- ❖ Colegio “JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ” turno matutino (particular y atendido por monjas)

A nivel secundaria Tarecuato solo cuenta con una, la cual es de carácter federal.

- ❖ ESCUELA SECUNDARIA FEDERAL “INSURGENTES”

A nivel bachillerato también se cuenta solo con una instalación, a la cual no solo asisten alumnos de la comunidad, sino que vienen de otros pueblos vecinos donde se carece de un bachillerato o una preparatoria.

- ❖ COLEGIO DE BACHILLERES DEL ESTADO DE MICHOACAN (COBAM)
PLANTEL TARECUATO.

En cuanto a nivel universitario Tarecuato no cuenta con una institución con esta característica por lo tanto los alumnos que egresan de bachilleres y que desean seguir estudiando tienen que salir a terminar sus estudios a alguna ciudad donde haya una universidad. Zamora, Jiquilpan y Los Reyes son algunos de los lugares a donde salen a estudiar, aunque la mayoría se van hasta Morelia, por desgracia la mayoría de los que salen a estudiar fuera por lo general se quedan a trabajar en dichas ciudades y solo muy pocos regresan a ejercer su profesión al pueblo.

1.2 ESCUELA PRIMARIA BILINGÜE “21 DE MARZO”

La escuela “21 de Marzo” se encuentra dividida en tres extensiones, que se encuentran ubicadas en distintos barrios, dos cuentan con pocos salones por lo que se ven en la necesidad de tener grupos multigrado, solo una de las extensiones cuenta con seis salones y es por eso que ahí si se tienen seis grupos uno de cada grado.

Escuela “21 de Marzo” Extensión Barrio chico, esta escuela se encuentra ubicada al borde de la carretera por lo que es un constante riesgo para los alumnos que asisten a ella, ya que muchas de la veces los transportistas no respetan los señalamientos y

no disminuyen la velocidad aunque haya un par de topes los cuales se colocaron precisamente para que los autos se detuvieran un poco, afortunadamente nunca ha habido un accidente con los niños y esperemos que nunca se presente alguno.

La escuela cuenta con cuatro salones de los cuales uno se le presta a una maestra quien atiende un grupo de inicial, y de los tres restantes solo se utilizan dos atendiendo a grupos multigrado esto se debe a que son pocos los alumnos que asisten a la escuela y por lo tanto solo son dos los maestros que trabajan en ella.

La escuela cuenta con dos sanitarios, uno para niños y otro para niñas, las condiciones de estos sanitarios son buenas ya que entre alumnos y maestros nos encargamos de mantenerlos así, aunque a los sanitarios se les tiene que poner agua con una cubeta, nunca dejamos que se ensucien, el agua se tiene que tomar de la pila que está a un lado de los baños, siempre hay agua ya que llega los días martes y jueves y estos días es cuando se llena la pila y por lo tanto no nos hace falta, pero hay algunas ocasiones en las que sí, cuando se quema la bomba y no hay con que bombearla, o cuando la cortan por falta de pago por parte del pueblo.

En cuanto al personal la escuela cuenta con un director y nueve maestros, cada maestro tiene una función específica dentro de la organización de la escuela, uno se encarga de las cuestiones sociales, otro de higiene, otro de deportes, etc. Pero la función principal la tiene el director ya que al igual que cualquier otro director es el encargado de cumplir y hacer cumplir las reglas y demás disposiciones vigentes, así como ejercer la jefatura de todo el personal adscrito al centro y colaborar con la administración educativa entre otras.

El director es común para las tres extensiones, él se encarga de realizar su labor en las tres, pero en cada una de las extensiones hay un maestro quien se queda a cargo mientras el director esté en alguna de las otras extensiones. Cada maestro cumple con su rol dentro de su salón de clase y cada uno tiene su propia y particular forma de trabajar con los alumnos.

La relación entre los alumnos de diferentes barrios no es muy buena, y uno se puede dar cuenta de esto en las diferentes ocasiones que se tienen que reunir las tres extensiones tales como los ensayos para los desfiles, las clausuras o en alguna ocasión especial en la que se tengan que reunir, muchas veces discuten o se niegan a convivir con los otros e incluso se llegan a agarrar a golpes, a pesar de que los maestros tratamos de que se lleven bien es muy poco lo que logramos.

1.3 GRUPO MULTIGRADO DE 4º 5º y 6º

En primer lugar debemos de ver qué es un grupo y qué características posee, F. Munné nos da una definición de lo que es un grupo.

...Un grupo es un sistema de interacción social. Sin embargo esto, aparte de resultar demasiado abstracto no es suficiente porque hay otros sistemas de interacción social que no son grupos... ... lo que define como grupo a un agrupamiento humano es que está dotado de una organización interna...⁶

Según Munné un grupo es la interacción de varias personas y dicha interacción debe estar dotada de una organización. Dicha organización está formada por una serie de reglas y normas que regulan el comportamiento interno, muchas de las veces estas son impuestas por el maestro y a algunos alumnos no les parecen adecuadas por lo que algunas veces son impuestas por los mismos alumnos, el que los alumnos impongan sus propias reglas y normas puede tener consecuencias tanto negativas como positivas y pueden repercutir en el desempeño del alumno para bien o para mal.

El grupo también se organiza en las cuestiones del aseo, mientras que el maestro se encarga de las materias que se verán cada día de la semana, de qué forma se va a trabajar dentro del salón y de cómo se va a desarrollar cada tema, para estos aspectos es muy importante conocer los materiales y las condiciones de nuestro salón de clase.

⁶MUNNÉ, F, "introducción a la conducta grupal", en: GRUPO ESCOLAR, México, ed. UPN-SEE, pág. 11

El aula está en malas condiciones, ya que al igual que las otras fueron construidas hace ya bastante tiempo. Los muebles de igual manera ya están muy estropeados, el techo del salón es de teja y debido a eso entra mucho polvo y todo los días los mesa bancos están empolvados, esto causa que a los alumnos se les ensucien sus libretas ya que ellos no limpian sus respectivos bancos o solo limpian donde se van a sentar.

En cuanto a los materiales didácticos se puede decir que son muy escasos ya que el salón solo cuenta con unas cuantas láminas didácticas, pero contamos con una computadora con el programa de ENCARTA pero esta se encuentra en el otro salón y cuando deseamos utilizarla tenemos que cambiarnos lo cual se vuelve un problema a la hora del cambio.

1.3.1 LA LENGUA DENTRO DEL SALÓN DE CLASES

El lenguaje es un factor importante que se debe de considerar dentro del salón de clase ya que es la forma en que se comunican el alumno y el docente, es indispensable para que haya una buena enseñanza, debe de haber un mismo lenguaje para así poder tener una conversación entendible y con buenos resultados hablando educativamente, esto lo menciona Utta Von Gleitch, en su lectura “funciones de la lengua materna”

...todos los especialistas en el campo de la educación están de acuerdo en que la enseñanza y la educación solo pueden tener éxito si se garantiza el entendimiento entre alumnos y maestros...⁷

Otro aspecto relacionado con el lenguaje dentro del salón de clases es el bilingüismo y dentro de mi grupo escolar este bilingüismo es un poco limitado en los alumnos ya que la mayoría de ellos solo utilizan un solo lenguaje dentro del aula y con sus compañeros y dentro de su hogar suelen utilizar los dos, el lenguaje que se creía que es el que se utiliza para la comunicación dentro del grupo es el purépecha ya que esta es la lengua materna de la mayoría de las personas de Tarecuato, aunque esto ha ido cambiando ya que muchos de los padres prefieren que sus hijos tengan

⁷VON GLEITCH, Utta, “funciones de la lengua materna” en :LENGUAS, GRUPOS ÉTNICOS Y SOCIEDAD NACIONAL, ed. UPN-SEE, pág. 108

como lengua materna el español, ya que considera que es más importante o preferible que crezca conociendo esta lengua. Ya que esta ha empezado a ser la que más se utiliza dentro del pueblo. Pero a pesar de eso los alumnos tienen conocimientos de lenguaje esto nos lo dice Luis Enrique López en su lectura "lenguaje e individuo":

...cualquier niño normal puede aprender una lengua si es que está lo suficiente y adecuadamente expuesto a ella... si en un hogar y en su comunidad se habla una sola lengua, el crecerá monolingüe: pero, si sus padres y el medio social circundante es bilingüe, él también lo será...⁸

Así que por lo tanto al niño se le puede considerar como un bilingüe incipiente ya que Luis Enrique López nos describe al bilingüe incipiente como:

...hemos hablado de bilingüe incipiente refiriéndonos a aquellos que poseen un conocimiento limitado de una de las dos lenguas que manejan...⁹

Ya habiendo mencionado lo anterior se puede decir que en el grupo donde laboro el lenguaje es el español. Lo conocen tanto los alumnos como los maestros, por lo que la comunicación es buena, la lengua materna de la mayoría de los alumnos de mi grupo es el español pero algunos otros que es el purépecha también tienen conocimiento del español, ya que han convivido con personas que lo hablan y mediante esta convivencia han adquirido esta segunda lengua, al igual que estos alumnos conocen el español y también el purépecha ya que estos también han convivido con personas que hablan el purépecha. Pero a pesar de que los alumnos conocen las dos prefieren utilizar el español como lengua de comunicación, sucede porque la mayoría al tener este como la lengua materna tienen un mejor dominio de esta y prefieren comunicarse en español.

Durante todo este capítulo he hablado de cómo es el contexto comunal, escolar y grupal, de cómo influye este contexto en el niño, y sobre todo en mi práctica docente,

⁸López, Luis Enrique, "Lenguaje e Individuo" en: LENGUAS, GRUPOS ÉTNICOS Y SOCIEDAD NACIONAL, ed. UPN-SEE, pág. 93

⁹López, Luis Enrique, "Lenguaje e Individuo" en: LENGUAS, GRUPOS ÉTNICOS Y SOCIEDAD NACIONAL, ed. UPN-SEE, pág. 100

ya que dependiendo del contexto el comportamiento del alumno puede variar para bien o para mal y es por eso que nosotros los docentes debemos de tenerlo muy presente en nuestra práctica docente y no tomarlo como algo ajeno a nuestra práctica.

Conocer el contexto de nuestra escuela es de suma importancia ya que podemos ayudar a mejorar nuestro trabajo como docentes utilizar aspectos de este contexto como ayuda extra, para mejorar el aprendizaje del alumno, relacionándolo con lo que vayan aprendiendo nuestros alumnos.

Es también importante conocer a detalle los problemas que se tienen dentro de nuestro grupo, lo cual se hace mediante un diagnóstico del cual se habla en el siguiente capítulo.

CAPÍTULO 2

INVESTIGANDO EL PROBLEMA

2.1 LA PROBLEMÁTICA DENTRO DEL SALÓN DE CLASE.

El grupo donde laboro está conformado por quince alumnos de los cuales cinco son mujeres y diez son hombres, es multigrado y está conformado por tres grados, cuarto, quinto y sexto grado, en 4º son dos mujeres y un hombre dándonos un total de tres alumnos, en 5º hay seis hombres y una sola mujer teniendo en total siete, en 6º son un total de cinco alumnos de los cuales tres son hombres y dos son mujeres.

Un grupo multigrado tiene desventajas, en primer lugar se encuentra la diferencia de edades, que se ve reflejada en la convivencia diaria ya que no es pasiva debido a que los mayores se aprovechan de los más chicos de una u otra manera. Dentro del grupo he observado cómo algunos alumnos hombres de quinto y sexto molestan a un alumno de cuarto, lo golpean, le esconden la libreta y se aprovechan de él, pero aun así él no se despega de ellos, aunque algunas veces la convivencia no es tan mala. La convivencia entre mujeres es un poco más pasiva, pero esto no quiere decir que siempre sea así ya que algunas veces hay discusiones entre ellas.

Bien sabemos que dentro de un salón de clase es común encontrar problemas, los cuales de alguna u otra manera afectan el aprendizaje del alumno y la labor del docente. Mediante nuestro trabajo diario y la observación nos podemos percatar de los problemas que hay en nuestro grupo.

El grupo escolar donde laboro no es la excepción, ya que existen problemáticas que afectan el trabajo áulico. Dichos problemas se dan en todas las materias sin excepción alguna, en español, en ciencias naturales, en matemáticas, historia etc. Y dependiendo de la materia, pueden ser muy parecidos o muy diferentes.

En las materias donde la principal actividad es leer, resumir y estudiar, tales como historia, ciencias naturales y geografía los problemas pueden ser muy parecidos ya que a la hora de leer los alumnos no comprenden lo que leen. Me di cuenta de esto al preguntarles a los alumnos lo que entendieron acerca de algún tema que se les haya dejado que leyeran no una ni dos sino tres veces y a pesar de leerlas varias

veces la mayoría no entendía lo que leía. Sin embargo en estas mismas materias los problemas también pueden ser muy diferentes.

En español los problemas principalmente están enfocados a la ortografía, ya que a la hora de escribir se les dificultan las palabras con acento es decir no saben cuáles palabras llevan tilde, y cuáles no además de confundirse y cambiar letras ya sea la “B” por “V” o por la “D”, la “C” por la “S” o la “Z”. En cuanto a matemáticas se puede decir que los problemas van más encaminados al sistema numérico, a las operaciones básicas y a su complejidad.

Los problemas que se presentan en clase no solo van enfocados a las materias sino que también surgen a partir de las formas de trabajar del docente, del comportamiento del alumno y del apoyo que recibe por parte de sus padres.

La educación que se recibe en casa es por mucho reflejada en el comportamiento que tienen los alumnos en clase, si los alumnos son groseros, irrespetuosos, rebeldes e indisciplinados es a consecuencia del desinterés que tienen los padres hacia la formación académica de sus hijos, así también dejan que tengan este tipo de comportamiento en sus casas y a consecuencia ese mismo comportamiento también lo tienen en la escuela.

Otras consecuencias que surgen debido al desinterés y a la falta de apoyo por parte de los padres, son las constantes faltas y el incumplimiento de tareas, un padre desinteresado no se preocupa por ver si su hijo asiste a clase o no, si entrega tareas o no, y al no sentirse presionado en casa los alumnos no se preocupan por hacerla. Y por más que el maestro les llame la atención y/o los castigue estos no van a cambiar.

La falta de apoyo que tienen algunos alumnos de mi grupo no es a consecuencia del desinterés por parte de su padre sino que es a consecuencia del trabajo de sus padres, ya que algunos salen fuera y los alumnos se quedan al cargo de algún familiar y el apoyo o el interés que tiene no es el mismo que el interés que tiene un padre. De igual manera el alumno no obedece como lo haría con sus padres.

Aunque es muy importante decir que no es lo mismo un padre desinteresado aun padre que no tiene la oportunidad de apoyar a sus hijos.

2.2 LOS PRINCIPALES PROBLEMAS.

El ser un grupo multigrado presenta características especiales, ya que la clase tiene que ser desarrollada para tres grados y esto es bastante complicado. Y al no contar con un plan de clase bien estructurado es muy difícil la labor como docente.

...en el subsistema de educación indígena, existen un 31% de escuelas primarias unitarias; el maestro de este tipo de escuelas atiende alumnos de 2° hasta 4° grado y edades de 7 a 14 años, situación que dificulta el proceso enseñanza-aprendizaje, dado que implica el manejo de hasta cuatro grados a la vez.¹⁰

Generalmente se trabaja con dos temas a la vez, de los dos temas uno es para dos de los tres grados, ya sea para "4° y 5" o para "5° y 6°" y el otro tema es para el otro, pero también puede trabajarse con uno solo, es decir el desarrollo de los temas se van improvisando y alternando.

... no ha sido posible desarrollar elementos metodológicos específicos para la condición especial de las escuelas primarias unitarias, por lo que el maestro se ve en la necesidad de improvisar cotidianamente los métodos para el trabajo docente que realiza.¹¹

Cuando se tienen que explicar dos temas es un verdadero problema, ya que al estar explicando el primero, los alumnos a quienes no les toca se ponen muy inquietos, juegan, gritan, platican y molestan a sus compañeros.

Para la detección del verdadero problema no me pude enfocar en los tres grupos debido a que no puedo ponerme a hacer comparaciones entre los alumnos de cuarto y quinto, ni entre los alumnos de quinto y sexto y mucho menos entre los de cuarto y sexto, es por eso que decidí basarme en un solo grado para lo cual elegí a sexto, ya que estos son los más inquietos y los primeros que se ponen a jugar y hacer desorden.

¹⁰PEDRO B, Matilde, et/al, "El trabajo del maestro en la escuela primaria unitaria", en antología: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 5, ed., UPN-SEE, pág. 95

¹¹Ibidem, pág., 95

En un principio había considerado a “la falta de apoyo por parte de los padres hacia la educación de sus hijos” y a “la dificultad de tener un grupo multigrado” como los principales problemas y tenía la intención de enfocar mi problemática así como mi propuesta en alguna de estas dos opciones.

No todos los problemas que existen en un salón de clases se pueden detectar a simple vista y es por eso que resulta necesario hacer una investigación más profunda, para conocer cuáles son menos perceptibles, los que son más graves y cuales surgen como consecuencia de otros.

Con la utilización de algunas herramientas de investigación y de recolección de información tales como la entrevista, el cuestionario y el diario de campo, me di cuenta de cuál era el principal problema y en cual materia.

Las constantes distracciones, las peleas y los juegos entre los alumnos así como las pláticas entre ellos, son un claro ejemplo del desinterés que muestran los alumnos hacia las clases. Esto sumado a la forma tradicional y un tanto aburrida de dar clases hace que los alumnos pierdan el interés provocando que no tengan un buen aprendizaje.

2.3 LAS MATEMÁTICAS

El desinterés que se muestra en clase se puede observar en cualquiera de las materias, al ver la dificultad de enfocarme en todas, decidí hacerlo solo en una, la cual elegí mediante un cuestionario que les apliqué a los alumnos.

Como bien sabemos Matemáticas es una de las materias más difíciles debido a su complejidad y a que los niños tienen una mentalidad de que son difíciles, y al tener esta idea los alumnos adquieren un poco de miedo hacia esta materia lo cual complica su aprendizaje.

Decidí enfocarme en esta materia ya que según ellos es la que más se les dificulta, además es la que menos les gusta y en la que tienden a distraerse más. Le fui

poniendo más atención al comportamiento que tienen los alumnos durante esta clase así como a sus trabajos y al tiempo que tardan en realizarlos.

Cuando los alumnos trabajan en el libro y se le deja que resuelvan los ejercicios que ahí vienen, solo trabajan bien durante un rato y al cabo de algunos 10 minutos es cuando empiezan a levantarse a hacer desorden o a molestarse entre sí. Y los que termina primero al ya no tener trabajo que realizar optan por ponerse a platicar y de esa forma distraen a los que aún no terminan.

Lo mismo pasa con las operaciones ya que cuando se les deja un trabajo ya sean sumas, restas, multiplicaciones o divisiones siempre sucede lo mismo: en un principio todos se enfocan en realizarlas pero llega el momento en que se aburren empiezan a levantarse utilizando distintos pretextos. Dicen que van a sacarle punta a su lápiz o a conseguir algún útil escolar que están necesitando, pero al levantarse no realizan solo la acción que dijeron que harían sino que se ponen a molestar a sus demás compañeros, incluso piden permiso de salir al baño y solo lo hacen para salir un rato y desenfadarse.

La mayoría de los alumnos tiene problema con alguna de las cuatro operaciones básicas, ya sea con la suma, la resta, la multiplicación y/o la división, pero más con estas dos últimas.

Los resultados que obtuve al aplicar a los alumnos un cuestionario, enfocado en matemáticas y en la obtención de los contenidos o las acciones que más se les dificultaban me di cuenta que era la multiplicación sobre todo al hacer multiplicaciones y utilizar los números 7,8y9.

Al saber que era la multiplicación, uno de sus principales problemas, me di a la tarea de platicar con cada uno de los alumnos uno por uno acerca del por qué se les dificultaban, todos dieron sus razones y aunque respondieron de diferente manera todos se enfocaron en algo en común, y fue ahí donde me di cuenta de que era por el hecho de que no se sabían muy bien las tablas de multiplicar.

Pero, ¿Por qué no se saben las tablas de multiplicar? Y es aquí donde volvemos al tema de las clases monótonas y a la forma repetitiva en la que se enseñan las tablas de multiplicar.

El aprendizaje como bien sabemos consta de la memorización de ellas, y esta memorización se hace de manera monótona y repetitiva de tal manera que se llega al punto en que se vuelve aburrido estudiar las tablas y al ser aburrido es lógico que los alumnos pierdan el interés en estudiarlas.

Tomando en cuenta esto y el desinterés que se le da puede llegar a un problema central, que es:

¿COMO HACER PARA QUE LOS ALUMNOS DE 6° GRADO APRENDAN LAS TABLAS DE MULTIPLICAR DE UNA MANERA DIVERTIDA INTERESANTE Y SIGNIFICATIVA?

2.4 POR QUÉ ESTE PROBLEMA

Cuando una clase se torna aburrida fuese cualquiera el motivo, el alumno pierde el interés en aprender o simplemente le presta más atención a otras cosas, al estar estudiando las cosas sin interés no se adquieren los conocimientos de una manera significativa, ya que lo hacen por el simple hecho de cumplir, y los pocos conocimientos que adquieren los olvidan en poco tiempo.

Comprobamos que, a veces, bien porque el enseñante o el divulgador ha sido mostrarse interesado o porque se ha exigido un aprendizaje “de memoria”, se retienen ciertos elementos: en ocasiones son capaces de memorizar un conjunto de informaciones. Desgraciadamente, cuando se examina de cerca estas adquisiciones, se toma conciencia de que los alumnos, de hecho, no han integrado sino palabras expresiones “huecas”, es decir, que no han captado el sentido: ello implica por tanto que ese saber no es ni operativo ni reutilizable¹²

¹²GIORDAN, André, “el saber científico se dirige mal”, en antología: CRITERIOS PARA PROPICIAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA, ed., UPN-SEE, pág. 90

Como sabemos las matemáticas son importantes, ya que las utilizamos a lo largo de nuestras vidas, es por eso que debemos hacer que los alumnos la aprendan no por compromiso sino que hay que crear un clima perfecto y divertido para que los alumnos se sientan con ganas de aprender y les pierdan el miedo a las matemáticas.

Las operaciones básicas se puede decir que son el sostén de la mayor parte de los temas que se ven en matemáticas, de las cuatro, la multiplicación y la división son las más difíciles y son también las que se les dificultan más a mi grupo, pero no es el hecho de que sean difíciles ya que ellos tiene el conocimiento de cómo realizarlas y cuáles son los procedimientos para resolverlas, el problema es que para resolver cualquiera de estas dos operaciones se necesita saberse muy bien las tablas de multiplicar.

Si los alumnos no se saben las tablas de multiplicar va a ser difícil que ellos realicen este tipo operaciones con cifras grandes, y es por eso que el aprendizaje de las mismas es indispensable para los alumnos, pero el aprendizaje no puede ser llevado a cabo de la manera tradicional ya que como lo mencioné anteriormente, aprendérselas de manera tradicional memorizando mediante constante repaso de ellas, y siempre haciéndolo de manera monótona y repetitiva no deja significancia. De ahí que se deban buscar estrategias de aprendizaje más atractivas para los alumnos y favorecer el aprendizaje de los alumnos y que ellos adquieran conocimientos más significativos.

2.5 PROPÓSITOS.

Los propósitos que se pretenden alcanzar son:

General:

Elaborar una propuesta pedagógica que apoye al estudiante a mejorar su conocimiento matemático en relación con las tablas de multiplicar.

Específicos:

1. Que los alumnos aprendan de manera significativa las tablas de multiplicar, que no los confunda y que respondan de manera rápida y positiva al preguntárselas.
2. Hacer las clases más interesantes, mediante la utilización de juegos, una donde los alumnos quieran aprender, y adquieran con mayor facilidad los conocimientos.
3. Que los alumnos tengan un mayor interés en la matemática, para así favorecer el aprendizaje significativo.
4. Que los alumnos aprendan las tablas de multiplicar, para su uso en operaciones básicas.
5. Lograr en los alumnos conocimientos significativos.
6. Que los alumnos logren realizar multiplicaciones y divisiones sin la utilización de tablas de multiplicar escritas a la vista, ya que si se las saben se les facilitaran las operaciones y las realizaran en muy poco tiempo.

Es así como se termina el segundo capítulo, para nuestro tercer capítulo estaremos dando las definiciones de los conceptos teóricos que se utilizaron para la elaboración de esta propuesta.

CAPÍTULO 3

DEFINICIONES TEÓRICAS

3.1 MARCO TEÓRICO

Durante este tercer capítulo se definen los conceptos de método, técnica, alternativa, estrategia, evaluación, planeación, aplicación y resultados, así como la manera en la que fueron utilizados durante la elaboración de esta propuesta.

Tendremos un mayor enfoque de lo que es la alternativa y la planeación, ya que estas son partes importantes dentro de nuestro trabajo como docentes.

Durante los semestres de la licenciatura de LEPEPMI 90 se nos fue enseñando que es un método de investigación, cómo utilizar una técnica de recaudación de información, cómo planear una estrategia así mismo como evaluar dicha estrategia y aplicarla, pero sobre todo se nos enseñó cómo elegir la mejor alternativa de solución.

3.1.1 MÉTODO

¿Qué se entiende por método? Tal vez con las siguientes definiciones lo podremos comprender.

*Proceso o camino sistemático establecido para realizar una tarea o trabajo con el fin de alcanzar un objetivo predeterminado*¹³

La definición anterior se refiere a lo que es un método, pero lo que a nosotros nos interesa es el método de enseñanza por lo cual pongo una cita acerca de esto.

*Método de enseñanza es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El método es quien da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje*¹⁴

Conforme a las definiciones anteriores podemos decir qué es un método de enseñanza y el cómo debemos utilizarlo, nosotros como docentes debemos crear el propio, basándonos en las capacidades de nuestros alumnos y pensando en el

¹³<http://www.definicion.org/metodo>

¹⁴<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>

objetivo que queremos lograr, conforme a esto, decidí utilizar el método activo y el método mixto de trabajo para esta propuesta. Una vez que tengamos claro estos factores debemos de seleccionar las técnicas que nos ayudarán a cumplir nuestras metas así como definir el orden de aplicación de las técnicas y el tiempo que se le asignará a cada una de ellas.

3.1.2 TÉCNICA

Como se menciona anteriormente la técnica es una parte muy importante de nuestro método de enseñanza, si no tuviéramos una serie de técnicas de enseñanza nuestro trabajo como docente será un verdadero fracaso, es por eso que debemos tener mucho cuidado, debemos seleccionar cuidadosamente las que utilizaremos, y seleccionar la mejor técnica de enseñanza. Pero ¿qué es una técnica?

Una técnica es un conjunto de procedimientos reglamentados y pautas que se utiliza como medio para llegar a un cierto fin¹⁵

Con esta definición nos podemos dar cuenta de lo que es una técnica, y cuál es su propósito, la palabra técnica la podemos utilizar en distintos contextos y conforme a esto puede entenderse de manera diferente, para saber exactamente como se utiliza una técnica en la educación necesitamos una definición diferente.

Técnica de enseñanza tiene un significado que se refiere a la manera de utilizar los recursos didácticos para un efectivo aprendizaje en el educando. Conviene al modo de actuar, objetivamente, para alcanzar una meta¹⁶

Con la definición anterior nos queda más que clara la importancia de las técnicas dentro de nuestro trabajo como docentes, es por eso que no debemos de descuidar este punto y seleccionar las técnicas más apropiadas para así poder cumplir nuestro objetivo que generalmente consiste en mejorar el aprendizaje de nuestros alumnos.

¹⁵<http://definicion.de/tecnica/#ixzz2UoSy4INS>

¹⁶<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>

3.1.3 ALTERNATIVA

Como mencione al principio de este capítulo, me enfoco un poco más en lo que es la alternativa ya que ésta es una de las partes más importantes dentro de la construcción de nuestra propuesta y de nuestra labor como docentes.

Puede entenderse a la alternativa como una posibilidad o algo que está disponible para una elección, es la opción existente entre dos o más cosas. Una alternativa, por lo tanto, es cada una de las cosas entre las cuales se elige¹⁷

Dentro de la construcción de nuestra propuesta debemos elegir entre varias alternativas, como por ejemplo qué método utilizar y qué técnicas para solucionar nuestra problemática.

Retomemos lo que es el método. Existen diferentes métodos de enseñanza dentro de los cuales debemos de seleccionar cuál es el más apto para solucionar nuestra problemática. En mi caso mi problemática es con el aprendizaje de las tablas de multiplicar, tuve que seleccionar una que funcionara para que mis alumnos se aprendieran las tablas de multiplicar de una forma significativa, me di cuenta de que los mejores métodos de enseñanza son: el Método Activo y el Método Mixto de Trabajo

Método Activo: Es cuando se tiene en cuenta el desarrollo de la clase contando con la participación del alumno. La clase se desenvuelve por parte del alumno, convirtiéndose el profesor en un orientado, un guía, un incentivador y no en un transmisor de saber, un enseñante¹⁸

El método de solución consiste en hacer las clases más atractivas para el alumnos y que mejor forma de hacerlo que involucrando al alumnos dentro de la clase, este método es perfecto para eso ya que en este método se incluye al alumnos dentro de las planeaciones y se deja al alumnos interactuar consigo mismo y ser su propio

¹⁷<http://definicion.de/alternativa/#ixzz2UoTg8Ffw>

¹⁸<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>

maestro, las estrategias que debemos de crear deben de tener esta características. El método mixto también me parece favorable

Método Mixto de Trabajo: Es mixto cuando planea, en su desarrollo actividades socializadas e individuales. Es, a nuestro entender, el más aconsejable pues da oportunidad para una acción socializadora y, al mismo tiempo, a otra de tipo individualizador¹⁹

Este método también es adecuado para esta forma de trabajo ya que dentro de las planeaciones podemos incluir actividades tanto individuales, grupales o de equipos, donde los alumnos no solo aprenderán solos sino que lo harán de manera conjunta.

Después de analizar estos métodos de trabajo me di cuenta que la mejor estrategia de solución consiste en combinar el juego, el trabajo cooperativo y el andamiaje. De esta manera elegí mi método de trabajo y mi estrategia de solución, la cual está basada principalmente en el juego.

Dentro del juego existe un punto muy importante que es conveniente mencionar, me refiero a la interacción entre alumnos, la cual se refiere al proceso que se lleva a cabo entre dos o más personas a lo cual DE LIMA nos da una definición de este concepto. *“El termino de interacción trata de expresar como las acciones de algunos individuos afecta las acciones de otros”²⁰*

Muchos de los docentes tenemos una idea errónea, refiriéndonos al comportamiento que debe tener el alumno dentro del salón de clases, ya que la mayoría creemos que un alumno que no platica, que no se levanta de su lugar y que acata las ordenes al pie de la letra exactamente cómo se las dice el maestro, es un buen alumno y es por eso que queremos que nuestros alumnos sean así.

Alguna vez nos hemos puesto a pensar ¿Qué pasaría si mis alumnos resolvieran sus dudas preguntándole a alguno de sus compañeros?, yo creo que no, debido a que esto implicaría que nuestros alumnos se tendrían que levantar de sus lugares e ir a

¹⁹<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>

²⁰DE LIMA, Dinorah, “Nuevas ideas para viejas intenciones” en antología: criterios para propiciar el aprendizaje significativo en el aula, Ed. UPN-SEP, pág. 50

platicar con alguno de sus compañeros y al hacer esto ya no sería un buen alumno porque estaría rompiendo alguna de las pautas que se tiene para determinarlo, las cuales mencione en el párrafo anterior.

Sin duda alguna hacernos esta pregunta sería muy importante en nuestra práctica docente, pero no solo tendríamos que preguntárnoslo sino que tendríamos que tratar de resolver esa incógnita, y la manera de hacerlo sería dándole al alumnos más libertad y dejarlo para que el mismo trate de aclarar sus dudas, veamos que nos dicen algunos autores.

... Vygotski postuló que un experto (o un compañero con más conocimiento) inicialmente guía las actividades de un novato que aprende; gradualmente los dos empiezan a conformar una situación de solución de problemas donde el novato empieza a tomar la iniciativa mientras el experto corrige y guía cuando el novato falla...²¹

Bayer nos da un claro ejemplo de cómo Vygotski interpreta la relación entre un experto y un novato, como esta relación mejora la actividad de aprendizaje en ambos, cuando un compañero es el experto es decir el que tiene mayor conocimiento y este lo comparte ayudando a un novato es decir a un compañero que no tiene tanta experiencia ni conocimientos, el novato aprende y el experto mejora sus conocimientos.

Tratando de seguir en este punto Bayer menciona que *“La interacción de compañeros en proceso de solución de problemas, promueve el desarrollo cognoscitivo y el uso de estrategia de pensamiento crítico”²²* como nos podemos dar cuenta un alumno puede ir mejorando sus conocimientos si interactúa con alguno de sus compañeros siempre y cuando la interacción sea en base a tratar de solucionar algún problema.

La interacción entre alumnos tiene beneficios y es por eso que es importante utilizarla dentro de nuestro trabajo, pero tomando en cuenta que para que la

²¹BAYER, S. A. “Vygotski revisado”, en antología; organización de actividades para el aprendizaje, Ed. UPN-SEE, pág. 38

²²Ibidem, pág. 42

interacción tenga mayores beneficios los grupos deben de ser heterogéneos. Tal y como se menciona en la siguiente cita.

Los estudiantes tienen la oportunidad de trabajar en grupos para discutir un término de las definiciones, encontrar soluciones a un problema o reunir datos. Debido a que los grupos están agrupados de manera heterogénea, la interacción entre compañeros es muy beneficiosa para todos²³

Todas las interacciones dentro de la escuela tienen muchos beneficios para el aprendizaje de los alumnos, es por eso que nosotros como docentes debemos propiciar actividades adecuadas para tener mayor interacción entre los alumnos, es por esos que es necesario trabajar en equipos propiciando el trabajo cooperativo.

El aprendizaje cooperativo, entre compañeros, representa actualmente una de las principales innovaciones tanto para favorecer, en general, el logro de importantes objetivos educativos (como el aprendizaje de la tolerancia), como para dar una adecuada respuesta a las exigencias que se plantean en contextos heterogéneos, en los que el aprendizaje cooperativo puede ser considerado como insustituible.²⁴

Podemos decir y afirmar que el aprendizaje que se obtiene mediante la cooperación es mucho mayor y mejor que el que se obtiene trabajando de manera tradicional o individual, es por eso que debemos de enfocar nuestra labor como docente hacia este tipo de trabajo, ya que el trabajar de esta manera tiene muchos beneficios para nuestros alumnos, y lograr de una manera más rápida aquellos objetivos que se plantearon.

Como mencioné anteriormente el trabajo en equipo es un claro ejemplo del trabajo cooperativo. Los equipos de trabajo dentro del salón de clase son una ventaja ya que eso te obliga a trabajar al mismo nivel que los demás y aunque en algunas ocasiones no todos los integrantes trabajan esto no es impedimento para que se deje de realizar, ya que con el tiempo todos los integrantes irán adquiriendo la

²³ Bayer, S. A. "Maestros en transición" en antología; ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE. Ed. UPN-SEE, pág. 77

²⁴ DIAZ AGUADO, María José, "El aprendizaje cooperativo" en antología; ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE. Ed. UPN-SEE, pág. 98

responsabilidad de trabajar a la par con sus compañeros y todo con el fin de lograr las metas del equipo.

El aprendizaje cooperativo crea una situación de interdependencia positiva, puesto que la única forma de alcanzar las metas personales es a través de las metas del equipo, lo cual hace que el aprendizaje y el esfuerzo por aprender sean mucho más valorados entre los compañeros, aumentando la motivación general por el aprendizaje, así como el refuerzo y la ayuda que se proporcionan mutuamente en este sentido (Slavin, 1992). En función de lo cual puede explicarse porque con frecuencia el aprendizaje cooperativo contribuye a mejorar el rendimiento.²⁵

Dentro de las técnicas también existen alternativas de donde podemos elegir. Así que me di a la tarea de revisar algunas y poder seleccionar las que sean más aptas para utilizar mi estrategia.

Teniendo en cuenta que mi estrategia se basa en el juego es lógico que mis técnicas deban de ser enfocadas en lo mismo, todas las técnicas que se utilizan en esta propuesta fueron elegidas de entre algunas otras ya que estas poseen las características requeridas, todas son juegos, en todas se puede jugar tanto individual como en equipos y algunas se puede jugar de manera grupal.

Al elegir las técnicas también se tomó en cuenta las habilidades de los alumnos, así como su contexto y sus necesidades.

Una vez que ya hemos seleccionado nuestros métodos de enseñanza y nuestras técnicas es hora de hacer nuestras planeaciones.

3.1.4 PLANEACIÓN

²⁵ DIAZ AGUADO, María José, "El aprendizaje cooperativo" en antología: ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE. Ed. UPN-SEE, pág. 100

La planeación educativa se encarga de especificar los fines, objetivos y metas de la educación. Gracias a este tipo de planeación, es posible definir qué hacer y con qué recursos y estrategias²⁶

Para que nuestra planeación tenga buenos resultados debemos de tener bien definidos los siguientes aspectos:

- A. ¿Qué vamos a enseñar? Lo que sería el tema que se está trabajando que en mi caso son las tablas de multiplicar.
- B. ¿Cómo lo vamos a enseñar? Refiriéndonos a los métodos, las técnicas y las estrategias de enseñanza que se utilizaran.
- C. ¿Cuándo la vamos a enseñar? Lo cual se refiere a la fecha en la que trabajara nuestra propuesta y nuestras estrategias.
- D. ¿Dónde los voy a enseñar? Esta parte es muy importante ya que no solo tenemos que ver el lugar donde se van a aplicar las estrategias sino que también debemos de tomar en cuenta las condiciones del contexto y como utilizar este a lo hora de planear.
- E. ¿Por qué lo voy a enseñar? Este punto es muy importante ya que aquí hacemos referencia a nuestros objetivos es decir todo lo que queremos que nuestros alumnos aprendan.

Una vez que ya tenemos nuestra planeación hecha y tenemos definida la fecha es hora de aplicar nuestras estrategias las cuales se trabaja conforme a las fechas que se manejan en la planeación.

Por último ya que hayamos aplicado nuestra estrategias es hora de evaluar, pero aquí no solo se evalúa el aprendizaje de los alumnos sino que de igual manera se evalúa las estrategias utilizadas y de esta forma poder mejorarlas o cambiarles según el funcionamiento que tengan.

²⁶<http://definicion.de/planeacion-educativa/#ixzz2VaUPj9mO>

3.2 LAS MATEMÁTICAS

La presente se pensó para ser desarrollada en matemáticas y es por eso que es importante definir la importancia que tiene esta materia dentro de nuestra vida cotidiana, prácticamente las utilizamos para todo, lo cual se especifica mejor en la siguiente cita.

La importancia de las matemáticas existe porque día a día nos encontramos frente a ellas, sin ellas no podríamos hacer la mayoría de nuestra rutina, necesitamos las matemáticas constantemente, en la escuela, en la oficina, cuando vamos a preparar un platillo, etc. En las ciencias las matemáticas han tenido un mayor auge porque representan la base de todo un conjunto de conocimientos que el hombre ha ido adquiriendo.²⁷

El definir a las matemáticas es algo muy importante ya que estaríamos dando a entender lo que en verdad son y todos los objetos que abarca esta ciencia, es por eso que se intenta definir lo que son:

La matemática es la ciencia deductiva que se dedica al estudio de las propiedades de los entes abstractos y de sus relaciones. Esto quiere decir que las matemáticas trabajan con números, símbolos, figuras geométricas, etc.²⁸

Como se mencionó anteriormente las matemáticas abarcan un gran número de objetos de estudio pero lo que a nosotros nos interesa son las operaciones básicas las cuales se pueden definir de la siguiente manera.

Se conoce como operaciones al grupo de reglas que posibilitan, a partir de una o más cantidades o expresiones (entendidas como datos), averiguar y conseguir otras cifras o estructuras (que se denominan resultados). Así, entre las operaciones matemáticas más frecuentes o que ejercen como base del resto de esta ciencia están la suma, la resta, la división y la multiplicación.²⁹

²⁷<http://www.alumnosonline.com/notas/importancia-matematicas.html>

²⁸<http://definicion.de/matematicas/#ixzz2WqFJbKuS>

²⁹<http://definicion.de/operacion/#ixzz2WqG0iiOI>

De las cuatro operaciones básicas, que se manejan en matemáticas nos enfocaremos a lo que es la multiplicación y es conveniente decir que *“la multiplicación consiste en una operación de composición que requiere sumar reiteradamente un número de acuerdo a la cantidad de veces indicada por otro.”*³⁰ Prácticamente se puede decir que la multiplicación es una manera abreviada de sumar varias veces el mismo número. Hacer una multiplicación con número grandes es muy difícil pero para esos existen las tablas de multiplicación y tratando de definir que son las tablas de multiplicar podemos decir que son las representaciones en forma de tabla de todas las combinaciones posibles que se obtienen al multiplicar los números del 1 al 10 por otro número del 1 al 10.

*Conocer las tablas de multiplicar es uno de los pilares fundamentales, el cual permite en gran manera, un mejor desenvolvimiento de los estudiantes en el área de matemáticas. Conocerlas, facilita que el niño o niña preste toda su atención a la resolución de los problemas que implican.*³¹

Es así como terminamos nuestro tercer capítulo y damos inicio con el cuarto donde se habla más a detalle de lo que es la planeación y se explican las estrategias que se utilizaron en esta propuesta.

³⁰<http://definicion.de/multiplicacion/#ixzz2WqnFdaOq>

³¹http://profeshirly.wikia.com/wiki/LAS_TABLAS_DE_MULTIPLICAR_Y_LA_IMPORTANCIA_DE_SU_APRENDIZAJE

CAPÍTULO 4

JUGUEMOS CON LAS TABLAS

4.1 LA ESTRATEGIA

Las razones porque los alumnos tienen desinterés hacia las clases están en lo general relacionadas con la forma en la que los maestros desarrollan sus clases. Las clases se tornan aburridas, de tal manera que el alumno no tiene permitido levantarse de su lugar, de interactuar con sus compañeros es decir tiene que trabajar prácticamente solo y un tanto aislado.

Así que es lógico que los alumnos no le brinden el debido interés o que simplemente no tengan apreciación por la clase, la materia, ni por la forma de trabajar.

Tal y como lo dice el nombre de mi problemática: **¿CÓMO HACER MÁS INTERESANTE EL APRENDIZAJE DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS?** es necesario hacer más interesantes las clases para que de esta forma los alumnos puedan tener un mejor aprendizaje, y para esto es importante incluir juegos didácticos.

Con dichos juegos los alumnos no solo estudiarán y aprenderán las tablas de una manera divertida sino que también tendrán la oportunidad de convivir entre ellos e ir mejorando su relación e incluso la que tienen con el docente.

Muchos de los alumnos le tienen miedo a este tema ya que consideran que aprenderse las tablas de multiplicar es difícil pero no es que sean difíciles el problema es que la forma en que prácticamente se les ordena que se las aprendan es una manera muy cansada. Por eso creo yo necesario incluir actividades donde los alumnos se diviertan aprendiendo, los juegos didácticos son una buena forma de aprender divirtiéndose, y de aquí surgió el nombre de mi estrategia **“JUGUEMOS CON LAS TABLAS”**.

La estrategia general consta del uso del juego para el mejoramiento del aprendizaje de las tablas de multiplicar, dicha estrategia se divide en las siguientes actividades: recuperar conocimientos previos, juego de rompecabezas, juego de memorama, juego de cartas, juego de dominó y juego de la oca,

4.1.1 JUGUEMOS CON LAS TABLAS.

Este proyecto está pensado y programado para llevarse a cabo en ocho semanas, durante las ocho semanas se trabajará con cinco actividades diferentes, además de una actividad de repaso, una de evaluación y una primera actividad para recolectar los conocimientos previos que tienen los alumnos, cada actividad se llevará a cabo durante una semana, trabajando tres clases a la semana durante los días lunes, martes y miércoles con una duración de dos horas por clase.

Las actividades de este proyecto tienen como propósito que los alumnos repasen las tablas de multiplicar pero de una manera diferente a como están acostumbrados, ya no las “rezarán” de manera monótona y repetitiva sino que lo harán de una manera agradable y divertida, lo cual hará que los alumnos no se cansen ni se aburran de estar repitiendo, repitiendo, una y otra vez las tablas de multiplicar.

Como se mencionó anteriormente este proyecto se trabajara dentro de un grupo multigrado y está enfocado solo en los alumnos de sexto, pero debido a la particularidad del grupo no será posible trabajar solo con estos alumnos por lo que se tendrá que trabajar con los tres grados.

4.1.1.1 PRIMERA ACTIVIDAD: RECUPERAR CONOCIMIENTOS PREVIOS

El primer paso es conocer cuál es el conocimiento real que tienen los alumnos en el tema de las tablas de multiplicar, es decir cuáles su zona de desarrollo real (ZDR) para así poder darnos cuenta de cuáles son las tablas con las que tienen más problema y enfocarnos un poco más en ellas y de esta forma poder plantearnos los objetivos que queramos lograr en el alumno es decir su zona de desarrollo próximo (ZDP).

Durante las tres clases pertenecientes a esta actividad se le preguntará a cada alumno las tablas de multiplicar del 1 al 10 y anotando los resultados en una lista donde anotaremos los aciertos y los errores que tuvieron así como la velocidad con

la que respondieron. Esto no solo nos servirá para conocer la ZDR de los alumnos sino que también nos servirá para la evaluación final de la estrategia. Durante esta semana también se les pedirá a los alumnos que vayan comprando el material que se utilizará para realizar las siguientes actividades.

4.1.1.2 SEGUNDA ACTIVIDAD: SOLITARIO

Este primer juego consta de realizar pequeños repasos individuales de las tablas de multiplicar utilizando tarjetas creadas por ellos mismos, deben de ser 11 tarjetas por cada una de las tablas de multiplicar cada tarjeta lleva una multiplicación por un lado (2x1, 2x2, etc.) y por el otro el resultado de la multiplicación anterior (si por un lado tiene 2x2 por el otro no debe de tener 4 sino que 2.) también se puede hacer con las tablas salteadas. A continuación dejo un formato de cómo pueden quedar las tarjetas:

Tablas normales

DELANTE	Inicio	2	4	6	8	10
DETRÁS	2x1	2x2	2x3	2x4	2x5	2x5
DELANTE	12	14	16	18	20	
DETRÁS	2x7	2x8	2x9	2x10	Fin	

Tablas salteadas

DELANTE	Inicio	6	10	4	14	18
DETRÁS	2x3	2x5	2x2	2x7	2x9	2x6
DELANTE	12	2	8	16	20	
DETRÁS	2x1	2x4	2x8	2x10	Fin	

La primar clase correspondiente a esta actividad estará destinada a crear las tarjetas que se utilizaran para el juego, para eso cada alumnos necesitara 99 cuadritos de cartulina de 5cm por 5cm, es recomendable tener más de repuesto por si alguno se

equivoca, para disminuir los gastos se pueden utilizar dos cartulinas entre tres alumnos tocándoles de 120 cuadritos, una vez que cada alumno tenga sus cuadritos se deban de llenar conforme a la tabla y a la forma en la que se quieran aplicar.

En la segunda clase se explicará en qué consiste el juego y se hará una pequeña demostración de cómo jugar, en esta clase se jugará utilizando las tarjetas con las tablas del 2, 3, 4, 5 y 10, o con las tablas que se sepan un poco más. La forma de jugar es muy simple, primero se deben de colocar todas las tarjetas con el resultado hacia arriba e incluyendo la del inicio, después se voltea la del inicio y se lee la multiplicación, se busca el resultado y se voltea esa tarjeta, se vuelve a leer la multiplicación y se vuelve a voltear la tarjeta con el resultado y así sucesivamente hasta terminar con todas las tarjetas.

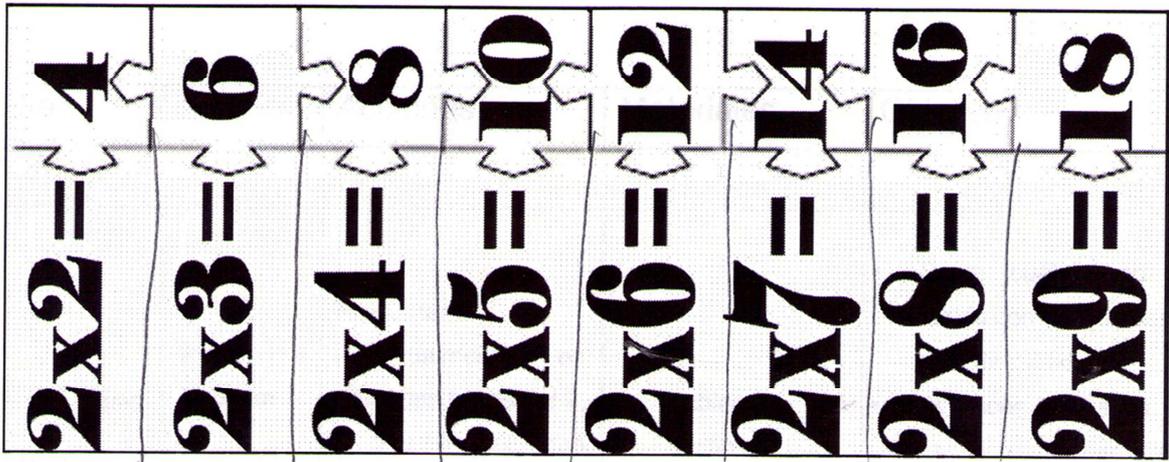
Durante la tercera clase se seguirá jugando pero ahora utilizando las tablas con las que los alumnos tengan más dificultad. De igual manera en esta clase se encargaran los materiales para nuestra próxima actividad.

4.1.1.3 TERCERA ACTIVIDAD: ROMPECABEZAS

Esta actividad se llevará a cabo durante la tercera semana y durante estas tres clases se trabajará con el segundo juego didáctico, esta actividad consiste en hacer pequeños rompecabezas donde los alumnos tengan que colocar el resultado en el lugar que le corresponde ya que las piezas no encajan sino están en el lugar correcto.

La primera clase se destinará a la creación de los rompecabezas, los cuales serán hechos por los propios alumnos y con un poco de ayuda del docente.

Para crear los rompecabezas necesitaremos que cada alumno tenga una cartulina, colores, tijeras, una hoja con las tablas de multiplicar y un formato como el siguiente:



Una vez que tengamos todo, dividiremos la cartulina en 10 rectángulos iguales las cuales nos quedaran de 14cm de ancho por 25cm de largo aproximadamente, sobre cada rectángulo dibujaremos el formato anterior y en cada rectángulo le colocaremos las multiplicaciones y el resultado de cada una de las tablas de multiplicar con un color diferente cada una, podemos hacer del 1 al 10 o de las que más se les dificulten. Una vez que ya tengamos todas las recortamos y las guardamos en bolsas separadas.

La segunda clase será para jugar, se les explicarán las reglas del juego y las formas en que pueden jugar ya sea solos o en parejas, para jugar tienen que tomar uno de los rompecabezas y armarlo lo más rápido posible o competir contra uno de sus compañeros y ver quién es el primero en armarlo, esta segunda clase es para que se vayan familiarizando con el juego es por eso que durante la misma se trabajará con las tablas que más se les faciliten. Al finalizar la clase se les dejará de tarea que practiquen el juego en sus casas.

La última clase correspondiente a esta actividad, será para seguir jugando pero utilizando las tablas que más se les dificulten, después de haber jugado un buen tiempo se hará una competencia entre todos los alumnos, la competencia se basará en armar de uno por uno los rompecabezas, primeramente se seleccionará uno y todos tienen que tener el mismo sobre la mesa y empezar a armarlo al mismo tiempo y quien termine primero tendrá un punto y al final ganará el que tenga más puntos. Al

final de esta clase se formaran equipos de tres o cuatro niños y se les pedirá los materiales para la siguiente actividad.

4.1.1.4 CUARTA ACTIVIDAD: MEMORAMA

Esta cuarta actividad está prevista para llevarse a cabo durante la cuarta semana y al igual que en las actividades anteriores constará de tres clases, esta actividad está basada en el juego de memorama o juego de memoria. Las tarjetas del juego las haremos durante la primera clase.

Cada equipo debe dibujar sobre una cartulina 10 rectángulos de 10 cm por 30 cm y recortarlos, cada rectángulo para una tabla diferente, después cada integrante debe dividir el rectángulo a lo largo y le debe de quedar dos rectángulos de 5 cm por 30 cm después cada rectángulo se divide en 10 rectangulitos de 5 cm por 3cm y al final nos deben de quedar cuarenta rectangulitos, sobre la primera columna de rectángulos colocaran las multiplicaciones 2×1 , 2×2 , 2×3 , 2×4 , etc. Sobre la segunda columnas colocamos los resultados 2, 4, 6, 8, etc. y una vez que tenga todos los rectángulos llenos se recortaran y guardaran en una bolsa y se continuará con las demás tablas hasta tener las diez. Así tendremos un juego de memoria para cada una de las tablas de multiplicar.

En la segunda clase se jugará con los memoramas, para poder jugar se le explicara a los alumnos cuales son las reglas del juego, el juego consiste en colocar los 20 rectángulos boca abajo separando los resultados y las multiplicaciones y luego revolverlos, por turnos cada alumnos deberá voltear un rectángulo de las multiplicaciones y uno de los resultados y si la multiplicación no coincide con el resultado el alumno perderá su turno pero si coinciden él se quedará ese par y volverá a voltear otros dos rectángulos y si vuelven a coincidir seguirá volteando rectángulos hasta que se equivoque y pierda su turno.

Para la tercera clase se seguirá jugando con los memoramas pero para hacerlo un poco más difícil podemos utilizar dos o tres tablas a la vez. Esto según el avance que hayan tenido si nos damos cuenta de que no han progresado mucho debemos de

seguir jugando de manera normal. Al final de esta clase debemos pedir los materiales para realizar las piezas del juego de la siguiente actividad.

4.1.1.5 QUINTA ACTIVIDAD: DOMINÓ

Para la quinta semana del proyecto se utilizará el juego de dominó de manera didáctica, para esta actividad no se utilizara uno normal sino que uno especial, que al igual que los otros juegos será creado por los propios alumnos con ayuda del docente.

Debemos de retomar los equipos cuidando que queden de la misma manera en la que han trabajado anteriormente, Para crear las piezas del dominó cada equipo necesitará 8 rectángulos de cartulina de 14cm por 16cm, luego deben de dividir la cartulina en 28 cuadritos de 2cm por 2cm, una vez que tengan dividida la cartulina deben de llenarla dependiendo para cuál de las tablas quieren realizar el dominó, a continuación se deja un ejemplo de cómo llenar los cuadritos utilizando la tabla del tres. Se deja el formato para las demás tablas en los anexos

3x3	27	3x5	15	3x6	24	27	3x9
9	3x8	12	3x9	18	3x7	3x8	27
3x3	21	3x4	24	3x6	18	24	3x8
9	3x6	12	3x7	15	3x9	21	3x9
3x3	15	3x4	18	3x5	24	21	3x8
9	3x4	12	3x5	15	3x7	21	3x7
3x3	9	12	3x4	3x5	18	3x6	27

Por último recortamos los cuadritos como se muestra en la imagen anterior y ya tendremos nuestro dominó de la tabla del tres listo.

Ya en la segunda y tercera clase de esta actividad nos dedicaremos a jugar y lo haremos de la siguiente manera; primeramente echaremos un bolado para ver quien iniciara el juego, luego colocaremos las 28 piezas boca abajo y las revolveremos, una vez que ya estén revueltas cada uno de los jugadores tomara 5 piezas y las acomodará de tal manera que solo él pueda verlas, una vez que todos tengan sus 5 piezas se tomó una de las que sobraron y se coloca en el centro, el jugador que empieza el juego debe de colocar una ficha cuyo número coincida con el número de uno de los extremos de la ficha del centro y ahí termina su turno y continua el jugador de su derecha, en dado caso de que alguna de las fichas de los jugadores no coincida con algún extremo de las fichas del centro deberá tomar una ficha de las que sobraron hasta que salga alguna que coincida, si no hay fichas restantes el jugador pierde su turno y continua al siguiente. Gana el juego el alumno que termine primero todas sus fichas.

4.1.1.6 SEXTA ACTIVIDAD: JUEGO DE LA OCA

Esta actividad consiste en el típico juego de la oca sólo que con algunos cambios, esta actividad se realizará durante la sexta semana y de igual manera que en las otras actividades constará de tres clases. En esta actividad solo trabajaremos con las tablas del 3, 4, 6, 7, 8 y del 9. Para esta actividad cada equipo deberá comprar un tablero y solo se crearan las tarjetas que necesitaremos.

Durante la primera clase crearemos las tarjetas cada equipo necesitara 60 tarjetas de cartulina con medidas de 5cm por 10cm, tenemos que separar las tarjetas de 10 en diez, tomamos 10 de las tarjetas y con un color pintamos un número del 1 al seis sobre una de las caras de las 10 tarjetas, lo mismo hacemos con las demás tarjetas utilizando los seis números diferente, para la tabla del 3 se colocará el 1 para la del 4 el 2 para la del 6 el 3 y así sucesivamente, la otra cara de las tarjetas la dividimos

en dos partes, sobre la parte de arriba colocamos una multiplicación con su resultado (por ejemplo $3 \times 1 = 3$) y debajo el número que se avanzara o retrocederá.

Para jugar tendremos la segunda y la tercera clase, y las reglas del juego son muy sencillas, los jugadores deben de lanzar el dado y dependiendo del número que caiga uno de los jugadores tomara una tarjeta y sin mostrársela preguntarle el resultado de la multiplicación, si la responde correctamente avanzara el número de casillas que marque la carta, de responder de manera incorrecta retrocederá dicho número de casillas. Gana el primer jugador que llegue a la meta.

4.1.1.7 SÉPTIMA ACTIVIDAD: REPASO

Las tres clases correspondientes a esta semana serán solo de repaso, durante esta semana los alumnos jugaran con todos los juegos sobre todo con las que más les hayan gustado y con los que según el docente hayan funcionado de mejor manera.

4.1.1.8 OCTAVA ACTIVIDAD: EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Durante esta semana se llevará a cabo lo que es la evaluación tanto del proyecto como de los objetivos planteados al iniciar con dicho proyecto,

La evaluación del alumno se hará de manera cuantitativa, recuperaremos la lista de los resultados obtenidos durante la primera actividad, utilizando esta lista volveremos a preguntarle las tablas a todos los alumnos de uno por uno y volveremos a anotar los errores, los aciertos y el tiempo que se tarden en contestar, una vez hecho esto comparare ambas listas y veré cuanto han mejorado y que tanto han aprendido, de igual manera haciendo la comparación podre averiguar si se cumplieron las metas que se propusieron al inicio de este proyecto.

Para evaluar el proyecto es necesario llevar un diario de clase durante toda la aplicación del proyecto, en dicho diario anotaremos, las dificultades que se tuvieron, que tipo de aceptación tuvieron los alumnos hacia los juego y las actividades realizadas, que tan funcionales fueron los juegos y las actividades etc. Además del

diario de campo se debe de tomar en cuenta si se cumplieron las metas propuestas para este proyecto o hasta qué punto se cumplieron dichas metas.

4.2 LAS PLANEACIONES

Se muestran las planeaciones en las cuales se especifica el tema y los días en los que se trabajará, las actividades que se realizarán y los materiales que se utilizarán.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INDÍGENA
 JEFATURA DE ZONA DE SUPERVISIÓN 02
 ESC.PRIM.BIL,"21 DE MARZO".
 C. C. T.16DPB0262H

MAESTRO: Felipe de Jesús Govea Gaytan

LUGAR: Tarecuato Michoacán

FECHA: 16-20/sep/2013

GRADO: 6to

GRUPO: A

ASIGNATURA Matemáticas	NOMBRE DEL PROYECTO Juguemos con las tablas	DURACIÓN 8 semanas
OBJETIVO DEL PROYECTO Que los alumnos aprendan de manera significativa las tablas de multiplicar, que no los confunda y que respondan de manera rápida y positiva al preguntárselas.		
TEMA Las tablas de multiplicar	TÍTULO DEL PLAN DE CLASE Recuperar conocimientos previos	DURACIÓN 3 clases de dos horas
OBJETIVO DEL PLAN DE CLASE Obtener los conocimientos previos de los alumnos, para saber cuáles son las tablas que más se le complican y enfocarse más en esas, y poder cumplir mejor nuestros objetivos.		
ACTIVIDADES	MATERIAL O RECURSOS DIDÁCTICOS	OBSERVACIONES
Primera clase y Segunda clase Recuperar los conocimientos previos de los alumnos Crear una lista donde se anoten los conocimientos de los alumnos Tercera clase Explicarles en qué consiste el proyecto y organizar los equipo de trabajo Encargarles el material necesario para crear el primer juego didáctico.	-hoja con las tablas de multiplicar -lista de alumnos donde se anotaran los resultados -libreta para crear nuestro diario de campo -lista de materiales para crear el primer juego didáctico	

El maestro del grupo

Vo. Bo.

El director de la escuela

Felipe de Jesús Govea Gaytan

Eduardo T. Mateo Cayetano

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INDÍGENA
 JEFATURA DE ZONA DE SUPERVISIÓN 02
 ESC.PRIM.BIL,"21 DE MARZO".
 C. C. T.16DPB0262H

MAESTRO: Felipe de Jesús Govea Gaytan
FECHA: semana 25 al 27/sep/2013 **GRADO:** 6to

LUGAR: Tarecuato Michoacán
GRUPO: A

ASIGNATURA Matemáticas	NOMBRE DEL PROYECTO Juguemos con las tablas	DURACIÓN 8 semanas
OBJETIVO DEL PROYECTO Que los alumnos aprendan de manera significativa las tablas de multiplicar, que no los confunda y que respondan de manera rápida y positiva al preguntárselas.		
TEMA Las tablas de multiplicar	TÍTULO DEL PLAN DE CLASE Jugando solitario	DURACIÓN 6 horas
OBJETIVO DEL PLAN DE CLASE Logar que los alumnos repasen las tablas de multiplicar y que de esta manera vayan obteniendo un conocimiento significativo de las tablas de multiplicar.		
ACTIVIDADES	MATERIAL O RECURSOS DIDÁCTICOS	OBSERVACIONES
Primera clase Explicación de cómo crear las tarjetas (11 por cada tabla de multiplicar) Creación de las tarjetas Segunda clase Explicación de cómo jugar y de las reglas del juego. Jugar usando las tablas con las que tienen más facilidad. Tercera clase Jugar utilizando las tablas que más se les dificultan Jugar y utilizando las tablas salteadas.	-cartulina -tijeras -colores o lapiceros .formato de las tarjetas -Reglas del juego -juego de tarjetas utilizando las que más se les facilitan -Juego de tarjetas utilizando las que más se les dificultan y las salteadas.	

El maestro del grupo

Vo. Bo.
El director de la escuela

Felipe de Jesús Govea Gaytan

Eduardo T. Mateo Cayetano

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INDÍGENA
 JEFATURA DE ZONA DE SUPERVISIÓN 02
 ESC.PRIM.BIL,"21 DE MARZO".
 C. C. T.16DPB0262H

MAESTRO: Felipe de Jesús Govea Gaytan
FECHA: 30/sep/2013 al 04/oct/2013 **GRADO:** 6to

LUGAR: Tarecuato Michoacán
GRUPO: A

ASIGNATURA Matemáticas	NOMBRE DEL PROYECTO Juguemos con las tablas	DURACIÓN 8 semanas
OBJETIVO DEL PROYECTO Que los alumnos aprendan de manera significativa las tablas de multiplicar, que no los confunda y que respondan de manera rápida y positiva al preguntárselas.		
TEMA Las tablas de multiplicar	TÍTULO DEL PLAN DE CLASE El rompecabezas	DURACIÓN 6 horas
OBJETIVO DEL PLAN DE CLASE Que el alumno valla repasando las tablas de multiplicar mediante el juego y que de esta forma valla mejorando su conocimiento de manera significativa.		
ACTIVIDADES	MATERIAL O RECURSOS DIDÁCTICOS	OBSERVACIONES
<p>Primera clase se explicará cómo crear el juego Los alumnos crearán las piezas del rompecabezas con ayuda del docente. (1 rompecabezas por cada tabla de multiplicar)</p> <p>Segunda clase Se explicarán las reglas del juego Los alumnos jugarán haciendo competencia entre equipos</p> <p>Tercera clase Se hará una competencia entre todos los alumnos anotando los resultados en el pizarrón</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Cartulina -tijeras -colores -hoja con las tablas -formato del rompecabezas -reglas del juego -juego de rompecabezas creado por los alumnos -cronometro -Juego de rompecabezas -Pizarrón -Marcador -Cronómetro 	

El maestro del grupo

Vo. Bo.
 El director de la escuela

 Felipe de Jesús Govea Gaytan

 Eduardo T. Mateo Cayetano

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INDÍGENA
 JEFATURA DE ZONA DE SUPERVISIÓN 02
 ESC.PRIM.BIL,"21 DE MARZO".
 C. C. T.16DPB0262H

MAESTRO: Felipe de Jesús Govea Gaytan
FECHA: semana 07 al 11/oct/2013 **GRADO:** 6to

LUGAR: Tarecuato Michoacán
GRUPO: A

ASIGNATURA Matemáticas	NOMBRE DEL PROYECTO Juguemos con las tablas	DURACIÓN 8 semanas
OBJETIVO DEL PROYECTO Que los alumnos aprendan de manera significativa las tablas de multiplicar, que no los confunda y que respondan de manera rápida y positiva al preguntárselas.		
TEMA Las tablas de multiplicar	TÍTULO DEL PLAN DE CLASE Memorama	DURACIÓN 6 horas
OBJETIVO DEL PLAN DE CLASE Que el alumno valla mejorando su conocimiento en cuanto a las tablas de multiplicar, que el alumno memorice de manera divertida las tablas de multiplicar.		
ACTIVIDADES	MATERIAL O RECURSOS DIDÁCTICOS	OBSERVACIONES
<p>Primera clase Crear las tarjetas con las cuales se jugara (20 tarjetas por cada tabla de multiplicar)</p> <p>Segunda clase Se explicara en qué consiste el juego y cuáles son sus reglas. Se jugar en equipos</p> <p>Tercera clase -Se continuara jugando. -De ser posible se jugar utilizando dos o tres tablas a la vez dependiendo de las capacidades de los alumnos</p>	<p>-cartulina -marcador -colores -tijeras</p> <p>-reglas del juego -tarjetas con las cuales se jugara</p>	

El maestro del grupo

Vo. Bo.
 El director de la escuela

 Felipe de Jesús Govea Gaytan

 Eduardo T. Mateo Cayetano

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INDÍGENA
 JEFATURA DE ZONA DE SUPERVISIÓN 02
 ESC.PRIM.BIL,"21 DE MARZO".
 C. C. T.16DPB0262H

MAESTRO: Felipe de Jesús Govea Gaytan
FECHA: semana 14 al 18/oct/2013 **GRADO:** 6^{to}

LUGAR: Tarecuato Michoacán
GRUPO: A

ASIGNATURA Matemáticas	NOMBRE DEL PROYECTO Juguemos con las tablas	DURACIÓN 8 semanas
OBJETIVO DEL PROYECTO Que los alumnos aprendan de manera significativa las tablas de multiplicar, que no los confunda y que respondan de manera rápida y positiva al preguntárselas.		
TEMA Las tablas de multiplicar	TÍTULO DEL PLAN DE CLASE Domino	DURACIÓN 6 horas
OBJETIVO DEL PLAN DE CLASE Mediante el juego se espera que el alumno mejore sus conocimientos, que el alumno tenga menos errores al preguntárselas y que se las aprenda de manera divertida y significativa.		
ACTIVIDADES	MATERIAL O RECURSOS DIDÁCTICOS	OBSERVACIONES
Primera clase Crear las piezas del domino (1 domino por cada tabla de multiplicar) Segunda clase Explicar las reglas del juego Jugar en equipos Tercera clase Continuar con los juegos enfocándonos en las tablas que más se les dificulten	-cartulina -Colores -Tijeras -Formato de cómo marcar las fichas -Reglas del juego -Piezas del domino didáctico creado por lo alumnos	

El maestro del grupo

Vo. Bo.
El director de la escuela

Felipe de Jesús Govea Gaytan

Eduardo T. Mateo Cayetano

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INDÍGENA
 JEFATURA DE ZONA DE SUPERVISIÓN 02
 ESC.PRIM.BIL,"21 DE MARZO".
 C. C. T.16DPB0262H

MAESTRO: Felipe de Jesús Govea Gaytan
FECHA: semana 21 al 25/oct/2013 **GRADO:** 6to

LUGAR: Tarecuato Michoacán
GRUPO: A

ASIGNATURA Matemáticas	NOMBRE DEL PROYECTO Juguemos con las tablas	DURACIÓN 8 semanas
OBJETIVO DEL PROYECTO Que los alumnos aprendan de manera significativa las tablas de multiplicar, que no los confunda y que respondan de manera rápida y positiva al preguntárselas.		
TEMA Las tablas de multiplicar	TÍTULO DEL PLAN DE CLASE Juego de la oca	DURACIÓN 6 horas
OBJETIVO DEL PLAN DE CLASE Que los alumnos mejoren su aprendizaje en cuanto a las tablas del 3, 4, 6, 7, 8 y 9 mejorando la velocidad de respuesta al preguntárselas así como eliminar las respuestas incorrectas.		
ACTIVIDADES	MATERIAL O RECURSOS DIDÁCTICOS	OBSERVACIONES
Primera clase Formar equipo de tres o cuatro integrantes Crear las tarjetas necesarias para el juego Adaptar el dado para poder jugar Explicar brevemente en qué consistirá el juego Segunda clase Explicar las reglas del juego Jugar Tercera clase Volver a jugar complicando un poco el juego o dando premios a los ganadores	-tablero del juego de la oca - un dado -cartulina -colores -tijeras -juego de la oca didáctico creado por los alumnos y el docente en la primera clase -premios para los ganadores (paletas, chocolates etc.)	

El maestro del grupo

Vo. Bo.
 El director de la escuela

 Felipe de Jesús Govea Gaytan

 Eduardo T. Mateo Cayetano

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INDÍGENA
 JEFATURA DE ZONA DE SUPERVISIÓN 02
 ESC.PRIM.BIL,"21 DE MARZO".
 C. C. T.16DPB0262H

MAESTRO: Felipe de Jesús Govea Gaytan

LUGAR: Tarecuato Michoacán

FECHA: 28/oct/13 al 01/nov/13

GRADO: 6to

GRUPO: A

ASIGNATURA Matemáticas	NOMBRE DEL PROYECTO Juguemos con las tablas	DURACIÓN 8 semanas
OBJETIVO DEL PROYECTO Que los alumnos aprendan de manera significativa las tablas de multiplicar, que no los confunda y que respondan de manera rápida y positiva al preguntárselas.		
TEMA Las tablas de multiplicar	TÍTULO DEL PLAN DE CLASE Volver a jugar (repaso)	DURACIÓN 6 horas
OBJETIVO DEL PLAN DE CLASE Que los alumnos vallan adquiriendo un aprecio hacia los juegos y de esa manera sigan repasando las tablas aun después de haber terminado el proyecto.		
ACTIVIDADES	MATERIAL O RECURSOS DIDÁCTICOS	OBSERVACIONES
Primera clase Jugar utilizando los juegos que más les hayan gustado Segunda clase Jugar utilizando los juegos que hayan tenido mejor resultado Tercera clase Jugar utilizando los juegos que hayan tenido mejor resultado	-juegos didácticos creados en las otras actividades -juegos cuyo funcionamiento haya sido bueno	

El maestro del grupo

Vo. Bo.
El director de la escuela

Felipe de Jesús Govea Gaytan

Eduardo T. Mateo Cayetano

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN EN EL ESTADO
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INDÍGENA
 JEFATURA DE ZONA DE SUPERVISIÓN 02
 ESC.PRIM.BIL,"21 DE MARZO".
 C. C. T.16DPB0262H

MAESTRO: Felipe de Jesús Govea Gaytan
FECHA: semana 04 al 08/nov/2013 **GRADO:** 6^{to}

LUGAR: Tarecuato Michoacán
GRUPO: A

ASIGNATURA Matemáticas	NOMBRE DEL PROYECTO Juguemos con las tablas	DURACIÓN 8 semanas
OBJETIVO DEL PROYECTO Que los alumnos aprendan de manera significativa las tablas de multiplicar, que no los confunda y que respondan de manera rápida y positiva al preguntárselas.		
TEMA Las tablas de multiplicar	TÍTULO DEL PLAN DE CLASE Evaluación del proyecto y de los alumnos	DURACIÓN 6 horas
OBJETIVO DEL PLAN DE CLASE		
ACTIVIDADES	MATERIAL O RECURSOS DIDÁCTICOS	OBSERVACIONES
Primera clase Preguntar a los alumnos las tablas del 1 al 10 de uno por uno Segunda clase Continuar preguntado a los alumnos las tablas Tercera clase Comprobar si se cumplieron los objetivos planteados al inicio del proyecto	-Tablas de multiplicar -lista de resultados -lista de objetivos del proyecto -lista de resultados previos al proyecto -lista de resultados al final del proyecto	

El maestro del grupo

Vo. Bo.
El director de la escuela

Felipe de Jesús Govea Gaytan

Eduardo T. Mateo Cayetano

CAPÍTULO 5

INFORME DE LAS ESTRATEGIAS

5.1. LA APLICACIÓN

La aplicación del proyecto tuvo una duración de 8 semanas, dando inicio el 17 de septiembre del 2013 y culminando el 8 de noviembre del 2013, trabajando una actividad a la semana como se explicó en el capítulo anterior.

5.1.1 RECUPERAR CONOCIMIENTOS PREVIOS

Recuperar conocimientos previos fue la primera actividad la cual se llevó a cabo durante la primera semana la cual que fue del 16 al 20 de septiembre del 2013. Durante las dos primeras clases se les preguntó individualmente las tablas de multiplicar del 1 al 10 sacando a cada alumno del salón mientras que los demás trabajaban dentro. Se creó una lista donde se anotaban los resultados tales como: velocidad de respuesta, aciertos, errores y el número de tablas que se saben, esta lista se guardara hasta el final para así poder compararla con los resultados finales,

La tercera clase les explicó en lo que consistía esta propuesta, se les dio una pequeña explicación de los juegos que íbamos a jugar y de la manera en la que se iba a trabajar, también se les encargó el material que necesitaríamos para crear el primero de los juegos y con el cual íbamos a trabajar la siguiente semana.

Los resultados obtenidos se muestran en los cuadros siguientes: en donde E=excelente, MB=muy bien, B=bien, D=deficiente y MD=muy deficiente.

Se calificó la velocidad de respuesta, la cantidad de tablas que se sabían y qué tanto se sabían de cada una de las tablas.

		V. DE RESPUESTA					CANTIDAD DE TABLAS				
		E	MB	B	D	MD	E	MB	B	D	MD
1	AGUILAR GOVEA ARACELI				X				X		
2	BLAS MANZO LUIS ÁNGEL				X				X		
3	CUEVAS TOMAS JOSÉ RODRIGO				X				X		
4	GOVEA VICTORIANO GUADALUPE				X				X		
5	JUAN DE DIOS AGUSTÍN LAURA				X				X		
6	JUAN DE DIOS MATEO JORGE LUIS				X				X		
7	JUAN DE DIOS TRINIDAD MARCO				X				X		
8	MARAVILLA AMEZCUA CINTHYA				X				X		
9	MARTÍNEZ JUAN DE DIOS JOSÉ LUIS				X					X	
10	MELCHOR AGUILAR RODRIGO				X				X		
11	ROMERO VICTORIANO ANA					X			X		
12	SILVA MORALES JULIO				X					X	
13	VICTORIANO JUAN LEOBARDO				X				X		
14	VICTORIANO MANZO DIEGO A.				X				X		
15	VICTORIANO SOLARES MANUEL.					X				X	

		Tablas de multiplicar									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AGUILAR GOVEA ARACELI	MB	B	B	B	B	D	MD	MD	MD	B
2	BLAS MANZO LUIS ÁNGEL	MB	B	B	B	B	D	MD	MD	MD	B
3	CUEVAS TOMAS JOSÉ RODRIGO	MB	B	MB	MB	B	D	D	MD	MD	B
4	GOVEA VICTORIANO GUADALUPE	MB	B	MB	MB	B	D	MD	MD	MD	B
5	JUAN DE DIOS AGUSTÍN LAURA	MB	B	B	MB	B	D	D	MD	MD	B
6	JUAN DE DIOS MATEO JORGE LUIS	MB	B	B	B	B	D	MD	MD	MD	B
7	JUAN DE DIOS TRINIDAD MARCO	MB	B	B	B	B	D	MD	MD	MD	B
8	MARAVILLA AMEZCUA CINTHYA	MB	B	B	B	B	D	MD	MD	MD	B
9	MARTÍNEZ JUAN DE DIOS JOSÉ LUIS	MB	B	B	B	B	D	MD	B	MD	B
10	MELCHOR AGUILAR RODRIGO	MB	B	B	B	B	D	MD	MD	MD	B
11	ROMERO VICTORIANO ANA	MB	B	B	B	B	D	MD	MD	D	B
12	SILVA MORALES JULIO	MB	B	MB	B	B	D	MD	MD	MD	B
13	VICTORIANO JUAN LEOBARDO	MB	B	B	MB	B	D	MD	MD	MD	B
14	VICTORIANO MANZO DIEGO A.	MB	B	B	B	B	D	MD	MD	MD	B
15	VICTORIANO SOLARES MANUEL.	MB	B	B	B	B	D	MD	MD	MD	B

5.1.2 SOLITARIO

Esta actividad se trabajó durante la semana del 25 al 27 de septiembre del 2013 los días lunes, miércoles y jueves, durante la primera sesión se utilizó para crear los juegos. Hubo una pequeña dificultad ya que dos de los alumnos no llevaron el material pero afortunadamente el que llevaron los otros alcanzó para todos, esta clase consistió básicamente en dibujar cuadritos en la cartulina y recortarlos, para esto no hubo ningún problema ya que los alumnos estaban felices jugando con el material. Presentó dificultad la hora de escribir las multiplicaciones y los resultados en los cuadritos, algunos alumnos se confundieron echando a perder algunos cuadritos pero afortunadamente había repuestos.

En la segunda sesión les expliqué en qué consistía el juego y cuáles eran las reglas del mismo, mientras explicaba los alumnos estaban impacientes por empezar a jugar y algunos ya ni siquiera pusieron atención a las explicaciones, de tal forma que no supieron cómo jugar en un principio, por lo que tuve que volver a explicar pero ahora individualmente.

Cada alumno estuvo en su lugar jugando primeramente con la tabla del 2 luego la del tres y así hasta la del nueve, mientras ellos jugaban yo estuve rondando por sus lugares para ver como reaccionaban los niños y ver cuáles eran las dificultades que podrían tener, al final de la clase les dije que estudiaran las tablas del 6, 7, 8 y 9 en sus casas para que no se les complicara tanto la próxima vez que jugáramos, ya que esta clase solo se jugó con las tablas del 2, 3, 4, y 5.

La tercera sesión correspondiente a esta actividad fue el día jueves y como mencioné anteriormente se jugó con las tarjetas de las tablas del 6 al 9, pero se dio un pequeño repaso al principio con la tabla del 2, durante esta clase los alumnos no la tuvieron tan fácil ya que no habían estudiado en sus casas, pero aun así al principio no dejaban de intentarlo, ya al final si hubo un poco de frustración en algunos alumnos y por eso ya lo hacían al azar, jugaban sin pensar y solo volteaban las tarjetas esperando atinarle y terminar el juego.

De igual manera al final de la clase les encargué el material para el siguiente juego, y le dije que repasaran un poco las tablas para que los juegos se les hicieran más fáciles.

5.1.3 ROMPECABEZAS.

Esta actividad se desarrolló durante la semana del 30 de septiembre al 4 de octubre del 2013, y se trabajó los días lunes, martes y miércoles.

Al igual que en la otra actividad la primera sesión se utilizó para crear las piezas del rompecabezas y de la misma manera los alumnos se divirtieron recortando y jugando con los materiales, para esta actividad no hubo dificultades a lo hora de escribir las multiplicaciones ni los resultados, al final de la clase les explique brevemente para que eran los rompecabezas y cómo los utilizaríamos.

Para la segunda sesión les expliqué en qué consistía el juego y las reglas del mismo, para jugar se formaron equipos de dos integrantes. Al empezar parecía que este juego seria bien aceptado por los niños pero no fue si ya que solo jugaron unos 15 minutos, después de eso los alumnos se empezaron a inquietar, y a renegar de que el juego era muy aburrido, al intervenir me di cuenta de que eso se debía a que estaban utilizando los rompecabezas de la tabla del dos y tres así que le dije que utilizaran las del seis y del siete para yo poder ver si tenían la misma reacción con estas tablas.

Utilizando las tablas del seis y siete se les dificultó un poco más el juego por lo que sí duraron un poco más jugando, pero a final de cuentas ellos insistían en que era aburrido, así que decidí iniciar con la competencia del grupo la cual estaba planeado para la siguiente sesión, decidí hacer esto para darme cuenta si la competencia funcionaria o si no para buscar otra forma de utilizar los rompecabezas, afortunadamente la competencia funciona no de la manera que a mí me gustaría pero a final de cuentas cumplió con lo que era su función, así que decidí utilizarla en la sesión siguiente.

Se tenía planeado dejar como una tarea que los alumnos practicaran el juego en sus casas pero al ver la reacción que tenían jugando solos decido no hacerlo y solo les dije que se preparan porque al día siguiente tendríamos otra competencia y que ahora si habría premios los cuales consistirían en pequeños dulces los niños reaccionaron felices ante esta propuesta.

Para la tercera sesión los niños estaban impacientes por iniciar el juego, al ver esto les pregunté que si tenían tantas ganas de estudiar las tablas y respondieron que no, les pregunté que si tenían ganas de jugar y dijeron que no, les pregunté qué porque estaban tan impacientes por empezar y casi a coro respondieron que porque querían ganarse los dulces, esta respuesta me pareció algo graciosa pero era una respuesta que yo ya esperaba, inicié con la competencia de manera casi inmediata jugando dos veces con cada rompecabezas, con las tablas del dos, del tres y del cinco terminaron casi todos al mismo tiempo, con las del 4 y 6 hubo tres que se tardaron y terminaron un poco después que los demás, con las del siete, ocho y nueve, más de la mitad se tardó en terminar.

Como lo mencioné al principio antes de iniciar todos estaban impacientes por jugar pero después de jugar con los rompecabezas hasta la tabla del cinco casi todos se empezaron a decepcionar ya que no habían ganado ningún juego y por lo tanto no habían ganado ningún dulce. De todos los alumnos presentes solo habían ganado cuatro, así que para animarlos decidí darles un dulce a todos para animarlos y seguir jugando. Al terminar con la actividad se les volvió a insistir que repasaran las tablas en su casa y se les encargó el material para la siguiente clase.

En un principio quería cambiar esta actividad de los rompecabezas ya que a los alumnos no les gustaba pero al ver que con la competencia se logra lo que se quería, lo cual era que los alumnos se esforzaran en saberse las tablas para poder terminar de armar los rompecabezas de una manera más rápida. De esta manera se completó la actividad.

5.1.4 MEMORAMA.

Esta actividad se realizó durante la semana del 7 al 11 de octubre trabajando los días lunes, miércoles y viernes.

La clase del lunes correspondió a la primera sesión, se trabajó en la creación de las tarjetas del memorama, y en formar equipos de cinco integrantes, se dibujaron los rectángulos en las cartulinas, se recortaron y se les colocaron las multiplicaciones y los resultados, para esta clase un hubo complicaciones ya que los alumnos lo hicieron contentos, un poco inquietos pero nada desordenados. El tiempo no alcanzó para realizar las tarjetas de todas las tablas por lo que se acordó terminar en la clase siguiente.

Durante la segunda sesión se terminaron de crear las tarjetas de las tablas faltantes, en seguida se dio inicio con lo que se tenía planeado para esta sesión, se les explicó en qué consistía el juego, lo cual no fue muy difícil ya que ellos conocían el juego del memorama, solo tuve que explicar las diferencias del juego tradicional y este de las tablas, los cual fue entendido por todos.

Como ya quedaba poco tiempo solo se pudo jugar unas cuantas veces con las tablas más fáciles, así que les dije que continuaríamos la próxima sesión la cual sería al viernes, algo que me sorprendió fue lo que dijo Leobardo, “voy a estudiar para ganarle a todos”, al oír esto les dije a todos los niños que ellos hicieran lo mismo a lo que un alumnos respondió “al menos vamos a ganar dulces o para qué estudio” al oír esto le dije que no estudiara por los dulces que lo hiciera por el hecho de aprender y saber más, que se fueran preparando, poniéndole muchas ganas ya que al final de todos los juegos se haría una competencia más grande que la que se hizo con el juego anterior, en donde utilizaríamos todos la juegos que ya habíamos creado y los que nos faltaban, que los premios iban a ser dulces más buenos y más caros.

Ya en la tercera sesión cada equipo empezó a jugar utilizando la tabla que ellos quisieran, me di a la tarea de rondar por los lugares donde estaban jugando, observé a cada equipo durante unos 5 minutos, con lo cual me di cuenta de que

había algo que se me había olvidado, un punto muy importante, de este juego y de los que venían, no hubo problema con los otros ya que esos eran solo de repaso individual. Mientras rondaba los lugares y observaba a los equipos, me percaté de que cada alumno jugaba de manera egoísta y para su propia conveniencia.

No se cumplía con el trabajo en equipo, la cooperación ni el andamiaje, los cuales son la parte más importante de esta propuesta, por lo que decidí interrumpir los juegos y explicar en qué consistían los equipos, les dije, al final se hará un competencia de equipos en donde ganarían a perderían todos sus integrantes, que estos juegos solo eran para que fueran aprendiendo como jugar y se fueran preparando para la competencia, que debían ayudarse entre ellos para que todos supieran jugar y se fueran aprendiendo la tablas, que mientras jugaran se fueran ayudando, si uno no se sabía el resultado que le ayudaran y si ninguno se lo sabía que entre todos los buscaran.

Hubo un poco de confusión entre los alumnos y sobre todo en cuanto a la forma de jugar, les expliqué nuevamente y les di un par de ejemplos, les dije que si Sara volteaba una tarjeta y en la tarjeta tenía 2x1 y si ella no sabía la respuesta y alguno de su equipo la sabía que le dijera cual era, así que pregunté a los niños del equipo de Sara cual era la respuesta y me dijeron que 2 y les dije ustedes les dicen que es dos pero no le dicen dónde está la tarjetas. Esa es la forma en la que deben de ayudarse entre ustedes, una vez que les expliqué esto se pusieron a jugar, al parecer el juego les pareció entretenido ya que no reclamaron ni reprocharon, al final de la clase les volví a recordar que tenían que estudiar y les dije que tenían que practicar con los juegos en sus casas para la competencia final, les encargue el material para el siguiente juego.

5.1.5 DOMINÓ.

Se realizó la actividad durante la semana del 14 al 18 de octubre y se trabajó los días miércoles, jueves y viernes.

La sesión del miércoles fue la primera de esta estrategia y como en las demás esta primera sesión fue para crear las piezas del juego que en esta ocasión fueron las piezas del dominó, primeramente se volvieron formar los equipos de la misma manera en la que habían estado trabajando anteriormente y el equipo realizó un juego de dominó para cada tabla de multiplicar. Aquí si hubo mucha confusión a la hora de poner los resultados y las multiplicaciones en las piezas del dominó por lo que decidí decir a los alumnos que las dejaran así que yo lo haría en mi casa que ellos solo se encargaran de recortar las piezas, así fue como le di fin a esta sesión.

El día jueves se realizó la segunda sesión en la cual les entregué las piezas de sus dominós a cada equipo, les expliqué las reglas del juego y les volví a recordar la forma de ayudarse entre ellos, mientras los alumnos jugaban me di cuenta de que ya habían mejorado su conocimiento de las tablas de multiplicar que ya no se confundían de la misma manera en la que lo hacían antes con las tablas del 6, 7, 8 y 9, y que se ayudaban entre sí, en este juego la única dificultad fue al principio, ya que a los alumnos no les quedaba muy claro como jugar pero después de unas cuantas explicaciones y ejemplos los alumnos comprendieron no perfectamente pero si lo suficiente como para jugar sin problemas.

La tercera sesión fu el día viernes, no hubo inconvenientes, solo el hecho de que un alumnos no sabía cómo jugar ya que no había asistido a clase el día anterior pero sus compañeros de equipo se encargaron de enseñarle. Al final de se les volvió a encargar el material para el juego de la próxima estrategia.

5.1.6 JUEGO DE LA OCA.

Esta estrategia se llevó a cabo durante la semana del 21 al 25 de octubre y se trabajó los días lunes, martes y miércoles.

En la sesión del lunes se volvieron a retomar los equipos de la misma manera en la que ya venían trabajando, por equipos se realizaron las tarjetas para el juego, no hubo inconvenientes a la hora de crear las tarjetas por lo que esta actividad se

realiza de buena manera ya que a los niños les agrada el recortar y el jugar con los materiales.

La segunda y tercera sesión fue prácticamente de puro juego en ambas sesiones los alumnos mostraron al igual que en la estrategia anterior un buen avance en cuanto al conocimiento de las tablas de multiplicar por lo que el juego no les pareció muy difícil pero si muy entretenido ya que se respetaron todas las reglas del clásico juego de la oca, la única diferencia entre estas dos sesiones fue que en la segunda sesión se les explicó las reglas del juego.

5.1.7 REPASO

Es actividad se realizó durante la semana del 28 de octubre al 01 de noviembre del 2013, a diferencia de las otras actividades solo se trabajó dos sesiones en lugar de las tres que se tenían planeadas, se trabajó los días martes y miércoles.

Se trabajó de la manera en la que estaba planeada, los alumnos volvieron a jugar utilizando todos los juegos que habían hecho. La forma en la que se utilizaron los juegos fue mediante una competencia entre equipos donde cada integrante del equipo participaba en un juego y al final ganaba el equipo cuyos integrantes habían ganado más juegos.

Hubo una gran diferencia a la hora de jugar ya que los alumnos jugaban con más facilidad y mayor rapidez a la hora de responder o saber cuál era el resultado de alguna multiplicación, durante las dos sesiones se siguió mejorando el trabajo en equipo.

Al igual que en las otras actividades se tenía pensado trabajar tres días pero desgraciadamente no se pudo ya que el día viernes se les aplicó un examen a los alumnos por parte de la supervisión y ese día ya no se pudo trabajar, pero esto no afectó la actividad ya que con dos días fue más que suficiente para trabajar y cumplir con el objetivo.

5.1.8 EVALUACIÓN

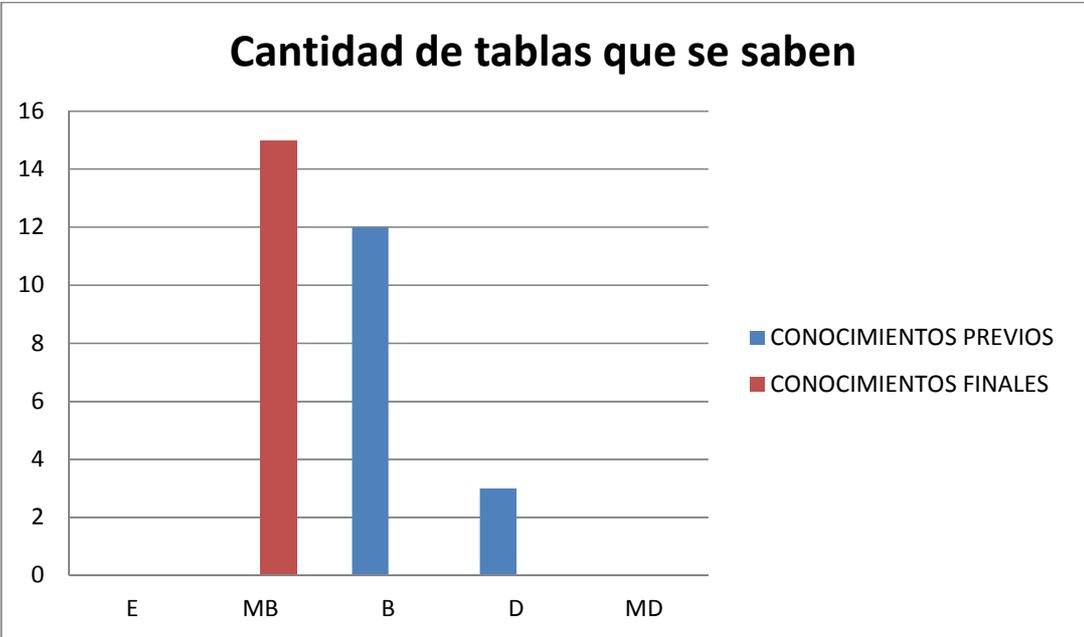
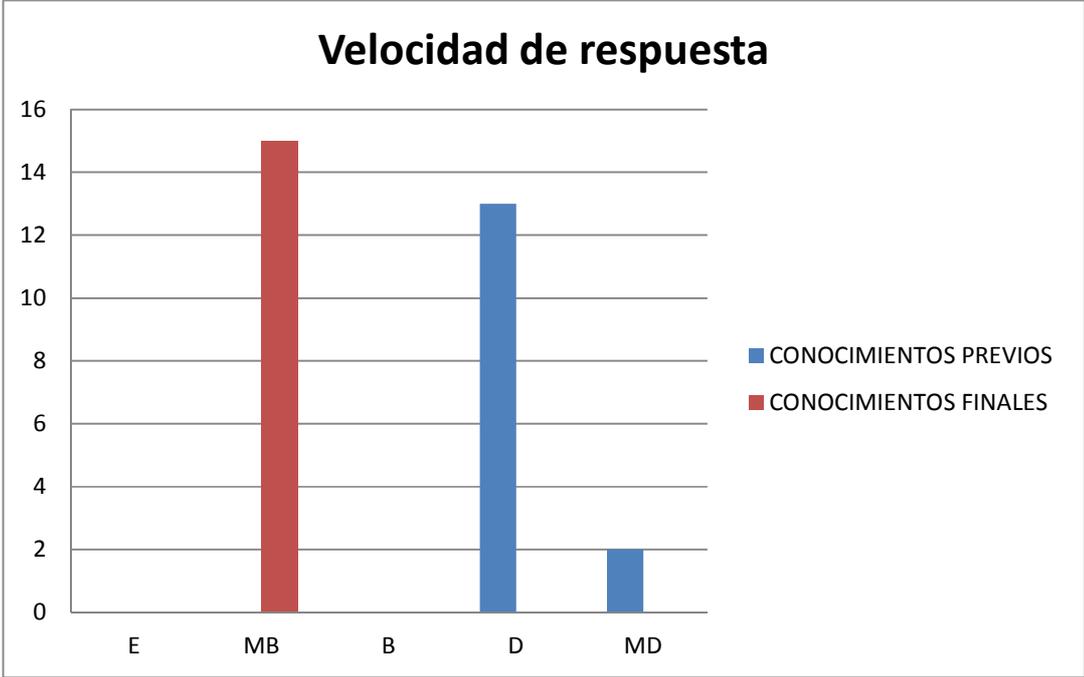
Esta actividad se llevó a cabo durante la semana del 04 al 08 de noviembre y se realizó durante los días lunes, martes y miércoles, en la cual se evaluó tanto a los alumnos como al proyecto mismo.

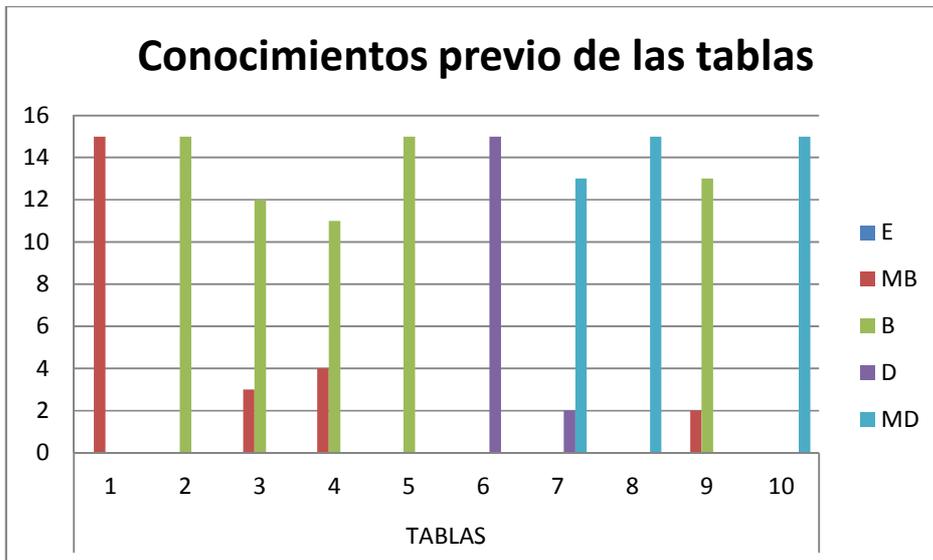
Para la evaluación de los alumnos se les volvió a preguntar las tablas de una por una a cada alumno y los resultados se anotaban en un cuadro similar al que se utilizó en la primera actividad la cual era de recuperación de conocimientos previos, posteriormente se realizó un comparativo entre los resultados de la primera evaluación y los resultados de esta última. Los resultados fueron favorables ya que la mayoría de los alumnos mejoraron de manera notoria sus conocimientos de las tablas de multiplicar e excepción de tres los cuales si mejoraron un poco pero no lo suficiente digamos que en cuanto al objetivo planteado se cumplió en un 90%. Se muestran los resultados en los siguientes cuadros.

		V. DE RESPUESTA					CANTIDAD DE TABLAS				
		E	MB	B	D	MD	E	MB	B	D	MD
1	AGUILAR GOVEA ARACELI		X					X			
2	BLAS MANZO LUIS ÁNGEL		X					X			
3	CUEVAS TOMAS JOSÉ RODRIGO		X					X			
4	GOVEA VICTORIANO GUADALUPE		X					X			
5	JUAN DE DIOS AGUSTÍN LAURA		X					X			
6	JUAN DE DIOS MATEO JORGE LUIS		X					X			
7	JUAN DE DIOS TRINIDAD MARCO		X					X			
8	MARAVILLA AMEZCUA CINTHYA		X					X			
9	MARTÍNEZ JUAN DE DIOS JOSÉ LUIS		X					X			
10	MELCHOR AGUILAR RODRIGO		X					X			
11	ROMERO VICTORIANO ANA		X					X			
12	SILVA MORALES JULIO		X					X			
13	VICTORIANO JUAN LEOBARDO		X					X			
14	VICTORIANO MANZO DIEGO A.		X					X			
15	VICTORIANO SOLARES MANUEL.		x					X			

		TABLAS DE MULTIPLICAR									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AGUILAR GOVEA ARACELI	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
2	BLAS MANZO LUIS ÁNGEL	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
3	CUEVAS TOMAS JOSÉ RODRIGO	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
4	GOVEA VICTORIANO GUADALUPE	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
5	JUAN DE DIOS AGUSTÍN LAURA	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
6	JUAN DE DIOS MATEO JORGE LUIS	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
7	JUAN DE DIOS TRINIDAD MARCO	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
8	MARAVILLA AMEZCUA CINTHYA	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
9	MARTÍNEZ JUAN DE DIOS JOSÉ LUIS	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
10	MELCHOR AGUILAR RODRIGO	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
11	ROMERO VICTORIANO ANA	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
12	SILVA MORALES JULIO	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
13	VICTORIANO JUAN LEOBARDO	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
14	VICTORIANO MANZO DIEGO A.	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
15	VICTORIANO SOLARES MANUEL.	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB

Mediante las siguientes gráficas se comparan los resultados obtenidos durante la primera actividad (conocimientos previos) y los obtenidos en la actividad de evaluación (conocimientos finales).





En cuanto a la evaluación del proyecto podríamos decir que este proyecto funcionó de manera favorable, y aunque no logramos cumplir nuestro objetivo al 100% si pudimos notar una gran mejoría en los alumnos, esta mejoría podría incluso incrementarse con invertirle un poco más de tiempo, si seguimos utilizando estas estrategias a lo largo siclo escolar podríamos llegar e incluso superar los objetivos que nos propusimos.

CONCLUSIONES

Este trabajo lo realicé con muchas dificultades, pero a lo largo de mi estancia en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) sede Zamora, se me fue guiando hasta lograrlo, a lo largo de los años en esta institución fui adquiriendo conocimientos y técnicas con las cuales pude superar los retos y obstáculos que se me presentaban.

Los conocimientos que fui adquiriendo durante los cuatro años y medio que estuve en esta institución me sirvieron para ir diseñando mi propuesta y para posteriormente ponerla en práctica.

La aplicación de esta propuesta en el medio donde laboro, así como el cursar la Licenciaturas en Educación Preescolar y Educación Primaria para el Medio Indígena, Plan 1990, (LEPEPMI 90) me ayudó a cambiar mi perspectiva sobre la práctica docente, sobre todo en el hecho de ver a los alumnos como recipientes que hay que llenar con conocimientos prácticamente inútiles para él, es decir me pude percatar de los errores que cometía.

Hoy en día tengo una nueva visión sobre lo que es ser docente, ha cambiado radicalmente mi postura en el salón de clases, ha aprendido la verdadera obligación que tenemos los docentes y ahora comprendo el papel que tienen nuestros preciados alumnos.

Aprendí una lección de vida muy importante la cual no quiero dejar fuera de este trabajo, comprendí que para los alumnos somos unos padres, tal vez no de sangre pero sí de manera sentimental, y por lo tanto como buenos padres debemos de preocuparnos por el aprendizaje de nuestros hijos.

BIBLIOGRAFÍA

Bayer, S. A. "Maestros en transición" en antología; ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE, México, ed. UPN-SEE, 2000.

BAYER, S. A. "Vygotski revisado", en antología; ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE, México, ed. UPN-SEE, 2000.

DE LIMA, Dinorah, "Nuevas ideas para viejas intenciones" en antología: CRITERIOS PARA PROPICIAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA, México, ed. UPN-SEE, 2000.

DIAZ AGUADO, María José, "El aprendizaje cooperativo" en antología; ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE, México, ed. UPN-SEE, 2000.

GIORDAN, André, "el saber científica se dirige mal", en antología: CRITERIOS PARA PROPICIAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA, México, ed. UPN-SEE, 2000.

LÓPEZ, Luis Enrique, "Lenguaje e Individuo" en: LENGUAS, GRUPOS ÉTNICOS Y SOCIEDAD NACIONAL, México, ed. UPN-SEE, 2000.

MUNNÉ, F, "introducción a la conducta grupal", en: GRUPO ESCOLAR, México, ed. UPN-SEE, 2000.

PEDRO B, Matilde, et/al, "El trabajo del maestro en la escuela primaria unitaria", en antología: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 5, México, ed. UPN-SEE, 2000.

Rubén Godínez López, et/al, "Tarecuato y su Gente", en: Lugares, TARECUATO... SU GENTE..., ed., GACETA ZAMORANA, Zamora Michoacán, 1995,

VON GLEITCH, Uta, "Funciones de la lengua materna" en: Lenguas, Grupos Étnicos y Sociedad Nacional, México, ed. UPN-SEE, 2000.

FUENTES ELECTRÓNICAS.

<http://definicion.de/alternativa/#ixzz2UoTg8Ffw>

<http://definicion.de/matematicas/#ixzz2WqFJbKuS>

<http://definicion.de/multiplicacion/#ixzz2WqnFdaOq>

<http://definicion.de/operacion/#ixzz2WqG0iiOI>

<http://definicion.de/planeacion-educativa/#ixzz2VaUPj9mO>

<http://definicion.de/tecnica/#ixzz2UoSy4INS>

http://profeshirly.wikia.com/wiki/LAS_TABLAS_DE_MULTPLICAR_Y_LA_IMPORTANCIA_DE_SU_APRENDIZAJE

<http://www.alumnosonline.com/notas/importancia-matematicas.html>

<http://www.definicion.org/metodo>

<http://www.inegi.org.mx/sistemas/resultadosr/CPV/Default.aspx?texto=tarecuato%20michoacan>

<http://www.lugaresdemexico.com/Tarecuato.html>

<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>

ENTREVISTAS

Eduardo T. Mateo Cayetano, director de la ESC. PRIM. BIL. "21 de Marzo".

Gonzalo Govea, jefe de manzana de Tarecuato Mich.

ANEXOS

FORMATO DOMINÓ: TABLA DEL 4

4x3	36	4x5	20	4x6	32	36	4x9
12	4x8	16	4x9	24	4x7	4x8	36
4x3	28	4x4	32	4x6	24	32	4x8
36	4x6	16	4x7	20	4x9	28	4x9
4x3	20	4x4	24	4x5	32	28	4x8
12	4x4	16	4x5	20	4x7	28	4x7
4x3	12	16	4x4	4x5	24	4x6	36

FORMATO DOMINÓ: TABLA DEL 5

5x3	45	5x5	25	5x6	40	45	5x9
15	5x8	20	5x9	30	5x7	5x8	45
5x3	35	5x4	40	5x6	30	40	5x8
45	5x6	20	5x7	25	5x9	35	5x9
5x3	25	5x4	30	5x5	40	35	5x8
15	5x4	20	5x5	25	5x7	35	5x7
5x3	15	20	5x4	5x5	30	5x6	45

FORMATO DOMINÓ: TABLA DEL 6

6x3	54	6x5	30	6x6	48	54	6x9
18	6x8	24	6x9	36	6x7	6x8	54
6x3	42	6x4	48	6x6	36	48	6x8
54	6x6	24	6x7	30	6x9	42	6x9
6x3	30	6x4	36	6x5	48	42	6x8
18	6x4	24	6x5	30	6x7	42	6x7
6x3	18	24	6x4	6x5	36	6x6	54

FORMATO DOMINÓ: TABLA DEL 7

7x3	63	7x5	35	7x6	56	63	7x9
21	7x8	28	7x9	42	7x7	7x8	63
7x3	49	7x4	56	7x6	42	56	7x8
63	7x6	28	7x7	28	7x9	49	7x9
7x3	35	7x4	42	7x5	56	49	7x8
21	7x4	28	7x5	35	7x7	49	7x7
7x3	21	28	7x4	7x5	42	7x6	63

FORMATO DOMINÓ: TABLA DEL 8

8x3	72	8x5	40	8x6	64	72	8x9
24	8x8	32	8x9	48	8x7	8x8	72
8x3	56	8x4	64	8x6	48	64	8x8
72	8x6	32	8x7	32	8x9	56	8x9
8x3	40	8x4	48	8x5	56	56	8x8
24	8x4	32	8x5	40	8x7	56	8x7
8x3	24	32	8x4	8x5	48	8x6	72

FORMATO DOMINÓ: TABLA DEL 9

9x3	81	9x5	45	9x6	72	81	9x9
27	9x8	36	9x9	54	9x7	9x8	81
9x3	63	9x4	81	9x6	54	72	9x8
81	9x6	36	9x7	36	9x9	63	9x9
9x3	45	9x4	54	9x5	63	63	9x8
27	9x4	36	9x5	45	9x7	63	9x7
9x3	27	36	9x4	9x5	54	9x6	81

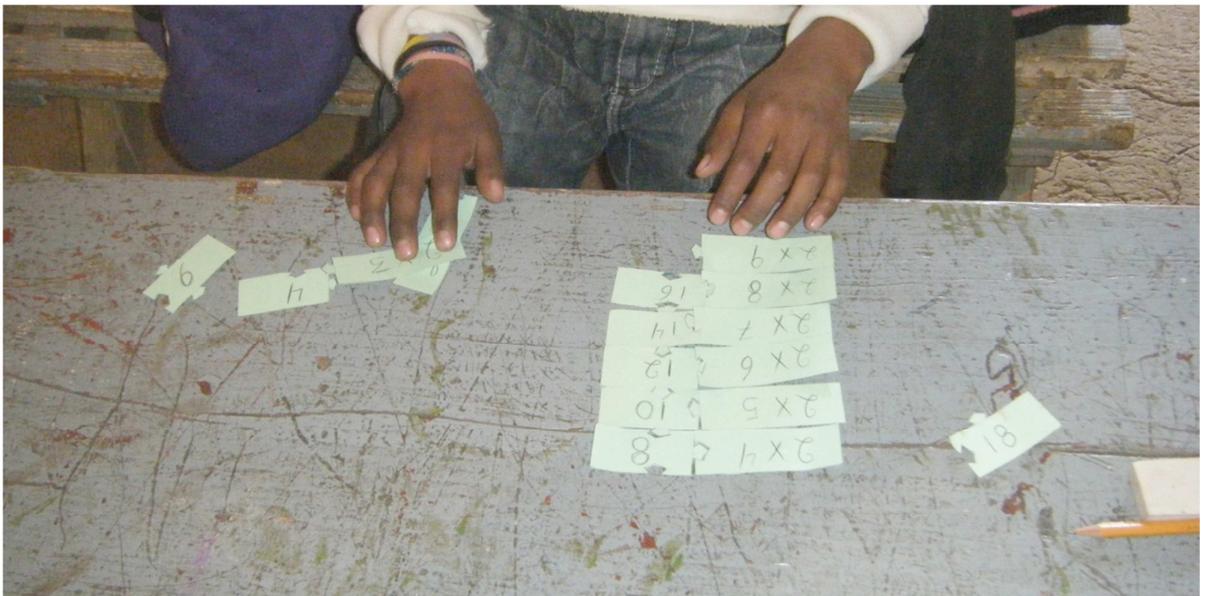
FACHADA DE LA ESCUELA.



JUGANDO SOLITARIO



JUGANDO ROMPECABEZAS



JUGANDO MEMORAMA



JUGANDO DOMINÓ



JUGANDO A LA OCA

