
UNIDAD UPN-212

**“Ven a Jugar, y en 1er. Año
Aprenderás a Sumar”**

Proyecto de Innovación

**Que para obtener el Título de
Licenciado en Educación**

Presenta

Juan Carlos Aguilar Vázquez

Teziutlán, Pue., Julio de 2011

UNIDAD UPN-212

**“Ven a Jugar, y en 1er. Año
Aprenderás a Sumar”**

Proyecto de Innovación

**Que para obtener el Título de
Licenciado en Educación**

Presenta

Juan Carlos Aguilar Vázquez

Tutora

Lic. Dolores Juárez Ávila

Teziutlán, Pue., Julio de 2011

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-11/0829

Teziutlán, Pue., 09 de julio de 2011.

Profr.
Juan Carlos Aguilar Vázquez
Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:

Proyecto de Innovación

Titulado:

"Ven a Jugar y en 1er. Año Aprenderás a Sumar"

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar un ejemplar y cinco cd's rotulado en formato PDF como parte de su expediente al solicitar el examen.

SEP



Atentamente
"Educar para Transformar"

Mtra. **María del Carmen Sisniega González**
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN
Presidente de la Comisión

MCSG/EJMT/DJA// gct*

DEDICATORIA

Es mi deseo como sencillo gesto de agradecimiento, dedicarle este Proyecto de Innovación con todo cariño y amor a toda mi hermosa familia que gracias a su apoyo, consejos y palabras de aliento crecí como persona.

Con mucho cariño y eterno agradecimiento principalmente a mis padres que me dieron la vida y han estado conmigo siempre. Muchas gracias por la confianza y el total apoyo que me brindaron, en momentos malos y buenos. Me han enseñado a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad, ni desfallecer en el intento. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi perseverancia y mi empeño, y todo ello con gran dosis de amor y sin pedir nunca nada a cambio.

Raquel Vázquez Campos, no me equivoco si digo que eres la mejor mamá del mundo, muchas gracias por todo tu esfuerzo, tu apoyo, tu confianza depositada en mí y por todo lo que me has querido y amado siempre, espero que eternamente sigas estando orgullosa de mí. Te amo mucho mamita.

Joaquín Aguilar Quezada, este es un logro que quiero compartir contigo, gracias por ser mi papá y por creer en mí y quererme. Quiero que sepas que eres de las personas más importantes que amo y que ocupas un lugar especial en mi corazón.

Raquel Aguilar Vázquez, sé que estas orgullosa de mí y yo de ti, por qué los dos estamos llegando a un objetivo que ambos nos planteamos y al mismo tiempo lo estamos alcanzando y culminando. Quiero que sepas hermana que te amo y siempre voy a estar contigo en todo momento. Gracias por brindarme tu apoyo, espero que nuestro cariño y amor que nos caracteriza, siempre perdure.

Tías y tíos, este logro también va para ustedes. Muchas gracias por todo, por qué me han apoyado siempre y han tenido en mí mucha fe. Con todo mi cariño ya que siempre han demostrado toda comprensión, amor y apoyo en cualquier situación, por todo eso y mucho más les estoy muy agradecido. Los quiero mucho.

Primas y primos, muchas gracias por todo su apoyo, cariño, buena vibra y buenos deseos que me han brindado; por todos esos lindos momentos de alegría que hemos compartido juntos y que nunca olvidare. Los querré por siempre.

A mis amigos, mil gracias por su hermosa amistad, estoy agradecido porque me han dado su apoyo y cariño sincero, y por los momentos que hemos compartido y por qué han estado conmigo siempre en las buenas y en las malas. Los quiero mucho.

A mis maestros, no sólo de licenciatura, sino de toda la vida, muchas gracias por que de alguna manera forman parte de lo que ahora soy, ya que han sembrado en mí parte de su inteligencia. Gracias por guiarme por el camino del saber, con mucho cariño y eterna gratitud.

A mi asesora, Profa. Dolores Juárez Ávila, por qué me brindó su apoyo, confianza y compartió conmigo sus conocimientos profesionales y se esforzó por sembrar en mi mente esos conocimientos, para salir adelante en la licenciatura. Es usted un ejemplo a seguir, muchas gracias.

A ti Señor por qué hiciste realidad este sueño, con todo el amor con que me rodeas y por qué me tienes en tus manos. Este proyecto también es para ti.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I. ¿SERÁ DIFÍCIL ENSEÑAR A RESOLVER PROBLEMAS DE SUMA?....	13
CAPÍTULO II. EL BUEN CRECIMIENTO Y DESARROLLO DEL NIÑO	19
CAPÍTULO III. CONSTRUYENDO UN MEJOR MUNDO DE CONOCIMIENTOS PARA EL NIÑO	28
CAPÍTULO IV. POR QUÉ LO MEJOR DE APRENDER ES DIVERTIRSE	42
CAPÍTULO V. LA EVALUACIÓN HACE UNA MEJOR COMUNIÓN EN EL PROCESO DIDÁCTICO.....	48
CAPÍTULO VI. EL PROFESOR SIEMPRE DEBE DE CONSEGUIR LAS MEJORES TÁCTICAS	55
CRONOGRAMA DE APLICACIÓN	58
PLAN DE TRABAJO	59
PLANEACIONES Y REGISTROS DE EVALUACIÓN	61
SUGERENCIAS	125
BIBLIOGRAFÍA	127
ANEXOS	130
APÉNDICES.....	136

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

La formación educativa en México actualmente es desolada por la globalización y el modelo educativo que manipulan las escuelas públicas, es casi invalidado para el buen trabajo de los estudiantes de Educación Básica Pública, no están capacitados para los cambios mundiales presentes.

Muchas veces los alumnos no toman en serio la ocasión de tener acceso a la educación, por lo cual, hay demasiada divergencia de oportunidades de estudio, claro que los que desean estudiar, tienen numerosa posibilidad de lograr un lugar, mediante becas o estímulos atractivos por parte de organizaciones o del propio gobierno.

La forma en futuros años es crear excelentes profesores que quieran y amen su trabajo de enseñanza, que realicen su trabajo de forma profesional y por supuesto con la norma que implica, también transformar el sistema educativo en las instituciones del nivel básico.

La actual sociedad está dispuesta de manera positiva, a cambiar la educación de cada uno de los individuos de este país, mediante el soporte del gobierno, examinando de manera detallada los cambios que deben de ocurrir.

Actualmente la educación en México se localiza en un cambio de reforma que inicio en el 2004 con preescolar y siguió en 2006 con secundaria. A partir del año 2009, la reforma de la educación se propaga en primaria en los grados de primero y sexto, actualmente desde el 2010 se amplió a segundo y quinto grado, esperando que para el 2011 ya estén integrados todos los niveles de educación básica en esta nueva reforma educativa.

Las razones de una reforma educativa son propias al avance de la indagación educativa y la evolución de las diversas conductas científicas, pero también y sobre todo busca hacer de esta reforma una gran ocasión para mejorar la calidad del sistema educativo del país.

Por lo anterior mencionado en el siguiente escrito se abordará a grandes rasgos sobre el proyecto de innovación que se ha trabajado, el cual tratará de dar solución al Problema Pedagógico más importante y significativo presentado en alumnos de 1er. año de Educación Primaria.

El tipo de proyecto designado es de **Acción Docente**, porque el problema a tratar surge de la práctica propia y es pensado para la misma, aquí se exige desarrollar una alternativa a los problemas presentados por algunos profesores en su quehacer docente, en este caso en la enseñanza de la suma mediante la resolución de problemas. Este proyecto se construyó con la ayuda de investigaciones teóricas y prácticas, creatividad e imaginación pedagógica y sociológica. Se realizó con la finalidad de dar solución a este tipo de problema que presentan algunos docentes en su trabajo diario, por el motivo de que algunos les hacen falta estrategias para abatir este problema. El proyecto va dirigido al maestro que presente dificultad en este aprendizaje matemático.

El contexto en el que fue desarrollado este proyecto se ubica en el municipio de Atzalán, Veracruz con el nombre de “Herminio Cabañas León” con clave 30DPR3230D, la cual se encuentra en la zona 077. Los factores económicos, políticos, sociales y culturales del contexto influyen de manera notable en el problema. En lo económico se presenta muy comúnmente una preocupación por el equilibrio de grupos sociales en la vida escolar, en la cual se confronta en la vida rural y urbana donde los rasgos distintivos de la enseñanza y el aprendizaje de cada grupo varían al entorno económico en el que se encuentran. En lo político se debe de lograr saber sobre las actitudes y características que el gobierno ha dado en gran importancia para el mejoramiento de la educación. Se sabe que en lo social se debe de analizar la vida cotidiana a través de la observación de la realidad y el entorno social que rodea a un individuo. Lo cultural nos demuestra que por medio de la investigación se logra conocer la diversidad de costumbres, tradiciones, celebraciones, cultos, religiones, etc., que existen tanto en medio urbano como en rural y es por medio que a través del trabajo en grupo los niños aprenden a trabajar en equipo adquieren nuevas capacidades, habilidades e

interactuar con diferentes costumbres, creencias y entornos que se les lleguen a presentar.

Por otro lado actualmente hasta este momento en la región de Atzalán, Veracruz no se ha encontrado algún trabajo o alguna investigación de algún profesor sobre el problema que se aborda en este proyecto, el cual es la enseñanza de la suma mediante la resolución de problemas.

El problema de la enseñanza de la suma mediante la resolución de problemas es de verdadera importancia en el ámbito educativo, ya que en muchas escuelas los profesores presentan problemas o dificultades en su enseñanza y en el propio ámbito laboral no es la excepción. Se presenta como un problema a superar, dado que la gran mayoría de los niños del grupo presentan problemas en estos ejercicios matemáticos, que impiden poder seguir avanzando con el plan de trabajo que lleve un profesor, esto hace que este se atrase en sus proyectos.

Se decidió abordar este problema por el motivo de que esta actividad es para muchos docentes algo complicada, debido que a la gran mayoría de los grupos de niños que atienden les cuesta aprender a sumar por medio de problemas y es por ello el interés de la realización, investigación y estudio de este problema. La importancia de elaborar este trabajo se da por que es una actividad de relevancia, ya que se presenta en actividades diarias en todos los contextos y principalmente en los salones de clases.

A nivel nacional la importancia que tiene este problema es significativa, por que son muchísimos los casos donde el profesor presenta este problema y no puede avanzar en otras actividades y poderlas trabajar con sus alumnos. Lo mismo pasa a nivel estado y región donde también varían sus características, con esto se refiere a que cada quien en cada estado y región son diferentes y poseen distintos rasgos, como son diferentes clases sociales, entornos, culturas y sociedades.

Para poder empezar a tratar el problema de los niños, se comenzó aplicando un diagnóstico pedagógico, para saber la gravedad del asunto y qué cantidad de niños

presentaban este tipo de problema, por medio de siete reactivos que sirvieron para tener una visión más clara de lo que estaban presentando. (Revisar Apéndice 3).

A todo lo dicho anteriormente es como se formuló el planteamiento del problema: ¿Cómo utilizar el juego para la enseñanza de la suma mediante la resolución de problemas en los alumnos de 1er. grado?

El objetivo general de este proyecto es principalmente lograr el aprendizaje de la suma a través del juego, en niños de 1er. año. Lo que se logrará con los objetivos específicos es que mediante el uso del juego se quiere lograr que el alumno le interese la enseñanza de la suma y obtenga un aprendizaje significativo. Se espera que con el juego disminuya el índice de alumnos que se les complica realizar operaciones de suma. Que el juego sirva de herramienta para que el niño se involucre e interese en la concepción de los números y de las matemáticas en general. Que el alumno sea capaz de realizar, problemas de suma que serán comunes en su contexto. Y por otro lado que el alumno deberá de comprender la importancia de este tema y de la propia asignatura relacionándola con la vida diaria.

En lo que corresponde a la metodología del trabajo, las investigaciones que se realizaron para construir el proyecto fueron por medio de la observación a los alumnos, viendo como trabajaban y como se desenvolvían adentro del salón de clases, por otro lado por la participación de los alumnos y también el uso de información descriptiva que se llevaba en anotaciones, donde se registraba el avance o mejora de cada alumno, conforme se fueron aplicando las diferentes planeaciones con actividades enriquecedoras para el mejoramiento o el alivio de este problema pedagógico. A todo lo anterior se realizó delicadamente una investigación de campo.

Este proyecto está íntimamente ligado, a los actuales estándares de los planes y programas de estudio 2009, ya que con las actividades realizadas, se puso en juego al máximo las competencias, individuales, intelectuales de cada alumno, estas competencias movilizaron y dirigieron todos sus conocimientos hacia la consecución de objetos concretos. Con las competencias se desarrollan todas las habilidades y aptitudes de los alumnos, indispensables para su vida en el futuro.

Por otro lado los resultados conseguidos con la aplicación de las planeaciones, fueron enriquecedores, ya que con la realización de las actividades marcadas en cada planeación, fueron sirviendo para el mejoramiento a este problema de aprendizaje. Notablemente se vio la enorme mejora obtenida a comparación de la primera vez, cuando se les aplico el diagnóstico pedagógico donde realmente se vio la gravedad de este problema. (Revisar Anexo 3). Los resultados arrojados fueron que más de la mitad, un 70% de los niños, no sabían sumar mediante la resolución de problemas y un 30% si sabían más o menos como resolverlas. (Revisar Apéndice 1). Ya al termino de las aplicaciones de las planeaciones se volvió a aplicar el diagnóstico pedagógico, para lograr saber el mejoramiento y la evolución de los alumnos, lo cual trajo datos reveladores, en el que realmente se vio el crecimiento en ellos en lo que es la enseñanza de la suma mediante la resolución de problemas y donde ahora el 85 % de los alumnos ya saben cómo sumar correctamente mediante la resolución de problemas y un 15 % no aprendieron como resolverlos y realizarlos. (Revisar Apéndice 2).

A manera general, a lo que llevará este proyecto de innovación, es que llegue a servir a más compañeros profesores, que presenten este tipo de problema de aprendizaje, el cual trataran en base a las actividades planteadas o sugeridas en las planeaciones dar solución a su problema.

Lo que comprende todo el escrito básicamente será una introducción, donde se habla a manera general todo lo realizado en la investigación de este proyecto. Pasando después a los capítulos en los cuales está dividido, en el cual se muestra todo el proceso teórico realizado en la larga tarea de investigación. Siguiendo adelante con la estrategia de trabajo creada para la solución de este problema como son el cronograma de aplicaciones, un plan de trabajo y todas las planeaciones realizadas con su respectivos instrumentos de evaluación. Pasando después a sugerencias hechas para los docentes que tomen este proyecto para la solución de su problema. Y por último se hace referencia de la bibliografía consultada, anexos y apéndices.

CAPÍTULO I

**¿SERÁ DIFÍCIL ENSEÑAR A
RESOLVER PROBLEMAS DE
SUMA?**

¿SERÁ DIFÍCIL ENSEÑAR A RESOLVER PROBLEMAS DE SUMA?

La enseñanza de la suma mediante la resolución de problemas es una actividad que en los últimos años ha cobrado gran interés en el ámbito de la educación matemática, ya que se le considera un medio valioso para introducir a los alumnos en la comprensión de las operaciones básicas que serán fundamentales en su vida en un futuro.

Generalmente se comienza introduciendo a los niños en el aprendizaje de los números en la forma convencional de representarlos para más tarde pasar al empleo de algoritmos de suma. A partir de este proceso los alumnos van adquiriendo ciertas ideas acerca de lo que representa resolver un problema. Un problema es algo que debe tener una respuesta y para hallarla hay que hacer una operación utilizando los números del enunciado. (Figueras, 1992).

En la enseñanza de la suma mediante la resolución de problemas, el alumno debe de desplegar una visión de nociones e instrucciones matemáticas, que le permiten relacionarlos para resolver problemas, además de una cualidad positiva en relación a sus propias capacidades matemáticas. Conocer las operaciones de suma es más que saber resolver cuentas o problemas de suma. Representa reconocer las situaciones en las que estas operaciones son realmente útiles, saber escoger correctamente el proceso más sencillo para resolver una suma, dependiendo de las cantidades involucradas, poder dar resultados acercados y saber aplicar ciertas propiedades de la suma para facilitar los cálculos.(Ávila,1990).

Existen diferentes formas de resolver una suma, el procedimiento que se elija dependerá de varios factores: el tamaño y tipo de números, compuestos, decimales, la escritura del problema que se presenta, así como la necesidad o no de dar una respuesta correcta y por supuesto, los conocimientos de la persona que resuelve los problemas. Algunas veces resulta más fácil contar a partir del sumando mayor y añadir después el total de unidades apoyándose en la serie numérica. (Ávila, 1990).

Por lo anterior, se considera que los primeros procedimientos que los niños pequeños desarrollan para resolver problemas de suma, se apoyarán en el conteo, a

partir de su comprensión de la serie numérica. Existen en cambio otras situaciones en las que es necesario utilizar un procedimiento escrito, por ejemplo cuando los números que se suman son grandes cifras o cuando se suman varios números. Los procedimientos usuales para sumar pueden ser contruidos poco a poco por los alumnos, a partir de sus conocimientos sobre los principios de base y posición del sistema decimal de numeración. (Ávila, 1992).

Desde la perspectiva de Irma Fuenlabrada, los alumnos avanzan en sus conocimientos sobre la serie numérica oral y escrita, tendrán que ir resolviendo varios problemas de suma. Los procedimientos que utilizan los niños para sumar dependerán, entre otras variables, del rango numérico y de los conocimientos que tienen.

¿Por qué se da este problema en cuanto a la enseñanza de la suma mediante la resolución de problemas? Principalmente por los antecedentes que lo han originado, puede ser por la creencia de se debe aprender a sumar por medio de abstracto y no concreto, la falta de análisis y la mala metodología empleada para sumar. Este problema se pudiera originar por dos cosas, la distracción de los alumnos y por la metodología empleada para enseñar a sumar. Estas dos situaciones son las más relevantes por las que se pudiese originar el problema. Las personas que están involucradas en este problema son los alumnos, maestros y padres de familia; eso implica que hay análisis de factores internos y externos. (Fuenlabrada, 1992).

Menciona por otro lado Olimpia Figueras que la resolución de problemas es un tema que últimos años ha cobrado gran interés en el ámbito de la educación matemática, ya que se le considera un medio valioso para introducir a los niños en la comprensión de las operaciones aritméticas básicas. (Figueras, 1992).

Para la autora Irma Fuenlabrada el resolver un problema no supone solamente poder aplicar la operación aritmética adecuada, sino entender el problema. Por ello estos autores mencionan que el profesor al enseñar los problemas no debería centrarse solamente en el logro de una respuesta acertada a partir de la elección de la operación correcta sin, sino en la comprensión misma del problema.

Un problema es una historia breve en la que se narra alguna acción que debe de realizar el protagonista a partir de determinados datos. Por ello para resolver un problema el niño debe de ponerse en el papel del protagonista, entender qué tipo de relación existe entre la acción planteada y los datos y efectuar la operación de suma. Con esto se refieren a la acción mental que se necesita para realizar una adición. Antes de ingresar a la escuela se enfrentan los niños con circunstancias concretas o problemas que les exigen este tipo de operaciones mentales. La gran mayoría de los alumnos son competentes para resolver problemas, manejando recursos y procedimientos espontáneos aun cuando realmente no saben escribir una suma (Figueras, 1992).

De la objetiva de Figueras se debe comenzar metiendo a los niños en el aprendizaje de los números del modo convencional de mostrarlos para más tarde pasar al manejo de los algoritmos de la suma. Hasta que los niños empiezan a dominar estos contenidos se creará que ya están aptos para resolver los problemas.

¿Cómo puede el maestro orientar la enseñanza de los problemas aditivos y por lo tanto de la suma de manera más significativa para los niños? Una respuesta a este cuestionamiento tendría que partir de las siguientes consideraciones:

- Los problemas aritméticos son más comprensibles cuando se relacionan con circunstancias concretas y vivenciales.
- Los problemas verbales aditivos simples brindan una explicación significativa para el entendimiento de las operaciones de adición.
- La resolución de un problema demanda no solo la comprensión y la aplicación de una habilidad mecánica.
- No todos los problemas aditivos son semejantes, por ello el grado de complejidad que muestran para su resolución igualmente varía.
- Muchas veces los niños logran realizar problemas verbales aditivos apoyándose de procedimientos de conteo que no son los correctos, incluso si aún no saben resolver adecuadamente las operaciones de suma y mucho menos escribirlas.

- Las formas de conteo que emplean espontáneamente los niños para resolver los problemas, pueden ser un apoyo útil para la enseñanza de estrategias en resoluciones más formales. (Figueras, 1992).

Olimpia Figueras comenta que cuando se trate de distinguir cuáles son los elementos que diferencian a los problemas aditivos, se piensa generalmente en el tipo de operación que se requiere para resolverlos, en este caso sería suma. La operación de adición puede asumir dos significados: el de añadir y el de juntar o combinar. En los problemas plantados en los libros de texto, pueden significarse ambos significados. Sin embargo la suma puede emplearse también para resolver problemas de otro tipo. Cambio, combinación, comparación e igualación son básicamente las acciones o relaciones semánticas que caracterizan los tipos de problemas verbales. (Figueras, 1992).

Las variables semánticas de los problemas verbales influyen de manera determinante en la complejidad que representan a los niños para su resolución. Parece ser que los problemas que suponen relaciones dinámicas (cambio e igualación) resultan más fáciles de resolver para los niños que los que tienen relaciones estáticas (combinación e igualación). (Figueras, 1992).

La autora Alicia Ávila menciona también otros factores que condicionan la complejidad de los problemas, los cuales son:

- El concepto del problema, es cuando un problema resulta más fácil de comprender para los niños si se redacta con elementos cotidianos y concretos, por ejemplo niños que juegan, señores o señoras que compran, o los goles que se anotan en un partido de fútbol; en lugar de horas que trabaja un obrero, distancia que se recorren entre dos poblados desconocidos, minutos, kilos, metros, etc. Un problema es más entendible si se relaciona con experiencias cercanas o propias.
- El tamaño de los números empleados tiene también mucho que ver, es más sencillo de resolver problemas con números de un solo dígito que con números que son de dos dígitos. Esto se ve cuando los niños emplean sus dedos para

contar, ya que con cantidades menores de diez cada dedo puede representar un elemento de cada conjunto del problema, mientras que con números mayores el niño se ve en la situación de buscar otros recursos.

- El orden y la estructura en que se presentan los datos del problema.

El apoyo de elementos concretos (objetos o los dedos), apoya a facilitar la comprensión y resolución de los problemas. El aspecto de apoyos visibles o palpables facilita el proceso de representación mental de las relaciones semánticas implicadas en los diferentes problemas y por lo tanto su entendimiento. (Ávila, 1993).

CAPÍTULO II

EL BUEN CRECIMIENTO Y DESARROLLO DEL NIÑO

EL BUEN CRECIMIENTO Y DESARROLLO DEL NIÑO

Lo correspondiente al aspecto psicológico, este capítulo está sustentado en Piaget, quien es el autor más importante en estudiar el desarrollo y proceso de construcción del conocimiento del niño, el cual apoya con sus etapas o estadios del desarrollo, comenta que tipos de factores influyen en el desarrollo y conocimiento; menciona en qué etapa o estadio se puede encontrar cualquier alumno, también define su propio concepto de esquema, destaca que es el proceso de construcción de conocimiento del niño y menciona en qué consisten los estadios de clasificación, seriación y correspondencia biunívoca.

El desarrollo del conocimiento es un proceso directo, emparentado a todo el proceso de embriogénesis. La embriogénesis trata sobre el desarrollo del cuerpo, pero pertenece de igual forma al desarrollo del sistema nervioso y al desarrollo de las acciones intelectuales. En el desarrollo del conocimiento del niño, la embriogénesis terminará hasta que este sea adulto, el cual es un proceso de desarrollo total que se debe localizar en su contexto habitual biológico y psicológico. El desarrollo es un trabajo que se relaciona con todas las estructuras del conocimiento. (Piaget, 1964).

El proceso de construcción del conocimiento para Piaget, es la labor esencial en el que cada componente del proceso aprendizaje se da como una función del desarrollo total, más que como un elemento que expone el desarrollo.

Una operación es la propiedad del conocimiento, es un trabajo interiorizado que transforma el objeto del mismo. Una operación radicaría en congregar objetos en una clase para realizar una clasificación. En ordenar y medir consistirá una operación. En otras palabras una operación es un conjunto de acciones que cambian a un objeto y capacitan al sujeto para que pueda llegar a las estructuras de la evolución. Es una acción interiorizada pero además es una acción transformable, quiere decir que tiene lugar en ambas direcciones, por ejemplo sumando o resaltando uniendo o separando.

La seriación es una operación básica natural según Jean Piaget. Un número no existirá solo, lo que existe es la serie de números que forman una estructura, cuyas propiedades han sido reveladas por demás matemáticos.

Desde el enfoque piagetiano las estructuras operacionales son las que establecen la base del conocimiento, la situación psicológica natural, en términos de la cual se debe de pensar el desarrollo del conocimiento y el problema central del desarrollo es hallar la formación, elaboración, organización y funcionamiento de todas estas estructuras.

Jean Piaget explica las cuatro etapas de desarrollo de las estructuras operatorias:

Estadio sensorio-motriz, es una etapa preverbal que se presenta durante los primeros 2 años de vida. En esta etapa se forja el conocimiento práctico que conforma la subestructura del conocimiento representacional posterior. En este estadio el niño usa sus sentidos que están en pleno desarrollo y las habilidades motrices para conocer todo lo que lo rodea, guiándose con sus reflejos y más adelante en el compuesto de sus capacidades sensoriales y motrices. De esta forma se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos.

El estadio preoperatorio se presenta aproximadamente a los 2 y los 7 años de edad. En este estadio se encuentra ubicado el niño de 1er. año, ya que es aquí donde él, está descubriendo que algunas cosas pueden tomar el lugar de otras. Su forma de pensar infantil ya no estará sujeta a acciones externas y empezará a interiorizarse. Este estadio se identifica por la interiorización de las reacciones de la anterior etapa dando entrada a los principios de lenguaje y procesos mentales que aún no son catalogados como operaciones por su imprecisión, inadecuación o falta de congruencia. Los procesos característicos de esta etapa son: el juego simbólico, la intuición, la motivación, el egocentrismo, la yuxtaposición y la reversibilidad (inhabilidad para la conservación de propiedades).

Estadio de operaciones concretas, se llama así porque operan objetos y aún no sobre suposiciones expresadas verbalmente. Tiene lugar de los 7 a los 11 años. Cuando se habla de operaciones se hace reseña a las operaciones lógicas utilizadas para la resolución de problemas. El niño en este estadio ya no sólo usa el símbolo, es capaz ahora de usar los símbolos de un modo lógico y a través de la capacidad de guardar, llegar a generalizaciones acertadas. A esta edad el niño logra la capacidad intelectual de conservar cantidades numéricas como son longitudes y volúmenes de líquidos. Por conservación se entiende la capacidad de percibir que la cantidad se mantendrá igual aunque se varíe su forma.

El estadio de operaciones formales, comienza desde los 12 años y durará durante toda su vida adulta; el cerebro humano a esta edad está potencialmente apto, para formular pensamientos realmente abstractos o un pensamiento de tipo hipotético deductivo. En este estadio el niño podrá razonar de acuerdo a su hipótesis y no solo a objetos, el construirá operaciones nuevas, operaciones de lógica ajustada y no simplemente operaciones de clase, relaciones y números. Aquí el niño adquiere nuevas estructuras que son por un lado combinatorias, correspondiendo esto a estructuras grupales más complicadas. (Piaget, 1983).

También será necesario retomar las aportaciones sobre desarrollo infantil que realizó Jean Piaget para ubicar al niño en el estadio que se encuentre y en este caso con niños de 1er. año que están ubicados en el estadio preoperatorio, el cual tiene entre sus características el pensamiento concreto que se manifiesta a través de su interacción con los objetos, el medio que le rodea y sus vivencias. Este tipo de pensamiento está decadente en acontecimientos determinados, es egocéntrico y necesita del concepto de conservación.

Destaca Jean Piaget que un esquema es una organización mental decretada que puede ser trasladada y generalizada. Un esquema puede producirse en muchos niveles distintos de abstracción. Uno de los primeros esquemas es el del objeto permanente, que permite al niño responder a objetos que no están presentes sensorialmente. Más adelante el niño adquiere el esquema de una clase de objetos, lo que hará que se

agrupen en clases y ver la vinculación que tienen los miembros de una clase con los de otras. El esquema de Jean Piaget en varios aspectos se parece a la idea usual de concepto, más bien se refiere a operaciones mentales y estructuras cognitivas en vez de dirigirse a clasificaciones perceptuales. (Piaget, 1983).

Los cuatro factores de Piaget a los cuales se puede consultar para explicar el paso del desarrollo de un grupo de estructuras a otro son:

El primer factor es el de **maduración**, este factor juega una actividad importante, indispensable y no debe de pasar desapercibida. Tomará parte en cada transformación que se da durante el desarrollo del niño. Por arriba de todo, la maduración explica todo, por que las edades promedio en las que estas etapas aparecen, varían gradualmente de una sociedad a otra.

El segundo factor se trata de la **experiencia**, el cual es un factor básico en el desarrollo de estructuras cognoscitivas. Pero este no lo explica todo. Se pueden dar dos razones: La primera es que algunos de los conceptos que aparecen al comienzo de la etapa de operaciones concretas son tales, que no se puede ver cómo pudieron ser arrojados de la experiencia. La segunda es que elemento de experiencia, es muy equivocada por que existen de hecho, dos clases de experiencia que son, psicológicamente muy diferentes y esta diferencia es muy importante desde el punto de vista pedagógico. La práctica física consiste en proceder sobre objetos y en derivar algún conocimiento respecto de los objetos por medio de la contemplación de los objetos; pero existe otro tipo de experiencia llamada lógica matemática, en la que el conocimiento no nace de los objetos, sino de las acciones que se efectúen sobre los objetos.

Un tercer factor es la **transmisión social o transmisión educativa**, el cual es fundamental, pero es escaso por que el niño puede tomar información valiosa vía lenguaje o vía educación guiado por un adulto solo si se encuentra en la etapa en la cual puede entender esa información. Para adquirir la información debe de poseer la estructura que lo habilite para asimilar esta información.

El último y cuarto factor es el de **equilibración**, ya que existen los otros tres factores estos deben de equilibrarse de alguna manera entre ellos mismos. Esta es una de las razones por la cual introducir el factor de equilibración. Por otro lado, existe una segunda razón fundamental, la cual es que en el acto de conocimiento, el sujeto sea activo y consecuente cuando se enfrente a una molestia externa, reaccionará con el objeto de compensar y consecuentemente, tenderá al equilibrio. (Piaget, 1983).

Para Jean Piaget no es posible enseñar el concepto numérico ya que se caería en el error de empezar de lo abstracto a lo concreto que sería invertir el proceso de desarrollo de los niños de edad preescolar. Los componentes esenciales que intervienen en el desarrollo del concepto de número son las operaciones de clasificación y la de seriación.

La clasificación en procesos generales la define Piaget como unir por semejanzas y separar por diferencias, se puede juntar por color, forma o tamaño o se separa por lo que tiene cada propiedad, se basa en las cualidades de los objetos, la clasificación se realiza a partir de un conjunto natural o material ya sea por su forma, color, tamaño, especie, etc. Dentro de la clasificación, se toman en cuenta la pertenencia, que es la relación que se constituye entre cada elemento y la clase a la que corresponde, si está relacionada con la semejanza y en vincular lógicamente un conjunto con un subconjunto.

La seriación forma según Jean Piaget, relaciones entre elementos que son distintos en algunos aspectos, ordenando las diferencias. Los elementos como los sonidos, objetos, billetes etc., se pueden seriar y se podrán efectuar en dos sentidos creciente y decreciente.

El proceso psicológico tanto de la clasificación como de la seriación, Piaget las divide en tres estadios. De igual manera hay que resaltar que la seriación operatoria tiene dos propiedades fundamentales como son la transitividad y la reciprocidad.

La transitividad, para Jean Piaget forma una relación entre un elemento de una serie y el siguiente y este con el posterior se puede concluir cual es la relación entre el

primero y el último, por mencionar si 2 es mayor que 1 y 3 es mayor que 2 podemos deducir que 3 es mayor que 1.

Por otro lado la reciprocidad, según Piaget se da cuando cada elemento de una serie tiene una vinculación tal con un elemento inmediato, que al invertir el orden de la comparación dicha correlación también se cambia; solo por mencionar si se compara 3 con 4 la relación es menor que, si invertimos el orden de la comparación, 4 con 3 la relación se invierte y será mayor que.

Son tres estadios de la **clasificación** el primero nombrado **colección figural** se observa cuando se le propone al niño que acomode cada elemento por alguna particularidad común alternando criterios clasificatorios de un elemento a otro, solo por mencionar el segundo es similar al primero en el color, el tercero al segundo en la forma y así sucesivamente y deja varios elementos del conjunto sin clasificar. La segunda es la **colección no figural**, es aquí donde el niño empieza a tomar en cuenta las desigualdades entre los elementos y forma varios grupos, en otras palabras ya no se fija en elementos al clasificar sino en conjuntos y los juicios los constituye a medida que va clasificando y clasifica una misma naturaleza en base a distintos criterios, los que el vasto material le permita, ya sea por su forma, color, tamaño, etc. El tercero es la **colección operatoria**, instituye relaciones de inserción, esto es, que ante la pregunta, ¿qué hay más, cuadrados o figuras? Contesta que figuras, está considerando que los cuadrados están incluidos dentro de la clase figuras y concluye que hay más elementos en la clase que en la subclase. Es importante la inclusión porque el niño ya podrá reflexionar que en el diez ya están incluidos el nueve, el ocho, el siete, el seis, el cinco, el cuatro, el tres, el dos y el uno. (Jean Piaget, 1994).

En lo que compete a los estadios de la seriación, en el primero, al solicitarle al niño que ordene 20 palitos de diferentes tamaños de la más larga a la más corta, forma al principio parejas la grande y la chica, posteriormente hace tríos incluyendo la mediana, y le sobran sin seriar aquellos palitos que no puede agregar en estas categorías. En el segundo, el niño puede crear la serie con los 20 palitos por tanteo, toma un primer palito al azar luego otro cual sea que compara con el primero, después

un tercero que compara con los dos anteriores y sigue así hasta seriar todos los palitos, realiza la serie por tanteo porque contrasta en forma efectiva y aún no ha creado la transitividad, no puede concluir que si un elemento es más grande o más pequeño que el último también lo es en relación a los anteriores. Y en el tercero, el niño toma del conjunto de palitos el más pequeño, luego el más pequeño de los que quedan y así sucesivamente en caso de una serie descendiente, el proceso es contrario si fuera la serie creciente. Aquí el niño ya anticipa la serie completa antes de realizarla porque ha construido la transitividad y la reciprocidad. (Jean Piaget, 1994).

La operación de correspondencia simboliza la unión tanto de la clasificación y la seriación, la cual se divide en tres estadios:

En los estadios de **correspondencia biunívoca** de Piaget, aquí en el primer estadio el niño al pedírsele que coloque igual cantidad de materiales formando una fila como una modelo que se le presente, lo que hará será colocar tantos elementos como sea necesario para igualar la longitud de la fila modelo libremente de la suma de elementos. El niño no establece la correspondencia biunívoca, frente a él se separan o se juntan los elementos de una de las filas de modo que varíe la longitud, el asegura que ya no hay la misma cantidad y propone añadir o quitar para que las filas vuelvan a quedar con la igual longitud. En el segundo el niño ya forma la correspondencia biunívoca, manejando el ejemplo del anterior estadio al atender sus fichas para estar seguro que cada ficha de una fila está en relación con la otra, las acomoda cada una exactamente debajo de la otra pero también al separar o juntar los elementos de una de las jarras él dice que ya no hay lo mismo y se apoya nuevamente en la longitud de las jarras y para solucionar ese problema comenta que agregar o quitar fichas según sea el caso para nuevamente quedar con la misma longitud. El niño puede aquí conocer los nombres de los números pero aún no han desarrollado la preservación de la cantidad. En el tercer estadio, al pedirle al niño que haga una fila igual, la realiza estableciendo la correspondencia y al hacer un cambio de juntar o separar una de las filas mantiene la similitud numérica de la misma, ya que determina que si una fila tiene nueve elementos el otro también libremente tiene de la disposición de sus elementos. (Jean Piaget, 1994).

Ver los componentes que influyen en el desarrollo del concepto numérico y el proceso de desarrollo del niño, admite el diseño de estrategias y situaciones que propicien el paso de cierto nivel a otro de cada niño en particular y del grupo en general, además de comenzar de algo real que sería el diagnóstico, llevando unos apuntes que al final del ciclo escolar dará los elementos claros que destapen en qué condiciones se recibe a cada niño y niña y cómo se fue dando su avance es decir hasta dónde llegó y si fue desarrollando su capacidad de pensar. (Piaget, 1994).

CAPÍTULO III

CONSTRUYENDO UN MEJOR MUNDO DE CONOCIMIENTOS PARA EL NIÑO

CONSTRUYENDO UN MEJOR MUNDO DE CONOCIMIENTOS PARA EL NIÑO

La puesta en marcha del proyecto de innovación, se lleva a cabo con el enfoque de la teoría constructivista, de Cesar Coll el cual ayuda a sustentar de un modo directo lo destacado por Piaget en la teoría psicológica; estos dos autores son los máximos exponentes del constructivismo. Pero especialmente el proyecto de innovación está basado por el enfoque de competencias. Este último es con el cual se trabaja actualmente en primeros, segundo, quintos y sextos grados de educación básica, por lo cual Philippe Perrenoud es quien sustenta todo lo relacionado al enfoque por competencias, donde desde su perspectiva una competencia es el desarrollo educativo-intelectual del niño, donde se vinculan los conocimientos, habilidades, actitudes y valores para enfrentar las situaciones inéditas que le corresponderá vivir en el mundo del mañana.

Menciona Cesar Coll que el principio explicativo más ampliamente compartido es, sin ningún género de dudas, el que se refiere a la importancia de la actividad mental constructiva del alumno en la relación de los aprendizajes escolares; el principio que lleva a concebir el aprendizaje escolar como un proceso de construcción del conocimiento y la enseñanza como una ayuda a este proceso de construcción. De ahí el término constructivismo, donde se fundamenta en dar libertad al alumno para que por medio de sus intereses y contacto con la realidad sea él quien construya su propio conocimiento relacionándolo con su participación individual y colectiva, sin descuidar, por parte del docente, el conocimiento del desarrollo evolutivo del niño. (Coll, 1991).

Para la concepción constructivista la función prioritaria de la educación escolar es la de promover el desarrollo y el crecimiento personal de los alumnos. Es en este tipo de enfoque donde el alumno es el único responsable de su propio proceso de aprendizaje; el solo construye el conocimiento y nadie puede y debe reemplazarlo en esta tarea. (Coll, 1991).

Esta visión constructivista del aprendizaje escolar de Coll obliga, en este nivel admitir que el hecho de la enseñanza de cualquier tipo de educación sobre los resultados del aprendizaje está totalmente influido por la actividad mental del alumno. La actividad mental fructuosa de los niños se aplica a contenidos que poseen ya en un grado considerable de elaboración, que son el resultado de un proceso de construcción social. De ahí también la gran relevancia de no observar la construcción del conocimiento de la escuela como un proceso de construcción individual del alumno, sino más bien como un proceso de construcción cooperada por profesores y alumnos en torno a unos saberes o formas culturales precedentes en cierta forma al proceso de construcción.

Destaca Cesar Coll que aquí el rol del profesor aparece de repente como más complicado y decisivo ya que, además de favorecer en sus alumnos la separación de una actividad de este tipo, ha de guiarla en la dirección que señalan los saberes y formas culturales escogidas como contenidos de aprendizaje. (Coll, 1991).

La ayuda pedagógica mediante la cual el profesor ayuda al alumno a construir significados y a tribuir sentido a lo que aprende ha de concebirse también como un proceso. En ocasiones el arreglo de la ayuda pedagógica se logrará suministrando al alumno una información organizada y estructurada: en otras, ofreciendo al alumno modelos de acción a copiar, en otras formulando indicaciones y sugerencias más o menos puntualizadas para resolver unas tareas; en otras aún, permitiéndole que elija y desarrolle de forma totalmente autónoma unas determinadas actividades de aprendizaje. El profesor suscita en sus alumnos aprendizajes con un gran grado de significatividad y funcionalidad, es el profesor quien puede utilizar de manera flexible, atendiendo a las características importantes de cada entorno, de grado más o menos amplio de recursos didácticos que se acomodan. (Coll, 1991).

Los objetivos del constructivismo según Coll es el ayudar en el desarrollo de estructuras operatorias, ayudando al niño para que forje sus propios sistemas de pensamiento. Deben favorecer el desarrollo de la lógica de los actos del niño, de forma tal que sea el propio niño el que deduzca el conocimiento de los objetos y fenómenos

de la realidad, sin brindarlo como algo acabado o terminado. Elaborar un método de aprendizaje, para que el niño ejercite sistemáticamente su razonamiento.

Resalta que los contenidos de su enseñanza se llegara aplicar una didáctica activa del proceso del aprendizaje, por que el niño construye y reconstruye organizando acorde a los instrumentos intelectuales que posee y sus conocimientos previos o anteriores. Harán que el alumno construya su conocimiento, lo asimile, lo organice y lo aplique en la vida. También se logrará analizar y asimilar las capacidades operatorias con los contenidos escolares y estos deberán de estar relacionados a un sistema de pensamiento. (Coll, 1991).

Comenta Coll que en las actividades de aprendizaje se debe de estimular el desarrollo de aptitudes intelectuales y analíticas del niño, que le permitan un descubrimiento de los conocimientos. Serán empleadas por el maestro o facilitador de la enseñanza para poder lograr un buen aprendizaje, por eso es un técnico del proceso del aprendizaje. Que brinden situaciones de aprendizaje que accionen el proceso funcional de la inteligencia y estimulen al estudiante a la construcción de estructuras lógicas. Y que logren ayudar el desarrollo de la lógica de los actos del niño. (Coll, 1991).

Para Coll en la evaluación del aprendizaje, el niño llegará a realizar correctamente tareas o ejercicios escolares, pero de manera mecánica, ya que aún no ha desarrollado las bases intelectuales que le permitan la comprensión lógica de los mismos. La evaluación se relaciona con actitudes y aptitudes del alumno y se considera como una actividad fundamentada en registros cualitativos individuales y colectivos. Se centrará en las actitudes, hábitos de trabajo y valoraciones, tomando en cuenta la mayor o menor exigencia de tiempo del alumno.

Desde la perspectiva de Cesar Coll, el papel de la escuela, es el de estimular el desarrollo de aptitudes intelectuales del niño que le permitan el descubrimiento de los conocimientos. La enseñanza debe tener en cuenta el ritmo evolutivo del niño y organizar situaciones de aprendizaje que provoquen y favorezcan el desarrollo intelectual, afectivo y social del alumno, que posibilite el descubrimiento personal del conocimiento evitando la transmisión estereotipada del conocimiento. En consecuencia

el docente es orientador, guía, facilitador del aprendizaje, por ello es un técnico del proceso del aprender del alumno, creando una interacción constructiva entre el alumno y objeto del conocimiento, como hacer que comprenda este niño que su comprensión no solo depende por medio de libros o maestros, sino que por el mismo observando y experimentando, combinando los razonamientos.

El enfoque constructivista de Piaget parte de la idea de que el conocimiento es una construcción que realiza el individuo a través de su actividad con el medio, sin embargo el conocimiento del medio será más o menos comprensible para el sujeto en dependencia de los instrumentos intelectuales que posea, es decir de las estructuras operatorias de su pensamiento, por lo que el objeto de esta pedagogía es favorecer el desarrollo de estas estructuras, apoyar al niño para que construya sus propios sistemas de pensamiento. Por ello se debe propiciar el desarrollo de la lógica de los sucesos del niño, de manera tal que sea el propio niño el que intervenga en el conocimiento de los objetos y fenómenos de la realidad, sin ofrecerlo como algo terminado; con esta concepción esta pedagogía toma el papel esencial al error que el niño comete en su asimilación de la realidad. Estos errores no son tomados como falta, sino pasos indispensables en el proceso constructivo, ya que desarrolla su conocimiento en razón a la razón de que los errores son parte de la interpretación del mundo.

Ahora bien, lo que corresponde a el enfoque por competencias menciona Perrenoud, que si se reduce la cultura general a una acumulación de conocimientos, por muy ricos y organizados que sean, se entrega su transferencia y la construcción de competencias a formaciones profesionales, con ciertas excepciones en el caso de algunas competencias disciplinarias juzgadas fundamentales. No es la única concepción posible. ¿Preparar a los jóvenes para comprender y transformar el mundo en que viven, no es acaso la esencia de una cultura general? ¿Por qué la cultura seria menos general si la formación no pasa sólo por la familiarización con las obras clásicas o la integración de conocimientos científicos básicos, sino también por la creación de competencias que permitan enfrentar con dignidad, sentido crítico, inteligencia, autonomía y respeto al prójimo las diversas situaciones de la existencia? ¿Por qué la cultura general no prepararía para enfrentar los problemas de la vida? Esta orientación

también está presente en los estudios largos, acreditados a menudo con virtudes globales de formación de la inteligencia, a través de las lenguas antiguas, el análisis gramatical, la explicación de textos, el aprendizaje de la actividad experimental, las matemáticas o la informática. (Perrenoud, 2007).

Resalta Perrenoud que toda competencia se encuentra esencialmente unida a una práctica social de cierta complejidad. No a un gesto preciso, sino al conjunto de gestos, de posiciones, de palabras que se inscriben en la práctica que les da sentido y continuidad. Una competencia no remite necesariamente a una práctica profesional, y menos aún exige que aquel que se dedica a ella sea un profesional completo. Es normal que toda competencia reconocida por largo tiempo evoque una práctica profesional instituida, emergente o virtual. (Perrenoud, 2007).

Para elaborar programas escolares dirigidos explícitamente al desarrollo de competencias, se puede considerar buscar situaciones problemáticas a partir de diversas prácticas sociales para desencajar las llamadas competencias transversales. ¿Qué se encontrará entonces? En general, las características generales de la acción humana, ya sea que éstas denoten “la acción comunicacional” o la acción técnica: leer, escribir, observar, comparar, calcular, anticipar, planificar, juzgar, evaluar, decidir, comunicar, informar, explicar, argumentar, convencer, negociar, adaptar, imaginar, analizar, comprender, etc. Para hacer que las situaciones más diversas sean comparables, basta sacarlas de su contexto. Entonces se muestran las características universales de la acción humana, interactiva, simbólica, no programada, por lo tanto, objeto de disposiciones y de transacciones. A cierto nivel de abstracción se la puede definir libremente de su contenido y de su contexto. (Perrenoud, 2007)

Perrenoud argumenta que a fin de cuentas, será tarea de cada uno, cuando enfrente la realidad, crear, a su modo, familias de situaciones. Si se es capaz de agrupar todas las situaciones que soliciten un análisis y de movilizar, para enfrentarlas, una sola competencia analítica, excelente, pero eso no autoriza a postular una competencia tan extensa en otros individuos, ni tampoco a profetizar o a anhelar su

desarrollo progresivo en cada uno, como si hubiera un beneficio indiscutible en saber analizar cualquier cosa a partir de una sola competencia. Cualquier persona puede mostrar superioridad en diversos procesos de análisis, habiendo desarrollado, para cada quien, una competencia específica. Nada dice por el contrario que esto será menos eficaz. (Perrenoud, 2007).

Un plan de estudios que abarca un conjunto de disciplinas y de niveles, no puede permitirse desorientar a los profesores que supuestamente se valen de éstos en numerosas situaciones particulares, cada una de las cuales, además, presentaría, al enunciarlas, problemas éticos o ideológicos difíciles. Por el contrario, si se especifican las situaciones y las prácticas argumentativas de referencia, se está ante innumerables dilemas políticos y éticos. En efecto, en la vida se utilizan argumentos para servir causas nobles, para expresar el derecho o la razón, pero también para influir en otro con fines menos admirables, imponer una decisión, silenciar aun oponente, disculparse, escapar a una sanción, disimular un engaño, desviar la atención, pedir un favor, brillar en sociedad, poner al otro en dificultad, ganar una elección, hacerse contratar, obtener una autorización, regatear o vender, ganar tiempo. ¿Quién admitiría que la escuela prepara abiertamente para enfrentar situaciones moralmente ambiguas? Mientras que argumentar parece, inabstracto, una competencia noble, toda referencia a un desafío realista podría suscitar un verdadero debate ético e ideológico. (Perrenoud, 2007)

Es comprensible que la escuela no se aventure en el terreno minado de las prácticas sociales y que, en general, se ampare en fórmulas bastante etéreas; en el mejor de los casos, sacadas de ciertos ejemplos presentables cuando propone un referente de competencias transversales. Dichos programas dejan sin resolver el problema de la transposición didáctica. Si las competencias se forman a través de la práctica, debe ser necesariamente en situaciones concretas, con contenidos, contextos y desafíos identificados. Cuando el programa no propone ningún contexto, deja a los profesores la responsabilidad, es decir, el poder y el riesgo de determinarlo. Aquellos que desean dar a los profesores la mayor autonomía posible en la elección de los

contenidos y en las gestiones de formación se felicitarán por esto. Sin embargo Perrenoud plantea dos problemas:

1. Los profesores partidarios de la idea de competencias asumirán responsabilidades considerables en la elección de las prácticas sociales de referencia e invertirán en ellas su propia visión de la sociedad, de la cultura y la acción, más que cuando ellos transmitan conocimientos.

2. Los profesores que no se interesan en este enfoque, que no desean ni son capaces de hacer este trabajo de transposición a partir de prácticas sociales, no lo considerarán y se ampararán en competencias disciplinarias consagradas, por ejemplo, en lenguaje, el resumen, la explicación de textos, la composición de ideas; en matemáticas, las operaciones aritméticas, la solución de problemas o de ecuaciones, la construcción de figuras, la demostración. Invertirán, además, lo esencial de su energía en la transmisión de conocimientos teóricos y métodos. (Perrenoud, 2007)

Menciona Perrenoud que algunos temen que el desarrollo de competencias desde la escuela lleve a renunciar a las disciplinas de enseñanza y a poner todo en términos de competencias transversales y de una formación transdisciplinaria. El problema es, más bien, saber a cuál concepción de las disciplinas escolares uno adhiere. Hipotéticamente, las competencias movilizan conocimientos de los cuales una gran parte seguirán siendo de orden disciplinario, por tanto tiempo como la organización de los saberes distinga disciplinas, cada una de las cuales se encargará de un nivel de un componente de la realidad. Esta postura puede sorprender, puesto que son los partidarios de las competencias transversales los que, más a menudo, defienden el enfoque por competencias, mientras que los defensores de los enfoques disciplinarios se defienden de éste. Precisamente, se deben superar estas divisiones. El énfasis dado aquí y allá a las llamadas competencias transversales puede, paradójicamente, dañar el enfoque por competencias, que no niega las disciplinas, aun cuando a veces las combine en la solución de problemas complejos. La transversalidad total es un fantasma, el sueño donde la inteligencia se construiría fuera de todo contenido, o más

bien, utilizando los contenidos sólo como terrenos de ejercicio más o menos fecundos de competencias transdisciplinarias. (Perrenoud, 2007)

La reflexión acerca de las competencias dice Perrenoud, prohíbe liberar a las disciplinas escolares de la pregunta acerca de su utilidad y le deja el derecho de delegar esta preocupación a los talleres interdisciplinarios o transversales. Cada disciplina tiene la tentación de desentenderse del problema y de cerrarse en la lógica que mejor conoce: modernizar, hacer más densos y complejos los saberes enseñados y aferrarse a algunas competencias disciplinarias consagradas, por ejemplo, el resumen de texto, la lectura de mapas o la solución de ecuaciones. La voluntad de desarrollar competencias combate esos cierres. Además, se sabe que la transferencia de conocimientos o su integración en competencias no es evidente, aunque pasen por un trabajo, por lo tanto por una responsabilidad pedagógica y didáctica sin la cual nada sucederá, salvo por los alumnos que tienen grandes medios. (Perrenoud, 2007)

Perrenoud resalta que en la actual división vertical del trabajo pedagógico, cada uno agrega un piso al edificio de los conocimientos, nadie se siente más responsable que los demás de su movilización, salvo, una vez más, en las formaciones profesionales, en donde las prácticas, los juegos de simulación, los trabajos prácticos y las experiencias clínicas son dispositivos claramente orientados en dirección del desarrollo de competencias. A su parecer, la escolaridad general, al igual que las formaciones profesionales, puede y debe contribuir a construir competencias verdaderas. No es sólo una cuestión de motivación o de sentido, es una cuestión didáctica central: aprender a explicar un texto para aprender no es aprender, salvo para fines escolares, porque existen tantas maneras de explicar o interpretar un texto como perspectivas pragmáticas. Si este aprendizaje no se asocia a una o varias prácticas sociales, susceptibles de tener sentido para los alumnos, éste será rápidamente olvidado, considerado como uno de los obstáculos por franquear para obtener un diploma, no como una competencia que debe ser manejada para dominar las situaciones de la vida. (Perrenoud, 2007).

Es necesario que el esfuerzo de explicitación de la utilización de los saberes y de las competencias tenga eco en la inteligencia del alumno. Tanto la movilización como la transferencia suponen una intención. La escuela se conforma demasiado a menudo con suponerla previamente y limitarla a la voluntad de adquirir buenas bases que, más tarde, serán un fundamento para las competencias más significativas. El lenguaje de las competencias invade los programas, pero a menudo sólo es aún un traje nuevo con el que se visten ya sean las facultades de la inteligencia más antiguas, ya sea los saberes eruditos enseñados desde siempre. En suma, no basta agregar a cualquier conocimiento una referencia cualquiera a una acción para designar una competencia. (Perrenoud, 2007).

Las competencias transversales están íntimamente sujetadas a las competencias disciplinarias puesto que ellas se hallan en la intersección de diferentes normas. Estas constituyen no sólo los pasos fundamentales del pensamiento, transferibles de una materia a la otra, sino que también engloban por igual a todas las interacciones sociales, cognitivas, afectivas, culturales y psicomotrices entre el aprendiz y la realidad que lo rodea. Entre las competencias disciplinarias, el documento distingue competencias globales, llamadas de integración, que agrupan y organizan un conjunto de saberes, saber cómo y saber qué en sus dimensiones transversales y disciplinarias y competencias específicas, para desarrollar en situaciones de aprendizaje para alcanzar, con el tiempo, un dominio mayor de las competencias de integración. (Perrenoud, 2007).

El papel del docente en el enfoque por competencias menciona Philippe Perrenoud, será el de que con su academia, investigará cuáles son las situaciones didácticas que permitan reunir las competencias de sus estudiantes; estas son la clave metodológica para favorecer el aprendizaje constructivista, significativo, colaborativo. Es recomendable considerar diversas acciones durante la planeación de un curso educativo:

1. Conocer y denominar los diversos bloques que contiene el programa de estudio de una asignatura.

2. Identificar con claridad los saberes requeridos (conocimientos, habilidades, actitudes y valores) que desarrollarán una unidad de competencia en un bloque determinado.
3. Diseñar diversas situaciones, retos, problemas, enigmas, incógnitas, pertinentes a la asignatura encomendada. Deberán provocar, motivar, incentivar, animar, entusiasmar, movilizar a los estudiantes, sea en forma individual o por equipos, para buscar las mejores soluciones y respuestas.
4. Las situaciones didácticas deberán considerar seriamente el contexto de los estudiantes, la vida real que conocen, para que tenga sentido encontrar las soluciones adecuadas al planteamiento hecho.
5. Elaborar un cuadro de vinculación de las situaciones didácticas, las competencias disciplinares y las genéricas que se van a trabajar.
6. Considerar la secuencia didáctica que favorecerá resolver la situación didáctica, pues que constituyen los pasos sugeridos en el programa para alcanzar el desarrollo de las competencias comprometidas en una unidad de competencia. (Perrenoud, 2007).

Por lo anterior el docente debe de ser capaz de encender las mentes, equilibrar las emociones y motivar a que la acción esté dispuesta en cada estudiante, para que por medio de las situaciones didácticas, sea capaz de adquirir y acrecentar una construcción compleja de saberes, una construcción de formas de acción y poner en juego una escala de actitudes y valores, para comprender el mundo y la vida que le rodea, para adaptarse a la sociedad cambiante que le tocó vivir, aportar lo propio y así, ayudar a su transformación, con equidad, justicia y libertad.

Por otro lado desde el punto de vista de Perrenoud, comenta que en el enfoque de competencias el papel del alumno deberá ser el de desempeñar con resultados evidentes, movilizando sus capacidades previas y adquiriendo nuevas, en situaciones didácticas específicas, en un contexto determinado. El proceso permitirá que los estudiantes adquieran niveles superiores de competencias, que incluyan desempeños operativos, lingüísticos, habilidades sociales, cuidado de sí mismos, competencias

emocionales, habilidades de pensamiento, resolución de problemas prácticos, teóricos, científicos y filosóficos, para la toma de decisiones, para relacionarse con los demás, para buscar y procesar investigación científica, entre otras. El enfoque por competencias se fundamenta en la visión constructivista del aprendizaje, reconociendo que es el propio individuo el responsable de este proceso educativo, con el apoyo y guía del docente facilitador, en donde los saberes anteriores que se estructuran con los nuevos, en un ambiente determinado, con una interacción social que le da sentido y significado a lo aprendido. (Perrenoud, 2007).

Philippe Perrenoud menciona que los docentes deben de tener 10 nuevas competencias las cuales son:

- Organizar y animar situaciones de aprendizaje, partiendo de los conocimientos previos de los alumnos y considerar los errores como parte del aprendizaje, se completa con la capacidad fundamental del saber comunicar implicando a los alumnos en actividades de investigación o proyectos de conocimiento.
- Gestionar la progresión de los aprendizajes, practicando una pedagogía de situaciones problema. Al ser estas situaciones de carácter abierto el docente ha de tener la capacidad de saber regular dichas situaciones, ajustándose a las posibilidades del grupo. Para ello es necesario controlar los mecanismos de las didácticas de las disciplinas y las fases del desarrollo intelectual.
- Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación, haciendo trabajar a los alumnos en equipo es, sin duda un nuevo desafío didáctico. Esta competencia pedagógica implica el saber crear las condiciones de cooperación necesarias en las que se ponen en juego determinados valores y actitudes como la tolerancia y el respeto. Competencia específica emergente, que concreta la de hacer frente a la diversidad, se refiere al trabajo con los alumnos que presentan necesidades educativas específicas. Para hacer frente a esta diversidad se propone la competencia de saber practicar un apoyo integrado.

- Implicar a los alumnos en su aprendizaje y en su trabajo, desarrollando su capacidad de autoevaluación y hacer explícito los contratos didácticos en las clases. Escuchar a los alumnos. También considerar al autor como competencia específica derivada de la motivación por el conocimiento, el favorecer la definición de un proyecto del alumno.
- Trabajar en equipo, adoptando el rol de líder para dirigir las reuniones e impulsar y mantener el equipo. Esta competencia emergente se asienta en la convicción de que el trabajo en grupo es un valor fundamental. También en la situación de la presencia de conflictos como algo inherente a la realidad de cualquier colectivo. Por lo tanto, los docentes deberán estar preparados en cuestiones de dinámica de grupos así como capacitados para ser moderadores y mediadores.
- Participación en la gestión de la escuela, es una competencia novedosa en el sentido que traspasa la organización del centro propiamente dicho. Supone trabajar no en circuito cerrado, hacia adentro, sino abrirse a la comunidad educativa en su conjunto. Las competencias específicas de administrar los recursos de la escuela, de coordinar y organizar las posibilidades del componente humano de la comunidad educativa, junto al desafío de elaborar y negociar un proyecto institucional.
- Informar e implicar a los padres, a la colaboración como construcción permanente, es la que enmarcaría la nueva competencia específica de implicar a los padres en la construcción de los conocimientos. Para ello, un componente previo es el de fomentar reuniones con los padres donde fluya la información y aflore el debate. El docente deberá de estar preparado para el desafío de conducir dichas reuniones. Ser competente en este espacio de diálogo es saber conceder un papel más activo a los padres; en otras palabras, saber construir un espacio de colaboración.
- Utilizar las nuevas tecnologías, la escuela no puede evolucionar a espaldas a estos cambios. Estas son las ideas margen que generan las competencias de saber utilizar programas de edición de documentos y de explotar los recursos didácticos de los programas informáticos y de multimedia. El éxito de los

instrumentos tecnológicos dependerá de la competencia del profesor en utilizar lo que es cultura tecnológica actual nos ofrece para ponerlo al servicio de la enseñanza. Por lo tanto, los saberes que comprende esta competencia pertenecen no solo al dominio técnico sino al didáctico.

- Afrontar los deberes y los dilemas éticos de la profesión, previniendo la violencia en la escuela y en la ciudad y la de luchar contra los prejuicios y las discriminaciones sexuales, étnicas y sociales. También saber desarrollar el sentido de la responsabilidad, la solidaridad y el sentimiento de justicia y el saber gestionar las reglas de la vida de la vida en común referentes a la disciplina. En determinados ambientes difíciles los dilemas éticos de la profesión se acentúan, los desafíos aumentan y no se encuentran respuestas. La negociación y la comunicación son competencias básicas para navegar en el día a día, entre las contradicciones de nuestros sistemas sociales.
- Organizar la propia formación continua, siendo competentes en organizar la propia formación continua. Es el derecho a la permanencia en el mundo globalizado de la nueva educación. (Perrenoud, 2007).

Perrenoud aclara que el sistema educativo sólo podrá formar competencias desde la escuela, si la mayoría de los profesores incrusta libremente a esta concepción y más que nunca, los programas sólo puedan formar y acompañar la evolución de la comprensión.

CAPÍTULO IV

**POR QUE LO MEJOR DE
APRENDER ES DIVERTIRSE**

POR QUE LO MEJOR DE APRENDER ES DIVERTIRSE

A continuación se habla sobre la utilización del juego como alternativa para innovar y mejorar la enseñanza de la suma mediante la resolución de problemas en niños de primer año, se pensó en esta alternativa, la cual tratará de ayudar a los alumnos a aprender a sumar de una manera más interactiva y significativa. Esta alternativa será en base al uso del juego, que apoyará al alumno por un lado a repasar los números y por otro que sirva de herramienta para poder sumar

Esta alternativa se podrá hacer más creativa buscando la manera de que sea más significativa para el alumno siempre ajustándola acorde a su edad, para su mejor entendimiento y desenvolvimiento. Característicamente será interactiva y llamativa para los niños donde se fomentará el uso de repetición y su agilidad matemática, con la cual ellos se podrán apoyar para la realización de problemas matemáticos y poder llegar a sus resultados. Se puede poner en marcha por que irá dirigido para todo tipo de alumno de cualquier contexto en donde este se encuentre, se podrá darle uso ya sea individual, en grupos, en el salón de clases, en todos los grupos escolares, en el contexto escolar e incluso fuera de la escuela. La alternativa será factible y de gran ayuda en el nivel escolar primaria e incluso en un nivel antes como el preescolar.

La alternativa se sustenta es en base a Juan Delval donde menciona que el juego constituye una actividad importante durante un periodo de la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidades de que lo hagan. Menciona que el juego para los niños, significa una actividad infatigable y pueden jugar hasta quedar extenuados. (Delval, 1994).

Por otro lado Delval menciona que una de las dificultades para entender el juego y poder analizarlo desde el punto de vista científico, es encontrar cuáles son sus caracteres definitorios y cuál es su oposición o diferencias frente a otras actividades del niño. También comenta que el juego es una actividad nata de los animales y de los seres humanos. Para los animales representa el desarrollo de los instintos en su

adaptación del mundo que les rodea, mientras que para los seres humanos el juego adquiere un papel muy importante para el desarrollo social, intelectual y físico. El juego cubre necesidades que el niño preescolar requiere, ya que en sus juegos el niño integra aspectos de la realidad que aún no comprende; la manipulación de objetos le ayuda a descubrir algunas cualidades y posibilidades que aumentan su conocimiento; así mismo el juego pone en práctica las reglas y normas sociales y es a través de estas experiencias que el niño alcanza los componentes de la autonomía, la cual es importante para la convivencia humana. (Delval, 1994).

En este sentido, es importante que el docente entienda, que el juego es una actividad a utilizar, no sólo para entretener y distraer al niño, sino que, por el contrario, el juego es una de las estrategias más importantes para el desarrollo del niño.

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar... en definitiva, jugar. El juego es la mayor actividad infantil, es una necesidad, un impulso vital que estimula desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo. (Delval, 1994.)

Delval ve que la posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva, por lo cual Piaget dice que “el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía comprimidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de acoplarse a la realidad.

Piaget menciona que existe relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. El juego de los niños no es una actividad sin sentido, al contrario tiene una dimensión plural y definida dentro de su propio desarrollo, es una conducta innata que se inserta y permanece a través de toda la vida, incluso cuando ya se es un adulto.

Los juegos no son todos iguales, a través de la vida los juegos cambian como lo hace también el proceso del pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio y como se enriquece la vida a través de la adquisición del lenguaje y la simbolización. El juego de ejercicio lo hace cada vez más preciso, con el juego simbólico y la palabra convertida en pensamiento, él se ayuda a comunicarse y expresarse. Con la imitación integra la conciencia y el legado cultura de cada sociedad y por último con el juego colectivo de reglas y constructivo, se inserta en la vida colectiva de convivencia y el trabajo creativo. Cada voluntad del niño es un paso en el conocer y el dominio de sí mismo porque cada impulso se convierte en un haz de conocimientos y cada conjunto de formas, se torna en un saber y ser mejor en la vida. Por eso es necesario respetar el juego de los niños y permitirles jugar porque así crecen, conocen y maduran y se vuelven más seguros. Porque los niños jugando se hacen adultos y los adultos al jugar vuelven a ser un poco niños. (Piaget, 1994).

Piaget al realizar una clasificación del juego, toma como fundamento los principios del desarrollo de las estructuras mentales. Así el distingue tres grandes categorías: el ejercicio, el símbolo y la regla.

El juego de ejercicio aparece durante el segundo estadio. En sus inicios es complemento de la imitación y se diferencia de ésta porque el juego se realiza sin preocupación, por así decirlo de adaptación. En otras palabras, todas aquellas actividades que se realizan sin objetivo específico pueden ser consideradas como juegos, por lo menos en sus inicios. (Piaget, 1994).

Las investigaciones que se han realizado con el fin de marcar el inicio del juego han proporcionado datos de que las primeras actividades propiamente lúdicas se desarrollan durante el segundo estadio. Aquí el niño empieza a realizar actividades por el simple placer de dominarlas, aunque es necesario aclarar, que más tarde estas actividades llevarán al niño a realizar otras actividades más complejas. Al ejercitar ciertas habilidades sin límites ni imposiciones del exterior, elimina la angustia y realiza actividades superiores con facilidad.

Es importante subrayar que aunque el juego de ejercicio no involucra ni pensamiento simbólico ni razonamiento propiamente dicho. La primera etapa del desarrollo lúdico recibe el nombre de juego de ejercicio, éste se subdivide en juegos sensomotores y juegos de ejercicio del pensamiento.

El juego simbólico se caracteriza como su nombre lo dice, por el manejo de símbolos, es decir el juego se aleja cada vez más del simple ejercicio. Es este tipo de juego el que se va a utilizar como alternativa o idea innovadora. (Piaget, 1994).

Pero es necesario mencionar que el principio de esta segunda etapa tiene características tanto del juego senso-motor como del uso de símbolos. Esto se debe principalmente a que, como explica Piaget, que el juego y el desarrollo mental del niño es una evolución que se basa en los elementos de la etapa anterior y se va desarrollando por medio de las experiencias del sujeto, pero conserva características de cada una de las etapas. (Piaget, 1994).

El surgimiento del juego simbólico marca la aparición de los esquemas simbólicos, éstos consisten en reproducir los esquemas ya adquiridos en una situación y con un objetivo diferente a los que comúnmente los recuerda. Estos esquemas simbólicos señalan la transición entre el juego de ejercicio y el juego simbólico propiamente dicho; del primero conservan el poder de ejercer una conducta fuera de su contexto de adaptación actual por el simple placer funcional, pero en el segundo presenta ya la capacidad de evocar esta conducta en ausencia de su objetivo habitual, ya sea frente a nuevos objetos concebidos, como simples sustitutos o sin ninguna ayuda material. (Piaget, 1994).

Menciona Piaget que al llegar al simbolismo colectivo se hace evidente la congruencia de cada papel con relación al total del juego. Esto se debe a dos razones principales. Primera, el niño tiene cada vez mayor relación social con otros sujetos, es decir se adquiere una mayor socialización y segunda los progresos de las estructuras mentales le permiten al niño ser más coherente con sus acciones e ideas.

Al finalizar esta etapa de juego simbólico a los once años aproximadamente, se puede observar una disminución del simbolismo del niño para dar lugar al juego de reglas, el cual es cada vez más cercano al trabajo real y productivo. (Piaget, 1994).

Por otro lado la aparición del juego de reglas se lleva a cabo entre los siete y los once años y se desarrolla a lo largo de toda la vida. Piaget explica el surgimiento del juego, la razón de esta doble situación, aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia es muy simple: el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. En efecto así como el símbolo reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen. (Piaget, 1994).

A este respecto es necesario aclarar que las reglas son características del ser socializado debido a que éstas nacen como consecuencia de la convivencia con otros sujetos (ya sean de su edad o adultos).

La regla consiste básicamente en establecer cierta regularidad en las actividades del sujeto en este caso en el juego del niño, donde existen ciertos castigos para aquellos que no observen las conductas establecidas. En otras palabras, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. (Piaget, 1994).

Piaget explica que el desarrollo del juego desde un punto de vista cognoscitivo nos permite ver el vínculo que existe entre la formación de las estructuras mentales del niño y sus juegos, así como las consecuencias en su evolución integral. Podemos decir que el juego es vital para el niño y más aún para el adulto ya que de su desarrollo infantil depende en gran medida su actitud ante la vida en general, específicamente ante la vida productiva. (Piaget, 1994).

CAPITULO V

**LA EVALUACIÓN HACE UNA
MEJOR COMUNIÓN EN EL
PROCESO DIDÁCTICO**

LA EVALUACIÓN HACE UNA MEJOR COMUNIÓN EN EL PROCESO DIDÁCTICO

Los enfoques constructivistas orientan diferentes estrategias de evaluación. Privilegian el papel activo del alumno como creador de significado, la naturaleza autoorganizada y de evolución progresiva de las estructuras del conocimiento, es decir abordan la evaluación formativa. Estos enfoques constructivistas cambiaron para darle paso al enfoque por competencias, el cual tratara de desarrollar aún más, las habilidades y aptitudes de los niños de educación básica.

Algunos docentes conciben a la evaluación como un proceso complejo para el que es necesario definir diferentes situaciones que den cuenta de forma diversa de los avances de cada estudiante. Ya sea que se inclinen de una u otra concepción no hay duda que varios docentes hacen el esfuerzo para ayudar a sus alumnos a aprender. Sin embargo, en muchos casos no queda clara la relación entre dichos esfuerzos y la evaluación propuesta en el aula, la correspondencia didáctica entre los resultados de las evaluaciones y las estrategias de enseñanza para promover los cambios necesarios para superar las dificultades de los alumnos.

El tipo de evaluación que se realiza es en base al actual plan y programas de estudio 2009 (enfoque por competencias), el cual es sustentado por Philippe Perrenoud, donde se pretende que en el aprendizaje, el niño logre realizar correctamente tareas o ejercicios escolares, pero de manera mecánica, ya que todavía no ha desarrollado las bases intelectuales que le permitan la comprensión lógica de los mismos. La evaluación se relacionará con actitudes y aptitudes del alumno y se considera como una actividad fundamentada en registros cualitativos individuales y colectivos. Se centrará en las actitudes, hábitos de trabajo y valoraciones, tomando en cuenta la mayor o menor exigencia de tiempo del alumno. La evaluación por tanto, debe estar orientada a evaluar los procesos personales de construcción personal del conocimiento.

La evaluación que se plantea en este enfoque se dirige a tres elementos fundamentales del proceso didáctico: el profesor, las actividades de estudio y los alumnos. Los dos primeros pueden ser evaluados mediante el riesgo de juicios breves, en los planes de clase, sobre la pertinencia de las actividades y de las acciones que realiza el profesor al conducir la clase. Respecto a los alumnos, hay dos aspectos que deben ser evaluados. El primero que se refiere a que tanto saben hacer y en qué medida aplican lo que saben, en estrecha relación con los contenidos matemáticos que se estudian en tal grado. (Perrenoud, 2004).

La evaluación responde a una serie de preguntas como son el: ¿Qué se va evaluar?, ¿Cómo se va evaluar?, ¿Cuándo se va evaluar?, ¿Con qué se va evaluar? y ¿Para qué se va evaluar?

Se evalúan las competencias matemáticas, cuyo desarrollo deriva en conducirse competentemente en la aplicación de las matemáticas o en ser competente en matemáticas. Un principio fundamental que subyace en la resolución de problemas es que los alumnos utilicen sus conocimientos previos, con la posibilidad de que estos evolucionen poco a poco ante la necesidad de resolver problemas cada vez más complejos. Se evalúan los avances y mejoría que van teniendo los alumnos, en el aprendizaje de la suma mediante la resolución de problemas, como la van aprendiendo, entendiendo; al fin y al cabo lo que se quiere lograr es que se mejore y se dé solución a este problema matemático.

Por medio de indicadores y niveles de desempeño es como se va evaluar. Los **indicadores con los cuales se evalúa al alumno** son: asistencia, conocimientos previos, participación individual, participación grupal, utilización de material, realización de las actividades, entendimiento de las reglas del juego, conocimiento de los números, clasificación de objetos, ordenamiento de frases, desempeño, responsabilidad, realización de problemas de suma y ejercicios de evaluación. Por otro lado los **indicadores con los que se evalúa el profesor** son: participación, estrategia utilizada, motivación, empleo de material, creatividad, actitud y confianza. Los **niveles de desempeño** con los cuales se lleva a cabo la evaluación son: **4. Excelente.** Nivel

excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase; **3. Bueno.** Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase; **2. Regular.** Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase; y **1. Malo.** No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.

Desde el comienzo de este proceso de aplicación de las actividades, marcadas en las planeaciones se evalúa constantemente y termina hasta que se termine o haya concluido el proceso. La evaluación desde el comienzo y hasta el final ha sido permanente y sistemática.

Por otro lado, en este caso la evaluación se realiza con el manejo de rubricas, las cuales son guías o escalas de evaluación donde se establecen niveles progresivos de dominio o pericia relativos al desempeño que una persona muestra respecto de un proceso o producción determinada. Estas integran un amplio rango de criterios que cualifican de modo progresivo el tránsito de un desempeño incipiente o novato al grado de experto. Son escalas ordinales que destacan una evaluación del desempeño centrada en aspectos cualitativos, aunque es posible el establecimiento de puntuaciones numéricas. En todo caso, representan una evaluación basada en un amplio rango de criterios más que en una puntuación numérica única. Son instrumentos de evaluación auténtica sobre todo porque pretende checar el trabajo de los alumnos de acuerdo de acuerdo con los criterios de la vida real. (Díaz Barriga, 2006).

Se hace este tipo de evaluación con la finalidad de aclarar la eficacia y el origen de las dificultades educativas, en este caso es el de la enseñanza de la suma mediante la resolución de problemas; dicha evaluación quiere proporcionar al docente elementos para la mejora los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta evaluación se hace con el fin de identificar los aprendizajes previos de los alumnos que marcan el punto de partida para el nuevo aprendizaje. Con el propósito de que sirva para tomar decisiones respecto a las opciones y acciones que se presentan conforme avanza el proceso del alivio o mejoramiento del problema. (Díaz Barriga, 2006).

La evaluación en este marco tiene el propósito de dar a los estudiantes una oportunidad para seguir aprendiendo; esto exige que el profesor reconozca las diferencias individuales y de desarrollo de intereses, capacidades, destrezas, habilidades y actitudes. Así, la evaluación debe partir verificando lo que los alumnos ya saben.

Según Perrenoud, la evaluación por competencias convoca a:

1. Los conocimientos adquiridos y la capacidad de los alumnos para emplearlos en situaciones variadas.
2. El desarrollo de destreza, habilidades y cambio de actitudes.
3. Si los alumnos son capaces de establecer una relación con el conocimiento que difiere de la que demanda el profesor.
4. Si los alumnos contribuyen a aportar un nuevo significado al conocimiento, alterando incluso la dinámica de la interacción establecida por el docente en el aula.
5. La validez de construcción debe verificar si se está evaluando lo que realmente se espera que los alumnos construyan, lo que involucra una clara definición de capacidades; una afirmación explícita de las normas, que deben ser justas para los alumnos; una clara definición de criterios de evaluación, cuando será pensada una construcción buena, mala o regular; e instrucciones comprensibles para la notificación de los aprendizajes. (Perrenoud, 2007).

Lo que se requiere con el desarrollo de competencias es obtener mejores resultados en el aprendizaje, desarrollen, forjen competencias y revalorar el trabajo del docente, vale la pena probar y darse la oportunidad de asombrarse ante los ingeniosos razonamientos que los alumnos puedan hacer, cuando aceptan que la resolución de un problema está en sus manos. (Perrenoud, 2007).

Perrenoud menciona que en base a las competencias de las matemáticas y su metodología didáctica que acompaña a los programas de matemáticas, están orientadas al desarrollo de competencias y por eso exige superar la postura tradicional que consiste en dar la clase, explicando paso a paso lo que los alumnos deben encontrar. Con el fin de ir más allá de la caracterización de las competencias y tener más elementos para describir el avance de los alumnos en cada una de ellas, por lo tanto se establecen algunas líneas de progreso que definen el punto inicial y la meta a la que se puede aspirar. (Perrenoud, 2007).

De resolver con ayuda a resolver de manera íntegra: el propósito es que el alumno resuelva de manera autónoma lo cual se debe hacer cargo del proceso de inicio a fin, considerando que el fin no es sólo arrojar un resultado, sino demostrar que es correcto, tanto en el ámbito de los cálculos como en el de la solución real, en cada caso de que se requiera.

De la justificación pragmática a uso de propiedades: la premisa de los conocimientos y las habilidades se construirán mediante el trato de los alumnos con el objeto de conocimiento y con el maestro, un elemento importante en este proceso es la confirmación de los procedimientos y resultados que se encuentran.

De los procedimientos informales a los procedimientos expertos: un principio fundamental que surge en la resolución de problemas es que los alumnos utilicen sus conocimientos previos, con la posibilidad de que estos evolucionen lentamente ante la necesidad de resolver problemas cada vez más complejos. Al empezar el estudio de un tema o de un nuevo tipo de problemas, los alumnos utilizan procedimiento informales y a partir de ese punto es tarea del profesor que dichos procedimientos se sustituyan por

otros cada vez más factibles, cabe aclarar que el carácter de informal o experto de un procedimiento depende del problema matemático que se trata de realizar o resolver. (Perrenoud, 2004).

CAPITULO VI

**EL PROFESOR SIEMPRE DEBE DE
CONSEGUIR LAS MEJORES
TÁCTICAS**

EL PROFESOR SIEMPRE DEBE CONSEGUIR LAS MEJORES TÁCTICAS

A continuación se presenta la estrategia de trabajo utilizada durante el desarrollo de este proyecto de **Acción Docente**, encaminado al problema pedagógico que en este caso es a la enseñanza de la suma mediante resolución de problemas en alumnos de 1º grado.

La forma de llevar a cabo esta estrategia, se desarrolla primero empezando por el cronograma de aplicaciones, donde se marcan las tentativas semanas en las cuales se pueden aplicar o trabajar con las planeaciones, empezando desde Agosto y concluyendo hasta Diciembre.

Se realiza y se sigue un plan de trabajo, el cual consta de criterios como son: proceso teórico, objetivo, alternativa, sujetos, recursos y tiempo. En el proceso teórico del problema se sigue de la siguiente forma, empezando por la aplicación del diagnóstico, luego pasando a la clasificación, después a seriación, por consiguiente a correspondencia, también pasando a la transitividad, siguiendo al concepto de número y por último a la suma. En el criterio de objetivo ahí se plantea la intención que se quiere lograr en cada uno de los aspectos del proceso teórico. En la alternativa se menciona el juego con el que se trabajó para los aspectos del proceso teórico. En el criterio sujetos, se describen las personas que estuvieron inmersas y presentes en la realización de los juegos, en este caso siempre fueron los alumnos y el maestro. En recursos se describen los materiales y herramientas a utilizados en cada juego. Y por último en el apartado de tiempo se menciona el mes en el cual se realizó cada alternativa.

Por otro lado, se presenta la primera planeación la cual le corresponde a la del diagnóstico, seguida de sus correspondientes instrumentos de evaluación tanto del alumno como del maestro. Seguida inmediatamente después de todas las otras planeaciones realizadas en este caso se realizaron 10 para el mejoramiento de este problema, de igual manera seguidas de sus respectivos instrumentos de evaluación del alumno y del maestro. Por último se presenta de nuevo la planeación del diagnóstico,

acompañada de sus instrumentos de evaluación. Esta es el plan de trabajo con el cual se llevó a cabo este proyecto de innovación.

CRONOGRAMA DE APLICACIÓN

	Actividades	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aplicación de diagnóstico																				
2	Planeación 1																				
3	Planeación 2																				
4	Planeación 3																				
5	Planeación 4																				
6	Planeación 5																				
7	Planeación 6																				
8	Planeación 7																				
9	Planeación 8																				
10	Planeación 9																				
11	Planeación 10																				
12	Aplicación de diagnóstico																				

PLAN DE TRABAJO

PROCESO TEORICO	OBJETIVO	ALTERNATIVA	SUJETOS	RECURSOS	TIEMPO
Aplicación del Diagnóstico	Que se rescaten los conocimientos previos, con que ingresan los alumnos del jardín de niños, del jardín de niños a la primaria, en base a una evaluación diagnóstica.	El juego	Alumnos - Maestros	-Hojas. -Colores. -Lápiz.	Agosto
Clasificación	Que sepa relacionar objetos por medio de semejanzas y diferencias.	El juego de pares y nones.	Alumnos - Maestros	-Hojas. -Colores. -Lápiz.	Septiembre
Seriación	Que se establezcan relaciones comparativas entre los aspectos del conjunto y ordenar según las diferencias, ya sea de mayor a menor.	Canción "La gallina papanata".	Alumnos - Maestros	-Libro. -Cuaderno.	Octubre
Correspondencia	Que aprenda a ordenar los objetos y números, correspondientes a la lógica de la seriación.	Por medio de la canción un elefante se columpiaba.	Alumnos - Maestros	-Libro. -Cuaderno.	Octubre
Transitividad	Que haya la relación existente entre dos	El juego de las carreras.	Alumnos - Maestros	-Pañuelos. -Listones. -Cartón. -Pinturas de	Noviembre

	elementos que no han sido confrontados a partir de nuevas relaciones que si han sido cotejadas.			agua.	
Concepto de Número	Que el alumno comprenda los aspectos, propios de un número, los analice, los observe y los entienda. Para que el alumno tenga completo este concepto ya tendrá que tener en claro los anteriores.	Juego de los relevos.	Alumnos - Maestros	-Pintarrón. -Marcadores	Noviembre
Suma	Que el alumno pueda resolver problemas de suma, que se le presenten comúnmente en la vida diaria, los cuales serán muy importante resolver y aprender durante su vida en el futuro.	El juego del cajero.	Alumnos - Maestros	-Fichas rojas. -Fichas amarillas. -Fichas azules.	Diciembre

PLANEACIÓN DE DIAGNÓSTICO



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ESCUELA: _____ CLAVE: _____ ZONA: ____ LUGAR: _____

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS GRADO: 1ºGRUPO: ____ CICLO ESCOLAR: _____

OBJETIVO: QUE SE RESCATEN LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS, CON QUE INGRESAN LOS ALUMNOS DEL JARDIN DE NIÑOS A LA PRIMARIA, EN BASE A UNA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA.

COMPETENCIA: CONOZCA EL USO DE LOS NÚMEROS DESARROLLANDO SU CONOCIMIENTO EN ELLOS EN BASE AL ANÁLISIS DE SITUACIONES QUE APARECEN EN EL CONTEXTO, POR MEDIO DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA.

EJE	APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMA	SUBTEMA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	ASPECTOS A EVALUAR
SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	-IDENTIFICAR DISTINTOS USOS DE LOS NÚMEROS SEGÚN LOS CONTEXTOS EN QUE APARECEN: PRECIOS, CALENDARIOS, ASCENSORES,	LA ENSEÑANZA DE LA SUMA MEDIANTE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.	NÚMEROS NATURALES	-CONOCIMIENTOS PREVIOS. -OBSERVA LOS DIBUJOS, ENCIERRA Y ENUMERA LOS DIBUJOS QUE CORRESPONDAN AL MISMO GRUPO. -ENCUENTRA LOS NÚMEROS QUE FALTAN EN LOS CUADRITOS VACIOS Y	-IMPRESIONES. -LAPIZ. -SACAPUNTAS. -GOMA.	-ASISTENCIA. -CONOCIMIENTOS PREVIOS. -BUEN DESEMPEÑO EN EL DESARROLLO DEL DIAGNÓSTICO. -LIMPIEZA.

	<p>CAMIONES, ETC. -INTERPRETAR Y REPRESENTAR NÚMEROS, AL MENOS HASTA EL 10. -COMPARAR E IGUALAR COLECCIONES, AL MENOS DE 10 ELEMENTOS.</p>			<p>ESCRIBELOS. -UNE CON UNA LINEA LOS DIBUJOS QUE CORRESPONDAN A CADA SÍMBOLO NUMÉRICO. -COMPLETA LOS DIBUJOS PARA FORMAR UN GRUPO DE 5 NARANJAS, 7 ARBOLES, 9 PLATANOS Y COLORÉALOS. -COLOREA DE AZUL EL SOLDADITO QUE SE ENCUENTRA EN EL 5° LUGAR, DE ROJO EL QUE ESTA EN 2° LUGAR Y DE VERDE EL QUE ESTE EN 8° LUGAR. -ENUMERA CRONOLÓGICAMENTE CUAL DIBUJO ES EL NÚMERO 1, 2, 3, 4, 5; DE ACUERDO A LAS ETAPAS EN LAS QUE VA PASANDO EL SER HUMANO. -IDENTIFICA DE ESTA FILA LAS ESTRELLAS QUE REPRESENTEN EL NÚMERO 9 Y ENCIERRALOS. -¿QUÉ RESULTADO ES SI TIENES 4 CIRCULOS MAS 7 CIRCULOS?</p>		<p>-RECONOCE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10.</p>
--	---	--	--	--	--	--

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO (PLANEACIÓN DE DIAGNÓSTICO)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
ASISTENCIA				
LIMPIEZA				
CONOCIMIENTOS PREVIOS				
REALIZACIÓN CORRECTA DE LAS ACTIVIDADES				
ORDEN AL REALIZAR LAS ACTIVIDADES				
RECONOCE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL MAESTRO (PLANEACIÓN DE DIAGNÓSTICO)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
PARTICIPACIÓN				
ESTRATEGÍA UTILIZADA				
MOTIVACIÓN				
CREATIVIDAD				
ACTITUD				
CONFIANZA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

PLANEACIÓN 1



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ESCUELA: _____ CLAVE: _____ ZONA: _____ LUGAR: _____

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS GRADO: 1° GRUPO: ____ CICLO ESCOLAR: _____

OBJETIVO: QUE IDENTIFIQUE Y CONOZCA EL USO DE LOS NÚMEROS EN DIFERENTES CONTEXTOS.

COMPETENCIA: CONOZCA EL USO DE LOS NÚMEROS DESARROLLANDO SU CONOCIMIENTO EN ELLOS EN BASE AL ANÁLISIS DE SITUACIONES QUE APARECEN EN SU CONTEXTO, POR MEDIO DEL USO DE JUEGOS.

EJE	APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMA	SUBTEMA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	ASPECTOS A EVALUAR
SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	-IDENTIFICAR DISTINTOS USOS DE LOS NÚMEROS SEGÚN LOS CONTEXTOS EN QUE APARECEN: PRECIOS, CALENDARIOS, ASCENSORES, CAMIONES, ETC. -INTERPRETAR Y	SIGNIFICADO Y ESO DE LOS NÚMEROS.	NÚMEROS NATURALES	-CONOCIMIENTOS PREVIOS. -PREGUNTAR A LOS ALUMNOS EN QUE OBJETOS O EN DONDE HAN VISTO NÚMEROS. -CONVERSAR CON LOS ALUMNOS ACERCA DE LOS NÚMEROS, HASTA QUE NÚMEROS SE SABEN O CONOCEN, PARA QUE SIRVEN, ETC. -ENCERRAR EN EL PINTARRÓN LOS NÚMEROS QUE YA	-PINTARRÓN. -MARCADORES. -BORRADOR. -MATERIAL IMPRESO. -LIBRO DE TEXTOS. -PLAN Y PROGRAMAS 2009.	-ASISTENCIA. -LIMPIEZA. -CONOCIMIENTOS PREVIOS. -CONOCE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10. -PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL. -PARTICIPACIÓN GRUPAL.

	<p>REPRESENTAR NÚMEROS, AL MENOS HASTA EL 10.</p> <p>-COMPARAR E IGUALAR COLECCIONES, AL MENOS DE 10 ELEMENTOS.</p>			<p>CONOZCAN, SEÑALARLOS Y REPRESENTARLOS CON IMÁGENES.</p> <p>-IDENTIFICAR Y ENCERRAR LOS NÚMEROS QUE ENCUENTREN EN DIVERSAS IMÁGENES QUE SE LES PROPORCIONARÁ.</p>		<p>-UTILIZACIÓN DEL MATERIAL.</p> <p>-REALIZACIÓN CORRECTA Y ORDEN PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD.</p>
--	---	--	--	---	--	--

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO (PLANEACIÓN 1)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
ASISTENCIA				
CONOCIMIENTOS PREVIOS				
PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL				
PARTICIPACIÓN GRUPAL				
UTILIZACIÓN DE MATERIAL				
REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES				
ORDEN AL REALIZAR LAS ACTIVIDADES				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.	3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.	2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.	1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.

REGISTRO DE EVALUCIÓN DEL MAESTRO (PLANEACIÓN 1)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
PARTICIPACIÓN				
ESTRATEGÍA UTILIZADA				
MOTIVACIÓN				
EMPLEO DE MATERIAL				
CREATIVIDAD				
ACTITUD				
CONFIANZA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

PLANEACIÓN 2



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ESCUELA: _____ CLAVE: _____ ZONA: _____ LUGAR: _____

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS GRADO: 1° GRUPO: ____ CICLO ESCOLAR: _____

OBJETIVO: QUE IDENTIFIQUE Y CONOZCA EL USO DE LOS NÚMEROS EN DIFERENTES CONTEXTOS.

COMPETENCIA: CONOZCA EL USO DE LOS NÚMEROS DESARROLLANDO SU CONOCIMIENTO EN ELLOS EN BASE AL ANALISIS DE SITUACIONES QUE APARECEN EN SU CONTEXTO, POR MEDIO DEL USO DE JUEGOS.

EJE	APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMA	SUBTEMA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	ASPECTOS A EVALUAR
SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	-IDENTIFICAR DISTINTOS USOS DE LOS NÚMEROS SEGÚN LOS CONTEXTOS EN QUE APARECEN: PRECIOS, CALENDARIOS, ASCENSORES, CAMIONES, ETC. -INTERPRETAR Y	SIGNIFICADO Y USO DE LOS NÚMEROS	NÚMEROS NATURALES	-JUGAR CON OBJETOS A MANERA GRUPAL Y REPRESENTARLOS CON SU RESPECTIVO SIMBOLO NUMÉRICO. -FORMAR EQUIPOS MANIPULANDO OBJETOS Y REPRESENTARLOS CON SU RESPECTIVO SIMBOLO NUMÉRICO. -PROPORCIONAR UNA LOTERIA DE NUMEROS CON OBJETOS Y	-PIZARRON. -GISES. -BORRADOR. -IMPRESIONES. -OBJETOS. -LOTERIA. -LIBRO DE TEXTOS. -PLAN Y PROGRAMAS 2009.	-ASISTENCIA. -LIMPIEZA. -RECONOCE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10. -PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL. -PARTICIPACIÓN GRUPAL. -UTILIZACIÓN DE MATERIAL.

	<p>REPRESENTAR NÚMEROS, AL MENOS HASTA EL 10.</p> <p>-COMPARAR E IGUALAR COLECCIONES, AL MENOS DE 10 ELEMENTOS.</p>			<p>JUGAR DE MANERA INDIVIDUAL.</p> <p>-OTORGAR UNA HOJA DONDE LOS NIÑOS COMPLETEN LAS FIGURAS QUE CORRESPONDAN A LA CANTIDAD DEL NÚMERO MOSTRADO EN UNA COLECCIÓN.</p>		<p>-RESPETE Y ENTIENDA LAS REGLAS DE LOS JUEGOS.</p> <p>-ORDEN EN LA REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD.</p>
--	---	--	--	--	--	---

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO (PLANEACIÓN 2)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
ASISTENCIA				
RECONOCE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10				
PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL				
PARTICIPACIÓN GRUPAL				
UTILIZACIÓN DE MATERIAL				
REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES				
ENTIENDE LAS REGLAS DEL JUEGO				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

REGISTRO DE EVALUCIÓN DEL MAESTRO (PLANEACIÓN 2)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
PARTICIPACIÓN				
ESTRATEGÍA UTILIZADA				
MOTIVACIÓN				
EMPLEO DE MATERIAL				
CREATIVIDAD				
ACTITUD				
CONFIANZA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

PLANEACIÓN 3



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

ESCUELA: _____ CLAVE: _____ ZONA: _____ LUGAR: _____

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS GRADO: 1° GRUPO: ___ CICLO ESCOLAR: _____

OBJETIVO: QUE IDENTIFIQUE Y CONOZCA EL USO DE LOS NÚMEROS EN DIFERENTES CONTEXTOS.

COMPETENCIA: CONOZCA EL USO DE LOS NÚMEROS DESARROLLANDO SU CONOCIMIENTO EN ELLOS EN BASE AL ANALISIS DE SITUACIONES QUE APARECEN EN SU CONTEXTO, POR MEDIO DEL USO DE JUEGOS.

EJE	APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMA	SUBTEMA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	ASPECTOS A EVALUAR
SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	-VER E IDENTIFICAR DISTINTOS USOS DE LOS NÚMEROS SEGÚN LOS CONTEXTOS EN QUE APARECEN. -INTERPRETE Y	SIGNIFICADO Y USO DE LOS NÚMEROS	NUMEROS NATURALES	-PREGUNTAR EN DONDE Y EN QUE LUGARES IDENTIFICARON NÚMEROS DEL RECORRIDO DE SU CASA A LA ESCUELA. -AGRUPAR A LOS NIÑOS EN CIRCULOS Y REALIZAR EL JUEGO "PARES Y NONES". (VER ANEXO 1).	-JUEGOS. -OBJETOS. -BOLSAS. -HOJAS BLANCAS. -LIBRO DEL ALUMNO. -PLAN Y	-ASISTENCIA. -LIMPIEZA. -CONOCIMIENTO DE NÚMEROS. PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL. -PARTICIPACIÓN GRUPAL.

	<p>REPRESENTE LOS NÚMEROS AL MENOS HASTA EL 20. -COMPARAR E IGUALAR COLECCIONES AL MENOS DE 10 ELEMENTOS.</p>		<p>-DIVIDIR AL GRUPO EN GENEROS, PREGUNTANDO A TODOS QUE HAY MÁS, SI NIÑAS O NIÑOS. -IMPLEMENTAR DE FORMA GRUPAL EL JUEGO “DONDE HAY MAS Y DONDE HAY MENOS”, DONDE SE LES MOSTRARAN 4 BOLSAS CON DIFERENTES OBJETOS AL INTERIOR Y TENDRAN QUE DECIR DONDE CREEN QUE HAY LA MAYOR CANTIDAD DE OBJETOS. (VER ANEXO 2). -REVELAR EL INTERIOR DE LAS BOLSAS, DIBUJAR Y COLOREAR LA CANTIDAD DE OBJETOS QUE EN ELLAS HABIA, COLOCANDO ABAJO DE LOS DIBUJOS SU RESPECTIVO NÚMERO.</p>	<p>PROGRAMAS 2009.</p>	<p>-UTILIZACIÓN DE MATERIAL. -RESPETE Y ENTIENDA LAS REGLAS DE LOS JUEGOS. -REALIZACIÓN DE DIBUJOS DE OBJETOS REVELADOS. -ORDEN EN LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES.</p>
--	---	--	---	------------------------	---

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO (PLANEACIÓN 3)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
ASISTENCIA				
CONOCIMIENTO DE NÚMEROS				
PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL				
PARTICIPACIÓN GRUPAL				
UTILIZACIÓN DE MATERIAL				
ENTENDIMIENTO DE LAS REGLAS DEL JUEGO				
ORDEN Y REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

REGISTRO DE EVALUCIÓN DEL MAESTRO (PLANEACIÓN 3)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
PARTICIPACIÓN				
ESTRATEGÍA UTILIZADA				
MOTIVACIÓN				
EMPLEO DE MATERIAL				
CREATIVIDAD				
ACTITUD				
CONFIANZA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

PLANEACIÓN 4



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

ESCUELA: _____ CLAVE: _____ ZONA: _____ LUGAR: _____

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS GRADO: 1° GRUPO: ___ CICLO ESCOLAR: _____

OBJETIVO: DESARROLLE AUN MÁS SU APRENDIZAJE DE LOS NÚMEROS EN DIFERENTES CONTEXTOS HACIENDO USO DE LA SERIACIÓN.

COMPETENCIA: CONOZCA EL USO DE LOS NÚMEROS DESARROLLANDO SU CONOCIMIENTO EN ELLOS EN BASE AL ANÁLISIS DE SITUACIONES QUE APARECEN EN SU CONTEXTO, POR MEDIO DEL USO DE JUEGOS.

EJE	APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMA	SUBTEMA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	ASPECTOS A EVALUAR
SENTIDO NÚMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO.	INTERPRETE Y REPRESENTE LOS NÚMEROS AL MENOS HASTA EL 20. -COMPARAR E IGUALAR COLECCIONES AL MENOS DE 20 ELEMENTOS. -APRENDA A	SIGNIFICADO Y USO DE LOS NÚMEROS.	NÚMEROS NATURALES.	-CANTAR LA CANCIÓN LA GALLINA PAPANATA Y CONFORME LA VAYAN CANTANDO PONER EN SU PUPITRE, LOS HUEVOS (FICHAS, TAPARROSCAS, PIEDRITAS, ETC) QUE SE VAYAN MENCIONANDO EN LA CANCIÓN. (VER ANEXO 3). -FORMAR EQUIPOS DE 5 INTEGRANTES DONDE JUNTEN LA CANTIDAD DE OBJETOS QUE	-LIBRO DE TEXTO. -OBJETOS. -IMPRESIONES. -LOTERIA. -PLAN Y PROGRAMAS 2009.	-ASISTENCIA. -LIMPIEZA. -PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL. -PARTICIPACIÓN GRUPAL. -UTILIZACIÓN DE MATERIAL. -CLASIFICACIÓN DE OBJETOS. -REALIZACIÓN DE

	<p>SERIAN CORRECTAMENTE LOS NÚMEROS.</p>			<p>PUSIERON EN SU PUPITRE, Y CLASIFICARLOS DE 10 EN 10. -PREGUNTAR A LOS ALUMNOS SI ES QUE SE SABEN ALGUNA OTRA CANCIÓN DONDE SE RESCATEN Y MENCIONEN LOS NÚMEROS, SI ES ASI QUE LA CANTEN PARA QUE SEA COMPARTIDA CON SUS DEMAS COMPAÑEROS. -MOSTRAR DIBUJOS ORDENANDOLOS CRONOLOGICAMENTE COLOCANDO EL NUMERO 1 A LO QUE FUE PRIMERO Y EL 3 AL PRODUCTO FINAL. -PROPORCIONAR UNA LOTERIA DE NUMEROS CON OBJETOS Y JUGAR DE MANERA INDIVIDUAL.</p>		<p>LAS ACTIVIDADES. Y ENTIENDA LAS REGLAS DEL JUEGO. -ORDEN EN LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES.</p>
--	---	--	--	--	--	--

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO (PLANEACIÓN 4)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
ASISTENCIA				
PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL				
PARTICIPACIÓN GRUPAL				
UTILIZACIÓN DE MATERIAL				
CLASIFICACIÓN DE OBJETOS				
ENTENDIMIENTO DE LAS REGLAS DEL JUEGO				
ORDEN Y REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

REGISTRO DE EVALUCIÓN DEL MAESTRO (PLANEACIÓN 4)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
PARTICIPACIÓN				
ESTRATEGÍA UTILIZADA				
MOTIVACIÓN				
EMPLEO DE MATERIAL				
CREATIVIDAD				
ACTITUD				
CONFIANZA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.	3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.	2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.	1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.

PLANEACIÓN 5



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

ESCUELA: _____ CLAVE: _____ ZONA: _____ LUGAR: _____

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS GRADO: 1° GRUPO: ___ CICLO ESCOLAR: _____

OBJETIVO: DESARROLLE SU APRENDIZAJE DE LOS NÚMEROS, POR MEDIO DE LA CORRESPONDENCIA RELACIONÁNDOLO CON OBJETOS.

COMPETENCIA: CONOZCA EL USO DE LOS NÚMEROS DESARROLLANDO SU CONOCIMIENTO EN ELLOS EN BASE AL ANÁLISIS DE SITUACIONES QUE APARECEN EN SU CONTEXTO, POR MEDIO DEL USO DE JUEGOS.

EJE	APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMA	SUBTEMA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	ASPECTOS A EVALUAR
SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	INTERPRETE Y REPRESENTA LOS NÚMEROS AL MENOS HASTA EL 20. -COMPARAR E IGUALAR COLECCIONES AL MENOS DE 20 ELEMENTOS.	SIGNIFICADO Y USO DE LOS NÚMEROS.	NÚMEROS NATURALES.	-PREGUNTAR A LOS ALUMNOS, DE LO ANTERIOR REALIZADO, AHORA ¿PARA QUE CREEN QUE SIRVEN LOS NUMEROS Y EN QUE SON EMPLEADOS POR EL SER HUMANO? -PROPORCIONAR MATERIAL PARA RECORTAR Y PEGAR IMÁGENES DE COSAS U OBJETOS CORRESPONDIENTES A SU MISMA	-MATERIAL IMPRESO. -CARTAS. -TIJERAS. -PEGAMENTO. -HOJAS BLANCAS. -PLAN PROGRAMAS Y 2009.	-ASISTENCIA. -LIMPIEZA. -PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL. -PARTICIPACIÓN GRUPAL. -UTILIZACIÓN DE MATERIAL. -REALIZACIÓN DE LAS

	<p>-APRENDA A SERIAR CORRECTAMENTE LOS NÚMEROS. -APRENDA A CORRESPONDER CANTIDADES DE OBJETOS CON LOS NÚMEROS.</p>			<p>CANTIDAD, ESCRIBIENDO SU RESPECTIVO SIMBOLO NUMERICO. -JUGAR EN EQUIPOS DE 4 CON CARTAS DE NÚMEROS E IMAGENES, REVOLVIENDO LAS CARTAS Y DONDE CADA NIÑO TOMARÁ UNA CARTA AL MISMO TIEMPO Y LA MOSTRARÁ A SUS COMPAÑEROS, EL QUE SAQUE LA COLECCIÓN CON MAS IMÁGENES SE QUEDA CON LAS CARTAS DE LOS DEMAS, SI LAS SACAN IGUALES LAS REGRESAN, REPITIENDO ESTO HASTA QUE NO HAYA NINGUNA CARTA EN LA MESA, Y AL FINAL GANA EL ALUMNO CON EL MAYOR NÚMERO DE CARTAS. -TRABAJAR DE MANERA INDIVIDUAL CON LAS CARTAS, ACOMODANDO LA QUE TENGA MENOS DIBUJOS HASTA LA QUE TIENE MÁS EN FORMA CRONOLÓGICA EN UNA HOJA. -OBSERVAR UNA IMAGEN DE UNA CARRERA DE CABALLOS, ENCERRANDO AL GINETE QUE VALLA EN 1 LUGAR Y TACHANDO EL GINETE QUE ESTE EN LA POSICIÓN 3 Y 5, REMARCAR CON AZUL EL GINETE Y CABALLO QUE VALLAN EN 2 LUGAR Y REMARCAR CON VERDE EL QUE VALLA EN 4 LUGAR, COLOCANDO DEBAJO DE ELLOS LA NUMERACIÓN CORRESPONDIENTE A SU POSICIÓN.</p>		<p>ACTIVIDADES. -RESPETE Y ENTIENDA LAS REGLAS DEL JUEGO. -ORDEN EN LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y EN EL JUEGO.</p>
--	--	--	--	--	--	--

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO (PLANEACIÓN 5)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
ASISTENCIA				
DESEMPEÑO Y RESPONSABILIDAD				
PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL				
PARTICIPACIÓN GRUPAL				
UTILIZACIÓN DE MATERIAL				
REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES				
ENTIENDE LAS REGLAS DEL JUEGO				
ORDEN EN LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES Y EN EL JUEGO				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes.	3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo	2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información	1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de

Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.	enseñado en clase.	incompleta de lo discutido en clase.	contestar.
--	---------------------------	---	-------------------

REGISTRO DE EVALUCIÓN DEL MAESTRO (PLANEACIÓN 5)

NIVELES				
CRITERIOS	4	3	2	1
PARTICIPACIÓN				
ESTRATEGÍA UTILIZADA				
MOTIVACIÓN				
EMPLEO DE MATERIAL				
CREATIVIDAD				
ACTITUD				
CONFIANZA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

PLANEACIÓN 6



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ESCUELA: _____ CLAVE: _____ ZONA: _____ LUGAR: _____

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS GRADO: 1° GRUPO: ___ CICLO ESCOLAR: _____

OBJETIVO: DESARROLLE SU APRENDIZAJE DE LOS NÚMEROS, POR MEDIO DE LA CORRESPONDENCIA RELACIONÁNDOLO CON OBJETOS.

COMPETENCIA: CONOZCA EL USO DE LOS NÚMEROS DESARROLLANDO SU CONOCIMIENTO EN ELLOS EN BASE AL ANÁLISIS DE SITUACIONES QUE APARECEN EN SU CONTEXTO, POR MEDIO DEL USO DE JUEGOS.

EJE	APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMA	SUBTEMA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	ASPECTOS A EVALUAR
SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	-INTERPRETE Y REPRESENTE LOS NÚMEROS AL MENOS HASTA EL 20. -COMPARAR E IGUALAR	SIGNIFICADO Y USO DE LOS NÚMEROS.	NÚMEROS NATURALES.	-JUNTAR EN MANERA GRUPAL Y PREGUNTAR A LOS ALUMNOS LA CANTIDAD DE PERSONAS QUE CONFORMAN SU FAMILIA, DESPUES FORMAR EQUIPOS DONDE SE JUNTEN LOS ALUMNOS QUE MENCIONEN LA	-MATERIAL IMPRESO. -HOJAS BLANCAS. -COLORES. -BOLSAS. -CANICAS.	-ASISTENCIA. -LIMPIEZA. -PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL. -PARTICIPACIÓN GRUPAL. -UTILIZACIÓN DE

	<p>COLECCIONES AL MENOS DE 20 ELEMENTOS. -APRENDA A SERIAR CORRECTAMENTE LOS NÚMEROS. -APRENDA A CORRESPONDER CANTIDADES DE OBJETOS CON LOS NÚMEROS.</p>			<p>MISMA CANTIDAD DE INTEGRANTES DE FAMILIA, PEDIR QUE CUENTEN EN VOZ ALTA LA CANTIDAD QUE SEAN EN GRUPO. -DIBUJAR Y COLOREAR DE MANERA INDIVIDUAL A SU FAMILIA ESCRIBIENDO EN CADA DIBUJO SU RESPECTIVO NÚMERO. -FORMAR EQUIPOS DE 2 INTEGRANTES, ENTREGAR A CADA EQUIPO DOS BOLSAS CON CIERTA CANTIDAD DE CANICAS, LAS SACARAN DE LA BOLSA Y ENTRE LOS DOS COMENTARAN QUIEN TIENE MAS CANICAS O SI TIENE LA MISMA CANTIDAD, CONTESTANDO EN UNA HOJA A LAS PREGUNTAS, ¿CUÁNTAS CANICAS TUBO TU BOLSITA?, ¿CUÁNTAS TUBO TU COMPAÑERO?, ¿TUVIERON IGUAL O DIFERENTE CANTIDAD?, ¿SI JUNTAS AMBAS BOLSAS DE CANICAS CUANTAS CANICAS OBTIENEN? -TRABAJAR EN EQUIPOS DE 3 INTEGRANTES, ENTREGAR A CADA EQUIPO UNA BOLSA CON OBJETOS, SACARLOS Y ACOMODORLAS EN EL ORDEN QUE QUIERAN, CONTAR EN VOZ BAJA LOS OBJETOS Y ANOTAR EN UN PAPEL LA CANTIDAD, ORDENAR QUE MENCIONEN EN VOZ ALTA EL NÚMERO QUE ANOTARON Y MOSTRARLO.</p>	<p>-OBJETOS. -PLAN PROGRAMAS 2009. Y</p>	<p>MATERIAL. -REALIZACIÓN CORRECTA DE LAS ACTIVIDADES. -RESPETE Y ENTIENDA LAS REGLAS DEL JUEGO. -ORDEN EN LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y EN EL JUEGO.</p>
--	--	--	--	---	---	--

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO (PLANEACIÓN 6)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
ASISTENCIA				
PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL				
PARTICIPACIÓN GRUPAL				
UTILIZACIÓN DE MATERIAL				
ENTENDIMIENTO DE LAS REGLAS DEL JUEGO				
REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES				
ORDEN AL REALIZAR ACTIVIDADES Y EN EL JUEGO				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

REGISTRO DE EVALUCIÓN DEL MAESTRO (PLANEACIÓN 6)

NIVELES				
CRITERIOS	4	3	2	1
PARTICIPACIÓN				
ESTRATEGÍA UTILIZADA				
MOTIVACIÓN				
EMPLEO DE MATERIAL				
CREATIVIDAD				
ACTITUD				
CONFIANZA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

PLANEACIÓN 7



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

ESCUELA: _____ CLAVE: _____ ZONA: _____ LUGAR: _____

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS GRADO: 1° GRUPO: ___ CICLO ESCOLAR: _____

OBJETIVO: QUE SE DESARROLLE EL APRENDIZAJE DE NÚMEROS POR MEDIO DE LA SERIACIÓN.

COMPETENCIA: CONOZCA EL USO DE LOS NÚMEROS DESARROLLANDO SU CONOCIMIENTO EN ELLOS EN BASE AL ANALISIS DE SITUACIONES QUE APARECEN EN SU CONTEXTO, POR MEDIO DEL USO DE JUEGOS.

EJE	APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMA	SUBTEMA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	ASPECTOS A EVALUAR
SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	-UTILIZE LA SERIE ORAL AL MENOS EL 50; LEE Y ESCRIBE NÚMEROS HASTA EL 30 Y COMPARA NÚMEROS CANTIDADES U ORDINALES POR LO MENOS HASTA EL 10. -COMPARA	SIGNIFICADO Y USO DE LOS NÚMEROS.	NÚMEROS NATURALES.	-CANTAR A MANERA GRUPAL LA CANCIÓN “LOS DIEZ PERRITOS” PARA EL REPASO DE LOS NÚMEROS. (VER ANEXO 4). -DIBUJAR Y PINTAR EN UNA HOJA A SU PROPIA PERSONA, PONIENDO A UN LADO LA EDAD QUE TENGAN, ABAJO DEL DIBUJO ESCRIBIR SU NOMBRE COMPLETO ENUMERANDO LAS LETRAS, CONTAR LA CANTIDAD Y ESCRIBIRLA A UN LADO DE SU	-MATERIAL IMPRESO. -HOJAS BLANCAS. -COLORES. -PLAN Y PROGRAMAS 2009.	-ASISTENCIA. -LIMPIEZA. -PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL. -PARTICIPACIÓN GRUPAL. -UTILIZACIÓN DEL MATERIAL. -REALIZACIÓN CORRECTA DE LAS ACTIVIDADES.

	<p>COLECCIONES CON BASE A SU CARDINALIDAD.</p>		<p>NOMBRE, PEDIR INDIVIDUALMENTE A CADA ALUMNO QUE MENCIONE EN VOZ ALTA LA CANTIDAD DE LETRAS QUE TIENE SU NOMBRE. -REALIZAR LA OBSERVACIÓN DE UNA IMAGEN, DONDE COMPLETARAN EL ORDEN O LA SERIE DE OBJETOS QUE SE DEBE DE SEGUIR. -COMPLETAR LA SERIE DE UNAS IMÁGENES QUE SE LES PROPORCIONARÁN. -ORDENAR LAS SIGUIENTES FRASES DE MANERA QUE TENGAN UNA SECUENCIA LÓGICA ENUMERANDOLAS, CUAL FUE PRIMERO Y CUAL FUE DESPÚES: +ESPERAR A QUE SE CALIENTE EL ACEITE. +PONER EL HUEVO EN LA SARTÉN. +ENCENDER EL FUEGO. +PONER ACEITE EN LA SARTÉN. +PONER LA SARTÉN AL FUEGO.</p>		<p>-ORDEN EN LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y EN EL JUEGO.</p>
--	---	--	---	--	--

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO (PLANEACIÓN 7)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
ASISTENCIA				
PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL				
PARTICIPACIÓN GRUPAL				
UTILIZACIÓN DE MATERIAL				
ORDEN DE FRASES				
DESEMPEÑO Y REALIZACIÓN DEL JUEGO				
REALIZACIÓN CORRECTA DE ACTIVIDADES				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

REGISTRO DE EVALUCIÓN DEL MAESTRO (PLANEACIÓN 7)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
PARTICIPACIÓN				
ESTRATEGÍA UTILIZADA				
MOTIVACIÓN				
EMPLEO DE MATERIAL				
CREATIVIDAD				
ACTITUD				
CONFIANZA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

PLANEACIÓN 8



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ESCUELA: _____ CLAVE: _____ ZONA: _____ LUGAR: _____

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS GRADO: 1° GRUPO: ___ CICLO ESCOLAR: _____

OBJETIVO: QUE EL ALUMNO DESARROLLE AUN MÁS EL APRENDIZAJE DE NÚMEROS POR MEDIO DE ACTIVIDADES DE SERIACIÓN, CORRESPONDENCIA Y TRANSITIVIDAD.

COMPETENCIA: EL ALUMNO SEPA HACER EL USO CORRECTOS DE LOS NÚMEROS, DONDE VALLA DESARROLLANDO SU CONOCIMIENTO SOBRE ELLOS, EN BASE AL ANALISIS DE SITUACIONES COTIDINAS, POR MEDIO DEL USO DE JUEGOS.

EJE	APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMA	SUBTEMA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	ASPECTOS A EVALUAR
SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	-UTILIZE LA SERIE ORAL AL MENOS EL 50; LEE Y ESCRIBE NÚMEROS HASTA EL 30 Y COMPARA	SIGNIFICADO Y USO DE LOS NÚMEROS.	NÚMEROS NATURALES.	-UNIR INDIVIDUALMENTE CON UNA LINEA LOS OBJETOS MOSTRADOS EN UN MATERIAL PROPORCIONADO, QUE COINCIDAN CON EL NÚMERO INDICADO.	-MATERIAL IMPRESO. -PEGAMENTO. -TIGERAS. -HOJAS BLANCAS.	- ASISTENCIA. -LIMPIEZA. -PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL. -PARTICIPACIÓN GRUPAL.

	<p>NÚMEROS CANTIDADES U ORDINALES POR LO MENOS HASTA EL 10. -COMPARA COLECCIONES CON BASE A SU CARDINALIDAD.</p>			<p>-REALIZAR A MANERA INDIVIDUAL, EL RECORTE Y POSTERIORMENTE EL ACOMODAMIENTO DE CARTAS QUE TENDRAN DIBUJOS DE FORMAS, DEL MENOR AL MAYOR Y PEGARLAS EN UNA HOJA BLANCA. -REALIZAR EL ORDEN DE NUMEROS QUE SE LES PROPORCIONARÁ, ANOTANDO ADECUADAMENTE A UN LADO, EN CADA CUADRO EL ORDEN PROGRESIVO DE LOS NÚMEROS RESPECTO DEL PRIMERO CON EL QUE SIGA. -JUGAR EN EQUIPOS DE 10 A LAS CARRERAS, DONDE EL PRIMER EQUIPO CORRERA DESDE EL PUNTO DE SALIDA HASTA LA META. CUANDO LLEGUE EL PRIMER NIÑO A LA META SE DIRA ALTO Y TODOS LOS NIÑOS SE DEVERAN DE QUEDAR DONDE LLEGARON Y SEÑALARA EL LUGAR QUE CADA UNO QUEDO. ENTRE TODOS DIRAN QUIEN QUEDO EN EL LUGAR NÚMERO 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 Y CADA UNO RESIVIRA SU MEDALLA CORESPONDIENTE. DIBUJAR LA MEDALLA QUE GANO CADA NIÑO Y REGISTRAR EL LUGAR EN QUE LLEGO CON RELACIÓN AL ANTERIOR Y QUIEN LLEGO DESPUES DE EL.</p>	<p>-CARTULINA. -COLORES. -PLAN Y PROGRAMAS 2009.</p>	<p>-UTILIZACIÓN DE MATERIAL. -RESPETE Y ENTIENDA LAS REGLAS DEL JUEGO. -REALIZACIÓN CORRECTA DE LAS ACTIVIDADES. -ORDEN EN LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y EN EL JUEGO.</p>
--	--	--	--	--	--	---

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO (PLANEACIÓN 8)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
ASISTENCIA				
DESEMPEÑO Y RESPONSABILIDAD				
PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL				
PARTICIPACIÓN GRUPAL				
UTILIZACIÓN DE MATERIAL				
REALIZACIÓN CORRECTA DE ACTIVIDADES				
ENTENDIMIENTO DE LAS REGLAS DEL JUEGO				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

REGISTRO DE EVALUCIÓN DEL MAESTRO (PLANEACIÓN 8)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
PARTICIPACIÓN				
ESTRATEGÍA UTILIZADA				
MOTIVACIÓN				
EMPLEO DE MATERIAL				
CREATIVIDAD				
ACTITUD				
CONFIANZA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

PLANEACIÓN 9



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ESCUELA: _____ CLAVE: _____ ZONA: _____ LUGAR: _____

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS GRADO: 1° GRUPO: ___ CICLO ESCOLAR: _____

OBJETIVO: QUE EL ALUMNO DESARROLLE EL APRENDIZAJE DE LA SUMA POR MEDIO DE EJERCICIOS Y ACTIVIDADES REPRESENTATIVAS EN SU CONTEXTO.

COMPETENCIA: QUE EL ALUMNO RESUELVAN PROBLEMAS DE SUMA, DONDE MEJORE Y COMPRENDA EL USO DE LOS NÚMEROS EN BASE AL ANÁLISIS DE SITUACIONES QUE APARECEN EN SU CONTEXTO, POR MEDIO DEL USO DE JUEGOS.

EJE	APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMA	SUBTEMA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	ASPECTOS A EVALUAR
SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	-UTILIZA LA SERIE ORAL AL MENOS HASTA EL 50; LEE Y ESCRIBE NÚMEROS HASTA EL 30 Y COMPARA NÚMEROS CARDINALES U ORDINALES POR	SIGNIFICADO Y USO DE LAS OPERACIONES	PROBLEMAS ADITIVOS	-JUGAR A LOS RELEVOS. AGRUPAR DOS EQUIPOS, CADA EQUIPO SE COLOCA EN FILA FRENTE AL PIZARRÓN, CUANDO LO INDIQUE PASARÁN LOS PRIMEROS DE CADA EQUIPO Y ESCRIBIRÁN UNA NUMERACIÓN DEL 1 HASTA EL QUE LLEGUEN; CUANDO INDIQUE "EL QUE	-PIZARRÓN. -GISES. -HOJA CUADRICULADA. -LAPÍZ. -GOMA. -CARTULINAS ENUMERADAS. -MATERIAL	- ASISTENCIA. -LIMPIEZA. -PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL. -PARTICIPACIÓN GRUPAL. -UTILIZACIÓN DE MATERIAL. -RESPETE Y

	<p>LO MENOS HASTA EL 10. -COMPARA COLECCIONES EN BASE A SU CARDINALIDAD. RESUELVE Y MODELA PROBLEMAS DE SUMA SENCILLOS.</p>		<p>SIGUE" EL PRIMER NIÑO PASARA A TOMAR EL ÚLTIMO LUGAR Y EL QUE ESTABA ATRÁS DE ÉL SEGUIRÁ ESCRIBIENDO LA NUMERACIÓN, AL FINAL GANA EL EQUIPO QUE HAYA HECHO DE MANERA CORRECTA LA NUMERACIÓN MÁS LARGA. -AGRUPAR EN EQUIPOS DE 6, CADA UNO TOMARÁ UNA HOJA CUADRICULADA, DONDE EMPEZARÁN A ESCRIBIR LA SERIE NUMERICA DESDE EL 1 HASTA EL NÚMERO QUE LLEGUEN Y LO DEBERÁN DE HACER LO MÁS RAPIDO QUE PUEDAN. CUANDO LES INDIQUE EMPEZARÁN A ESCRIBIRLA Y CUANDO MENCIONE ALTO DEJARÁN DE ESCRIBIR. DESPUES COMPARARÁN EN EQUIPO SUS SERIES PARA VER QUIÉN GANÓ. POSTERIORMENTE GANA EL QUE HAYA LLEGADO HASTA EL NÚMERO MAYOR, SIN QUE LE FALTE NINGUN SOLO NÚMERO Y QUE LLEVE EL ORDEN CORRECTO DE LA SERIE. -AGRUPAR EQUIPOS DE 6 INTEGRANTES, SE LE PROPORCIONARÁ EN HOJAS DE CARTULINA A TAMAÑO DOBLE CARTA CON LOS NÚMEROS DEL 0 HASTA EL 30, DESPUÉS SE LES MENCIONARÁ DOS CANTIDADES PARA QUE LAS SUMEN; CUANDO SE LES</p>	<p>IMPRESO. -PLAN Y PROGRAMAS 2009.</p>	<p>ENTIENDA LAS REGLAS DEL JUEGO. -REALIZACIÓN CORRECTA DE LAS ACTIVIDADES. -ORDEN EN LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y EN EL JUEGO. -REALIZACIÓN DE LOS EJERCICIOS.</p>
--	---	--	---	--	---

				<p>MENCIONE LAS DOS CANTIDADES, TODOS LOS EQUIPOS SE FORMARÁN FRENTE AL PIZARRÓN, CON EL CARTONCILLO DE ESTOS DOS NÚMEROS MENCIONADOS Y TENDRAN QUE PONER AL LADO DE ESTOS NÚMEROS, LA CANTIDAD QUE DA AL SUMARLOS. EL EQUIPO QUE LO HAGA PRIMERO Y BIEN HECHO SE GANA UN PREMIO.</p> <p>-REALIZAR INDIVIDUALMENTE EJERCICIOS SENCILLOS DE SUMA, QUE SE LES SERÁN PROPORCIONADO EN HOJAS.</p>		
--	--	--	--	---	--	--

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO (PLANEACIÓN 9)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
ASISTENCIA				
PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL				
PARTICIPACIÓN GRUPAL				
UTILIZACIÓN DE MATERIAL				
ENTENDIMIENTO DE LAS REGLAS DEL JUEGO				
REALIZACIÓN CORRECTA DE ACTIVIDADES				
REALIZACIÓN DE PROBLEMAS DE SUMA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

REGISTRO DE EVALUCIÓN DEL MAESTRO (PLANEACIÓN 9)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
PARTICIPACIÓN				
ESTRATEGÍA UTILIZADA				
MOTIVACIÓN				
EMPLEO DE MATERIAL				
CREATIVIDAD				
ACTITUD				
CONFIANZA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

PLANEACIÓN 10



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ESCUELA: _____ CLAVE: _____ ZONA: _____ LUGAR: _____

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS GRADO: 1° GRUPO: ___ CICLO ESCOLAR: _____

OBJETIVO: QUE EL ALUMNO DESARROLLE EL APRENDIZAJE DE LA SUMA POR MEDIO DE JUEGOS, ACTIVIDADES Y EJERCICIOS VINCULADOS AL CONTEXTO.

COMPETENCIA: QUE EL ALUMNO RESUELVAN PROBLEMAS DE SUMA, DONDE MEJORE Y COMPRENDA EL USO DE LOS NÚMEROS EN BASE AL ANÁLISIS DE SITUACIONES QUE APARECEN EN SU CONTEXTO, POR MEDIO DEL USO DE JUEGOS.

EJE	APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMA	SUBTEMA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	ASPECTOS A EVALUAR
-SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	-CONOCE LA SERIE ORAL Y ESCRITA DE NÚMEROS POR LO MENOS HASTA EL 100.	SIGNIFICADO Y USO DE LAS OPERACIONES	PROBLEMAS ADITIVOS	-COMPLETAR UNA TABLA NUMÉRICA DEL 0 HASTA EL 100, SOLO COMPLETANDO LOS NÚMEROS QUE HAGAN FALTA PARA QUE ESTE LLENA LA TABLA.	-MATERIAL IMPRESO. -FICHAS AZULES Y ROJAS. -TARGETAS. -DADO.	- ASISTENCIA. -LIMPIEZA. -PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL. -PARTICIPACIÓN GRUPAL.

	<p>-RESUELVE PROBLEMAS QUE IMPLICAN IDENTIFICAR RELACIONES ENTRE LOS NÚMEROS (UNO MÁS, MITAD, DOBLE, 10 MÁS, ETC).</p> <p>-SOLUCIONA MENTALMENTE PROBLEMAS SE SUMA CON MULTIPLOS DE 10, MENORES QUE 100.</p> <p>-RESUELVE PROBLEMAS QUE INDICAN DESCOMPONER UN NÚMERO DE DOS CIFRAS EN UNA SUMA DE SUMANDOS IGUALES MÁS OTRO SUMANDO.</p>			<p>-FORMAR GRUPOS PARA PODER JUGAR EL JUEGO DEL CAJERO QUE LE AYUDARÁ APRENDER MEJOR A SUMAR, DONDE EL SISTEMA DE REPRESENTACIÓN DE LOS NÚMEROS SE BASA EN EL USO DE DIEZ CIFRAS Y FICHAS 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, Y DOS REGLAS. LA PRIMERA REGLA CONSISTE EN AGRUPAR LOS ELEMENTOS DE UNA COLECCIÓN DE DIEZ EN DIEZ: DIEZ UNIDADES HACEN UNA DECENA, DIEZ DECENAS HACEN UNA CENTENA, Y DIEZ CENTENAS HACEN UN MILLAR. LA SEGUNDA CONSISTE EN USAR LA POSICIÓN DE LAS CIFRAS DE UN NÚMERO PARA REPRESENTAR A CADA TIPO DE AGRUPAMIENTO. EN ESTE JUEGO LOS ALUMNOS TRABAJARÁN SOBRE LA PRIMERA REGLA, DE LOS AGRUPAMIENTOS DE DIEZ EN DIEZ, PARA PROFUNDIZAR SU CONOCIMIENTO SOBRE EL SISTEMA DECIMAL DE NÚMERACIÓN Y SOBRE LOS PROCEDIMIENTOS PARA SUMAR.</p> <p>-PLANTEAR ACTIVIDADES EN EQUIPO, PRIMERO REPRESENTANDO CON SUS TARJETAS DE COLORES UNA CANTIDAD. SUMAR FICHAS AZULES DEPENDIENDO DE LOS PUNTOS QUE SALGAN AL</p>	<p>-CUADERNO. .LAPÍZ. -GOMA. -LIBRO DE MATEMÁTICAS. -PLAN Y PROFRAMAS 2009.</p>	<p>-RESPETE Y ENTIENDA LAS REGLAS DEL JUEGO. -UTILIZACIÓN DE MATERIAL. -REALIZACIÓN CORRECTA DE LAS ACTIVIDADES. -ORDEN EN LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y EN EL JUEGO. -REALIZACIÓN DE EJERCICIOS. -EJERCICIO DE EVALUACIÓN.</p>
--	---	--	--	--	---	---

				<p>TIRAR UN DADO. -ORGANIZAR CARRERAS DE NÚMEROS CON LAS FICHAS PARA VERIFICAR QUE EQUIPO REPRESENTA LAS CANTIDADES MÁS RÁPIDO Y SUMA CORRECTAMENTE, -PLANTEAR PROBLEMAS DE SUMA EN SU CUADERNO, PARA POSTERIORMENTE LOS RESUELVAN INDIVIDUALMENTE. -IMPLEMENTAR UN EJERCICIO DE EVALUACIÓN QUE INCLUYA, RECONOCER EL VALOR DE LAS TARJETAS, SUMAR CON FICHAS Y AGRUPAR DE DIEZ EN DIEZ.</p>		
--	--	--	--	--	--	--

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO (PLANEACIÓN 10)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
ASISTENCIA				
PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL				
PARTICIPACIÓN GRUPAL				
UTILIZACIÓN DE MATERIAL				
ENTENDIMIENTO DE LAS REGLAS DEL JUEGO				
REALIZACIÓN CORRECTA DE ACTIVIDADES				
REALIZACIÓN DE PROBLEMAS DE SUMA				
EJERCICIOS DE EVALUACIÓN				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del	3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto.	2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto.	1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes

<p>concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>
--	--	--	--

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL MAESTRO (PLANEACIÓN 10)

NIVELES	4	3	2	1
CRITERIOS				
PARTICIPACIÓN				
ESTRATEGÍA UTILIZADA				
MOTIVACIÓN				
EMPLEO DE MATERIAL				
CREATIVIDAD				
ACTITUD				
CONFIANZA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

PLANEACIÓN DE DIAGNÓSTICO



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ESCUELA: _____ CLAVE: _____ ZONA: _____ LUGAR: _____

ASIGNATURA: MATEMÁTICAS GRADO: 1° GRUPO: ___ CICLO ESCOLAR: _____

OBJETIVO: QUE LOS ALUMNOS RESCATEN LOS CONOCIMIENTOS Y APRENDIZAJES ADQUIRIDOS DURANTE EL TRATAMIENTO DEL PROBLEMA, EN BASE A LO TRABAJADO EN LA APLICACIÓN DE PLANEACIONES POR MEDIO DE LA PUESTA EN MARCHA DEL DIAGNÓSTICO.

COMPETENCIA: CONOZCA EL USO DE LOS NÚMEROS DESARROLLANDO SU CONOCIMIENTO EN ELLOS EN BASE AL ANÁLISIS DE SITUACIONES QUE APARECEN EN EL CONTEXTO, POR MEDIO DE LA APLICACIÓN DEL DIAGNÓSTICO.

EJE	APRENDIZAJES ESPERADOS	TEMA	SUBTEMA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS DIDÁCTICOS	ASPECTOS A EVALUAR
SENTIDO NUMÉRICO Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO	-IDENTIFICAR DISTINTOS USOS DE LOS NÚMEROS SEGÚN LOS CONTEXTOS EN QUE APARECEN: PRECIOS, CALENDARIOS,	LA ENSEÑANZA DE LA SUMA MEDIANTE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.	NÚMEROS NATURALES	-CONOCIMIENTOS PREVIOS. -OBSERVA LOS DIBUJOS, ENCIERRA Y ENUMERA LOS DIBUJOS QUE CORRESPONDAN AL MISMO GRUPO. -ENCUENTRA LOS NÚMEROS QUE FALTAN EN LOS CUADRITOS VACIOS Y ESCRIBELOS.	-IMPRESIONES. -LAPIZ. -SACAPUNTAS. -GOMA.	-ASISTENCIA. -CONOCIMIENTOS PREVIOS. -BUEN DESEMPEÑO EN EL DESARROLLO DEL DIAGNÓSTICO.

	<p>ASCENSORES, CAMIONES, ETC. -INTERPRETAR Y REPRESENTAR NÚMEROS, AL MENOS HASTA EL 100. -COMPARAR E IGUALAR COLECCIONES, AL MENOS DE 10 ELEMENTOS.</p>			<p>-UNE CON UNA LINEA LOS DIBUJOS QUE CORRESPONDAN A CADA SÍMBOLO NUMÉRICO. -COMPLETA LOS DIBUJOS PARA FORMAR UN GRUPO DE 5 NARANJAS, 7 ARBOLES, 9 PLATANOS Y COLORÉALOS. -COLOREA DE AZUL EL SOLDADITO QUE SE ENCUENTRA EN EL 5° LUGAR, DE ROJO EL QUE ESTA EN 2° LUGAR Y DE VERDE EL QUE ESTE EN 8° LUGAR. -ENUMERA CRONOLÓGICAMENTE CUAL DIBUJO ES EL NÚMERO 1,2,3,4,5; DE ACUERDO A LAS ETAPAS EN LAS QUE VA PASANDO EL SER HUMANO. -IDENTIFICA DE ESTA FILA LAS ESTRELLAS QUE REPRESENTEN EL NÚMERO 9 Y ENCIERRALOS. -¿QUÉ RESULTADO ES SI TIENES 4 CIRCULOS MAS 7 CIRCULOS?</p>		<p>-LIMPIEZA. -RECONOCE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 100. -REALIZACIÓN CORRECTA DE PROBLEMAS DE SUMA.</p>
--	---	--	--	--	--	---

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO (PLANEACIÓN DE DIAGNÓSTICO)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
ASISTENCIA				
LIMPIEZA				
CONOCIMIENTOS PREVIOS				
REALIZACIÓN CORRECTA DE LAS ACTIVIDADES				
ORDEN AL REALIZAR LAS ACTIVIDADES				
RECONOCE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 100				
REALIZACIÓN DE PROBLEMAS DE SUMA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

REGISTRO DE EVALUACIÓN DEL MAESTRO (PLANEACIÓN DE DIAGNÓSTICO)

NIVELES CRITERIOS	4	3	2	1
PARTICIPACIÓN				
ESTRATEGÍA UTILIZADA				
MOTIVACIÓN				
CREATIVIDAD				
ACTITUD				
CONFIANZA				

NIVEL DE DESEMPEÑO			
<p>4. EXCELENTE. Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado. Propone o desarrolla nuevas acciones. Respuesta completa. Explicaciones claras del concepto. Identifica todos los elementos importantes. Provee buenos ejemplos. Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</p>	<p>3. BUENO. Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable. Respuesta bastante completa. Presenta comprensión del concepto. Identifica bastantes de los elementos importantes. Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</p>	<p>2. REGULAR. Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza. Respuesta refleja un poco de confusión. Comprensión incompleta o parcial del concepto. Identifica algunos elementos importantes. Provee información incompleta de lo discutido en clase.</p>	<p>1. MALO. No satisface prácticamente casi nada de los requerimientos de desempeño. No comprende el tema. No aplica los requerimientos para la tarea. Omite las partes fundamentales de concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.</p>

SUGERENCIAS

SUGERENCIAS

El proyecto de innovación va dirigido a cualquier educador que presente dificultades en su saber docente, principalmente en la asignatura de Matemáticas en lo que es la enseñanza de la suma mediante la resolución de problemas.

Lo que sugiero a los profesores que trabajen con este proyecto de acción docente, es que le den toda la importancia, a la teoría investigada y a las actividades plasmadas en este documento, el cual está a toda disposición de ustedes para dar alivio y solución a este problema docente.

Se recomienda que, para que este proyecto de un buen resultado, el grupo con el cual se trabajará no debe de ser de más de 40 alumnos, ya que el laborar con grupos numerosos de alumnos, se corre el riesgo de no ver resultados favorables en el tratamiento de este problema, porque este proyecto fue realizado en un grupo mediano de alumnos.

Por otro lado deberá de haber una total disposición del docente para hacer cambios en su forma de trabajar, para el mejor aprendizaje de los alumnos, dejar a un lado las antiguas formas tradicionales de enseñanza y entrar a una nueva era donde la educación sea más interesante y didáctica para el alumno.

El profesor deberá de tener muy presente los estados de ánimo y las ganas de aprender del alumno, averiguar más sobre su entorno, ver de una u otra manera si este proyecto es factible para ser aplicado en el contexto en el que ellos se desenvuelvan.

Se aconseja a los docentes, que se lleven a cabo las actividades como se plantean en el proyecto para que el problema de la enseñanza de la suma tenga resultados favorables si el profesor lo dispone; si no le funciona llevarlo tal y como lo marcan las actividades planteadas, el docente las puede modificar un poco, encontrando la manera y ver el modo de adecuarlas para que los alumnos mejoren en esta actividad educativa.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

ÁVILA, Alicia “Problemas fáciles y problemas difíciles” Construcción del Conocimiento Matemático en la Escuela” UPN, México, págs. 51-56.

BALBUENA, Hugo “La suma y la resta”, La Enseñanza de las Matemáticas en la Escuela Primaria (Taller para maestros 1 Parte). Plan y Programas de Estudio Educación Básica Primaria SEP. (1995) México, págs. 65-102.

BRUNER, J. “Juego, Pensamiento y Lenguaje” El Niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento. UPN (1994), México, págs. 81-86.

COLL, Cesar “Constructivismo e intervención educativa: ¿Cómo enseñar lo que se ha de construir”, Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. UPN (1994), México, págs. 9-24.

COLL, Cesar “Un Marco de Referencia Psicológico Para la Educación Escolar; la Concepción Constructivista del Aprendizaje y de la Enseñanza”, Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. UPN (1994), México, págs. 28-44.

DE AJURIAGUERRA, J. “Estadios de Desarrollo Según J. Piaget” El Niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento. UPN (1994), México, págs. 53-56.

DELVAL, JUAN “El Juego”, El Juego. UPN (1994), México, págs. 11-16.

DELVAL, JUAN “Los Tipos De Juegos”, El Juego. UPN (1994), México, págs. 26-27.

DIÁZ, Ángel “El Profesor De Educación Superior Frente A Las Demandas De Los Nuevos Debates Educativos”. UNAM (2005), México, págs. 9-30.

FIGUERAS Olimpia “Problemas aditivos” Construcción del Conocimiento Matemático en la Escuela. UPN (1992) México, págs. 57-65.

FUENLANBRADA, Irma “Pensamiento Matemático” Juega y Aprende Matemáticas. SEP (1991) México, págs. 28-35.

PERRENOUD, Philippe “Construir Competencias Desde La Escuela” UNAM (2006), México, págs. 26-113.

PIAGET, Jean “Development and Learning” El Niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento. UPN (1994), México, págs. 33-41.

PIAGET, Jean “La Clasificación De Los Juegos Y Su Evolución A Partir De La Aparición Del Lenguaje”, El Juego. UPN (1994), México, págs. 28-60.

RODRIGUEZ Leopoldo F. y GARCÍA Noemí “Plan y Programas de Estudio 2009” (Primer Grado Educación Básica Primaria) SEP, México, págs. 79-110.

ANEXOS

ANEXO 1

Juego “Pares Y Nones”

En este juego popular juegan dos chicos y hay que decidir quién va el primero. Para empezar a jugar, uno de los jugadores escoge “pares” y otro “nones”. Con una mano a la espalda cuentan hasta tres y la sacan con cualquier número de dedos extendidos manteniendo el resto pegados. Se suman los dedos. Si el resultado es impar gana el que lleva “nones”. Si es par, gana su compañero, que llevaba “pares”. Se suele jugar a tres victorias aunque se puede variar el número según la prisa del momento.

ANEXO 2

Juego “Donde Hay Más y Donde Hay Menos”

El juego se lleva a cabo de la siguiente manera, se realiza en forma grupal así que se implementará de esta forma, formando grupos de 3, 4 o 5 niños a los cuales se les mostraran 4 bolsas con diferentes objetos al interior y tendrán que decir donde creen que hay la mayor cantidad de objetos y en donde hay menor.

ANEXO 3

La Canción “La Gallina Papanata”

En grupo se canta la canción:

La gallina Papanata
puso un huevo en la canasta
puso dos
puso tres
puso cuatro
puso cinco
puso seis
puso siete
puso ocho
puso nueve
puso diez

¿Quieres que te cuente otra vez?

Esta canción se encuentra en el libro de Matemáticas del alumno de Primer Grado en la página, 17.

ANEXO 4

Canción “Los Diez Perritos”

Se canta en grupo la canción:

Yo tenía diez perritos, uno se llevó Irene, ya no más me quedan nueve.

De los nueve que quedaban, uno se lo di al jarocho, ya no más me quedan ocho.

De los ocho que quedaban, uno se fue con Vicente, ya no más me quedan siete.

De los siete que quedaban, uno se lo di a Moisés, ya no más me quedan seis.

De los seis que me quedan, uno se fue para un circo, ya no más me quedan cinco.

De los cinco que me quedaban, uno se quedó en el teatro, ya no más me quedan
cuatro.

De los cuatro que quedaban, uno se fue con Andrés, ya no más me quedan tres.

De los tres que me quedaban, uno se enfermó de tos, ya no más me quedan dos.

De los dos que me quedaban, uno se quedó con Bruno, ya no más me queda uno.

Este uno que quedaba, se lo llevó mi cuñada, ya no me queda nada.

Cuando ya no tenía nada, la perra estaba cargada y ahora ya tengo otros diez.

Esta canción se encuentra en el libro de Matemáticas del alumno de Primer Grado, páginas 18 y 19.

ANEXO 5

El “Juego Del Cajero”

Formar grupos para poder jugar el juego del cajero que le ayudará aprender mejor a sumar, donde el sistema de representación de los números se basa en el uso de diez cifras y fichas 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, y dos reglas.

La primera regla consiste en agrupar los elementos de una colección de diez en diez: diez unidades hacen una decena, diez decenas hacen una centena, y diez centenas hacen un millar. La segunda consiste en usar la posición de las cifras de un número para representar a cada tipo de agrupamiento.

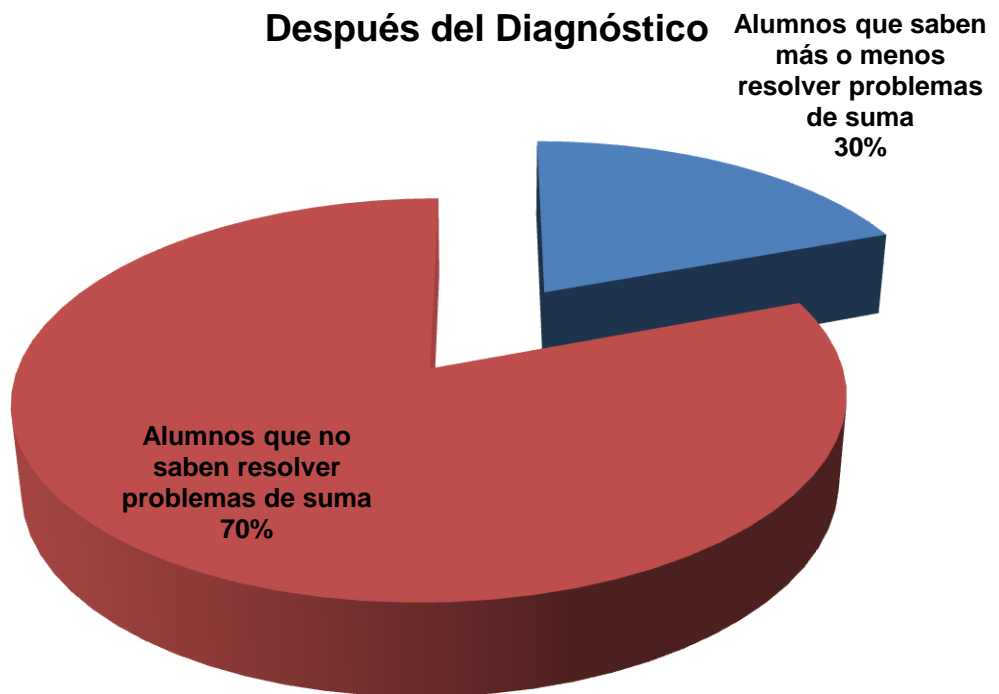
En este juego los alumnos trabajarán sobre la primera regla, de los agrupamientos de diez en diez, para profundizar su conocimiento sobre el sistema decimal de numeración y sobre los procedimientos para sumar.

Este juego se encuentra en el libro del alumno de Matemáticas Primer Grado, página 130.

APÉNDICES

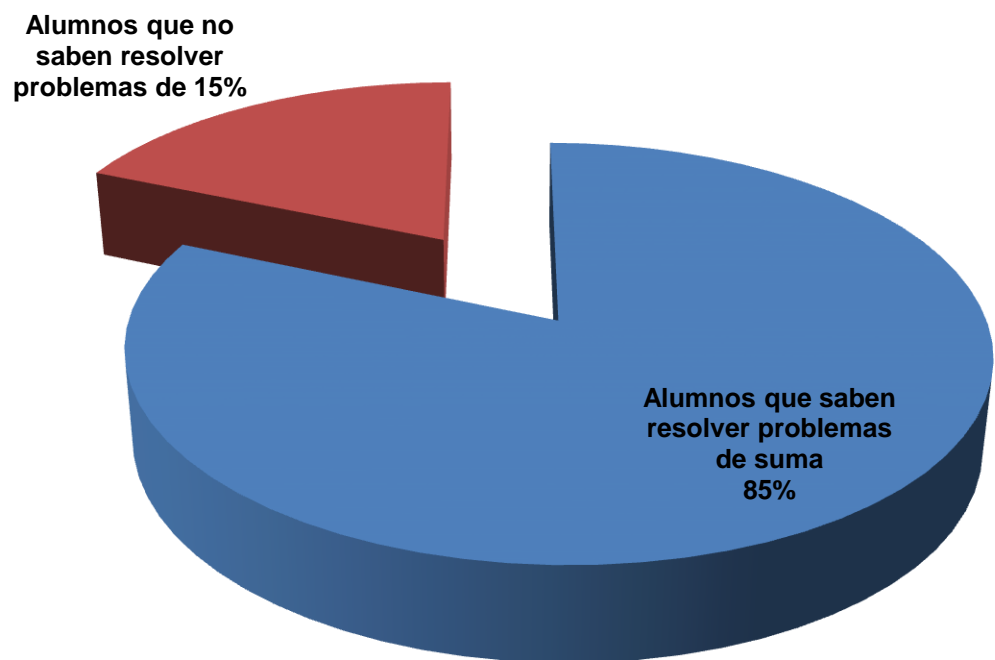
APÉNDICE 1

Después del Diagnóstico



APÉNDICE 2

Resultados Finales



APÉNDICE 3

Diagnóstico

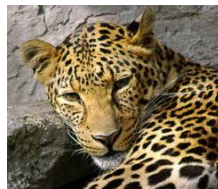
Nombre del alumno: _____

Escuela: _____

Grado: _____

Grupo: _____

1.- Observa los dibujos, encierra y enumera los dibujos que correspondan al mismo grupo.



2.- Encuentra los números que faltan en los cuadrillos vacíos y escríbelos.

2	4		8	10	
3		7	9		13

3.- Une con una línea los dibujos que correspondan a cada símbolo numérico.



14



6



4



10

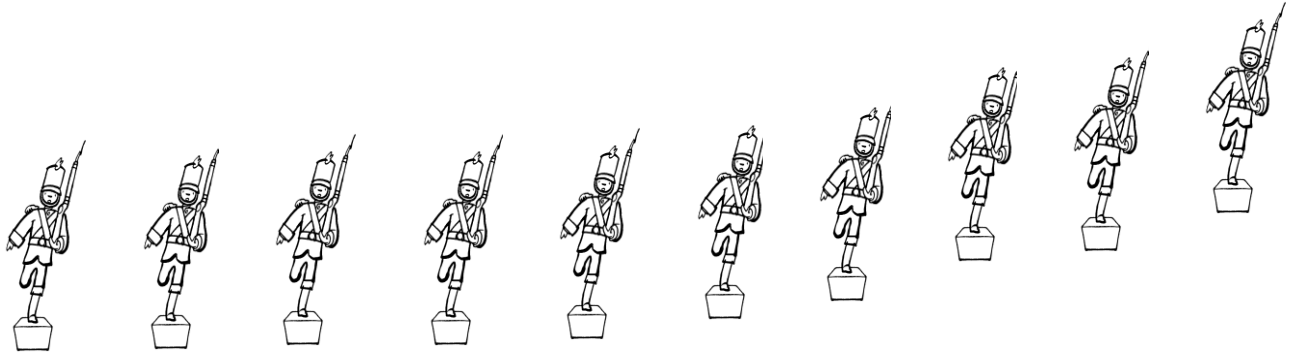


7

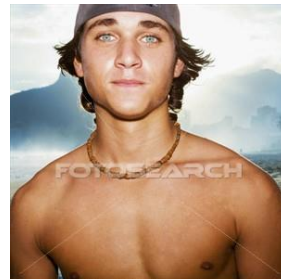
4.- Completa los dibujos para formar un grupo de 5 naranjas, 7 árboles, 9 plátanos y coloréalos.



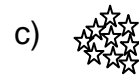
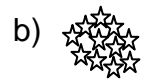
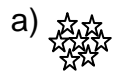
5.- Colorea de azul el soldadito que se encuentra en el 5° lugar, de rojo el que esta 2° lugar y de verde el que este en 8° lugar.


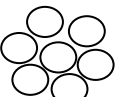


6.- Enumera cronológicamente cual dibujo es el número 1, 2, 3, 4, 5; de acuerdo a las etapas en las que va pasando el ser humano.



7.- Identifica de esta fila las estrellas que representen el número 9 y enciérralas.



8.- ¿Qué resultado es si tienes  más  ?

a) 9 círculos

b) 14 círculos

c) 17 círculos

d) 11 círculos