



**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

UNIDAD 212

“RESOLVER PROBLEMAS DE SUMA JUGANDO”

PROYECTO DE INNOVACION

QUE PARA TENER EL TITULO DE

LICENCIADO EN EDUCACIÓN

PRESENTA:

ADEMIR APARICIO SESEÑA

TEZIUTLAN, PUE., 4 de julio de 2009

Agradezco a mi Madre: por forjar en mí la persona que soy,
por su apoyo incondicional, por sus sabias palabras que
impulsaron el logro de culminar
una carrera profesional.

Por ser la inspiración, compromiso y ejemplo,
para cumplir con las metas que
me planteé en la vida.

INDICE

	Pág
INTRODUCCION.....	7
CAPITULO I LA SUMA COMO OPERACIÓN MATEMATICA.....	20
CAPITULO II DESARROLLO Y APRENDIZAJE.....	22
2.1 CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS.....	25
2.2 PAPEL DEL MAESTRO.....	27
2.3 EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES.....	28
CAPITULO III SUMAR JUGANDO.....	31
3.1 ESTRATEGIA DIDACTICA.....	34
PLAN DE TRABAJO.....	35
PLANEACIONES.....	36
REGISTRO DE EVALUACION DEL ALUMNO.....	37
REGISTRO DE EVALUACION DOCENTE.....	38
LOGROS ALCANZADOS.....	51
RECOMENDACIONES.....	54
BIBLIOGRAFIA.....	56

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

La necesidad de todo individuo por resolver problema se presenta en todos los ámbitos: sociales, culturales, económicos, etc.; el niño desde antes de ingresar a la escuela resuelve problemas al comprar dulces, comida, al jugar, para saber cuantas canicas tiene, quien llega más lejos, etc.,

Pero estos conocimientos deben ser formales, por lo que es la escuela quien tiene que cumplir con la finalidad educativa, pero también es ahí cuando las prácticas docentes a veces son las que limitan a los alumnos en cuanto al actuar en su proceso de aprendizaje. Ocasionando algunas dificultades que si no se atienden pueden llegar a ser problemas de aprendizaje que llevan al individuo hasta el fracaso escolar, personal y social.

Para atender las dificultades de los niños, como la que se presenta en segundo grado, donde a los alumnos se les dificulta resolver problemas de suma porque no han desarrollado sus habilidades matemáticas, es necesario realizar una investigación que permita dar atención a las necesidades de aprendizaje.

La problemática de los alumnos de segundo grado se atenderá a través de un PROYECTO DE INTERVENCION PEDAGOGICA, cuyos elementos son relacionar la teoría y la práctica, donde es necesario reconocer el saber docente para dar flexibilidad al currículum y así transformar la práctica.

Este tipo de proyecto tiene como finalidad: “Proporcionar elementos teóricos que le permitan al maestro tener una concepción amplia de las diferentes perspectivas educativas, desde las cuales puede innovar y transformar su práctica” (Rangel. 1995. p. 87)

El proyecto de intervención pedagógica es una estrategia que aborda procesos de formación reconociendo la especificidad de los objetos de conocimiento del proceso enseñanza-aprendizaje, la construcción de contenidos escolares y el trabajo de análisis sobre la práctica docente.

Debe considerar la transformación de la práctica conceptualizando al maestro como transformador, incorporar elementos teórico-metodológicos e instrumentales, plantearse una investigación dentro y fuera de la escuela, se limita a abordar contenidos escolares, orientándolo hacia la elaboración de una propuesta de construcción de metodologías didácticas.

La actuación del docente es de mediador entre el contenido y su estructura, con las formas de operarlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, conocer otras experiencias, identificar el problema y analizar las referencias conceptuales y las experienciales sobre las realidades educativas; definir un método y un procedimiento aplicado a la práctica en la dimensión de los contenidos.

Si los alumnos desarrollan habilidades matemáticas podrán resolver nuevas situaciones o avanzar en la gradualidad de los contenidos, utilizando el conocimiento previo y algunos modelos que le han permitido encontrar resultados correctos.

El contexto es el entorno inmediato donde el niño adquiere conocimientos iniciales de los diferentes procesos de construcción, por lo que es necesario describirlo y notar de que manera ha sido parte del problema.

La comunidad donde se realiza la investigación acción tiene por nombre CUARTEL TERCERO, es una comunidad semiurbana, pertenece al municipio de Jalacingo y se encuentra a una distancia aproximada de un km. de la cabecera municipal, en si es parte del municipio, ya que este esta dividido en cuarteles, la cabecera es el Cuartel Segundo y se encuentra al norte de la comunidad, el cuartel primero se encuentra a la misma distancia de la cabecera municipal hacia el

noroeste, esta división del municipio en cuarteles, se le debe el haber definido el nombre de la comunidad, no tiene un significado más relacionado a los toponimias de los habitantes de esta región. Al Sur colinda con la comunidad de Chiconta y al oeste con la de Guadalupe Victoria.

Por la cercanía al municipio, es una comunidad pequeña, cuenta con 2659 habitantes, según el último censo de población, su extensión territorial no se encuentra definida por ser parte del municipio, no se establece alguna diferencia social entre los grupos que la conforman, por el tamaño de la misma la mayoría se conoce, y tienen parentescos entre sí dándose una participación social, cultural, y económica similar.

Dentro de la participación social, se encuentran actividades comunes y religiosas, le dan un gran valor a su religión católica, sus encuentros sociales se centran más al festejo de cumpleaños, fiestas, bodas, etc.

En la comunidad se han establecido diferentes grupos políticos, por seguir a los representantes de los partidos, y de acuerdo a las elecciones que se realizaron el 2 de septiembre predominan los seguidores del PRI, la elección para sus representantes ante las autoridades municipales se establece mediante la votación en reuniones convocadas por los dirigentes de la comunidad, son personas con valores e ideas muy arraigadas, las mujeres juegan un papel muy importante, ya que se delegan responsabilidades en ellas para la toma de decisiones y muestran sus ideales políticos

El aspecto cultural de los habitantes de la comunidad se define más bien por su nivel educativo alcanzado, las personas mayores son analfabetas, al concentrar datos del grupo se detectó que no saben leer y escribir, sólo los más jóvenes han terminado su educación primaria, no existen acciones culturales que se promuevan en la comunidad y las que realiza el municipio no asisten por tener que trabajar todo el día en las fábricas.

La percepción económica de los habitantes se determina en un nivel bajo, ya que la mayoría de las personas trabajan en actividades secundarias como obreros, en las diferentes fábricas de maquila del municipio, percibiendo un sueldo de entre \$350.00 a \$650.00 pesos, de acuerdo al desempeño y función de los trabajadores, las personas de mayor edad son quienes se dedican a las actividades primarias del campo, donde cultivan maíz, frijol y la fruta de la temporada, como ciruela, capulín, manzana, pera, durazno, aguacate, erizo, choyoteste, etc.

Últimamente se ha desarrollado una actividad poco peculiar, pero que ha fortalecido a las familias, es la venta de productos como frutas, verduras y dulces en carretillas, podría denominárseles como vendedores ambulantes, cabe mencionar que otra de las percepciones económicas la realizan las diferentes madres de familia, (mayores o jóvenes) que salen a vender sus antojitos al municipio. No se dan actividades terciarias ya que es una comunidad pequeña y se encuentra cerca del municipio.

El nivel educativo de los habitantes se imparte inicialmente en la comunidad, cuenta sólo con un Jardín de niños, y la escuela primaria arriba mencionada, al termino de su educación primaria un 20% de alumnos egresados (10 alumnos) ingresan a las escuelas secundarias de los alrededores, Jalacingo, Altotonga y Teziutlan, y de los que egresan de su educación secundaria 2 a lo máximo continúan su educación a nivel bachillerato.

La escuela Primaria Josefa Ortiz de Domínguez es de organización completa, en ella laboran 14 docentes, un maestro de educación física, uno de computo y un director, por lo que se atienden a grupos paralelos de 1º a 6º, siendo su perfil el siguiente: 3 de ellos cuentan con normal primaria, 10 con licenciatura y uno de ellos con maestría en educación.

La experiencia de los docentes es entre 1 y 29 años de servicio, las prácticas laborales se definen a través de la atención a problemáticas, en un proyecto escolar,

estableciendo interacciones más que nada laborales, hay dos grupos de docentes para convivir, pero cuando se trata de realizar el trabajo colectivo se da una participación activa.

El edificio escolar cuenta con 13 aulas adaptadas y construidas por diferentes instituciones, principalmente por los padres de familia, la más reciente construida por el municipio y con características didácticas, otra más es provisional, se construyó de madera; la escuela cuenta con una dirección, un pequeño centro de cómputo y una aula para biblioteca, baños para alumnos y maestros, una cancha y un traspatio para juegos, la mayoría de los espacios no cuenta con la iluminación y ventilación necesarias, por lo que no pueden valorarse como aulas con características didácticas para promover aprendizajes.

El grupo donde se hace el estudio sobre los aprendizajes es el de SEGUNDO GRADO "A", se encuentra conformado por 33 alumnos, de los cuales son 13 niñas y 20 niños, entre las edades de 7 y 10 años, de los 33 alumnos 5 son repetidores y 2 vienen de otras escuelas, es un grupo muy participativo, les gusta estar en constante actividad, se relacionan bien entre niños y niñas, siendo el resultado de actividades de integración durante su educación escolar, poco son los que no cumplen con tareas, les gustan la mayoría de las actividades, que se programan a través de dinámicas y juegos, casi no faltan.

Pero al realizar algunos ejercicios en clase, los niños tienen dificultad para resolver problemas matemáticos, a través de la observación se encontró que los niños sí pueden resolver problemas sencillos de manera oral, sin utilizar material o el uso de alguna operación para la resolución de situaciones problemáticas, pero cuando tienen que utilizar una operación de suma el resultado no es el correcto, o dan respuesta sin comprobar con el algoritmo.

Este grupo se ha atendido desde el primer grado, al inicio del ciclo escolar se aplicó un examen de diagnóstico a los niños, y los resultados obtenidos muestran

que tiene algunas dificultades, de escritura al invertir letras, el uso de v y b, s,c, etc; en matemáticas la resolución de problemas, y el recordar algunos hechos históricos.

Los resultados del diagnóstico aplicado a los alumnos de segundo grado, muestran que a los niños se les dificulta resolver problemas matemáticos, y si se les pide que comprueben sus resultados utilizando una operación matemática, no saben que operación utilizar, esta dificultad es resultado de algunas prácticas tradicionales que limitan al alumno y no promueve el desarrollo de habilidades de razonamiento.

Al plantear los resultados de diagnóstico en la reunión de Consejo Técnico, se acordó dar a tención a los problemas que se relacionan en todos los grados, siendo la resolución de problemas a través de una operación básica.

Por lo que en el grupo de segundo, el problema a atender será:
DESARROLLAR EN LOS NIÑOS LA HABILIDAD PARA RESOLVER PROBLEMAS DE SUMA.

Esto será a través de un proyecto de intervención pedagógica, donde el actuar docente es mediar entre el contenido y el aprendizaje, definiendo un método considerando los contenidos propuestos en el plan y programas de educación primaria.

La participación docente implica el compromiso de cumplir con los propósitos educativos y definiendo como es que se desarrollaron los procesos matemáticos en el nivel primario en la formación estudiantil, fue a través de algunas prácticas tradicionales, como el realizar constantemente series de números, realización de cuentas, repetición de tablas, etc., en un primer momento el estilo de enseñanza que se adopta fue de acuerdo como se aprendió de alumno, pero hoy en día los diferentes avances tecnológicos y científicos exigen de una participación activa, propositiva, innovadora que cumpla las expectativas educativas de la sociedad.

El interactuar con otros compañeros docentes, ha permitido conocer diferentes estilos de enseñanza, algunos podrían clasificarse como tradicionales, otros acordes a las nuevas propuestas y reformas educativas, pero se llega a la conclusión que el estilo de enseñanza se definirá de acuerdo a las necesidades de aprendizaje, del grupo, de alumnos específicos, del contexto, de los intereses, pero que al terminó de un ciclo los alumnos adquieran un perfil de egresos del curso que les permita dar continuidad en los procesos, grados, niveles, y cumplir con sus expectativas de vida, logrando una educación de calidad.

Por tal razón el desempeño docente implica estar en constante innovación, investigación y actuar de acuerdo a los diferentes momentos que se presentan en los procesos de aprendizaje.

El estilo que hoy se adopta es el de docente innovador, capaz de vincular la teoría con la práctica, comprometido con cumplir con los propósitos educativos de formar individuos integrales, que puedan desenvolverse en cualquier ámbito de la vida.

Ante los resultados obtenidos en el diagnóstico aplicado a los alumnos de segundo grado, donde sólo 3 alumnos de los que conforman el grupo, resuelven problemas de suma, se debe analizar el porque de la importancia que los niños adquieran habilidades matemáticas para resolver problemas de suma.

Se centra la atención a desarrollar habilidades matemáticas a través de la resolución de problemas, para que los alumnos adquieran el algoritmo de la suma, ya que este proceso es fundamental para su formación básica, y sea capaz de desenvolverse y enfrentarse a diferentes situaciones problemáticas.

Dentro del plan y programa propuesto se encuentran los procesos de aprendizaje a través de los contenidos que se deben abordar con los alumnos, y la adquisición de la suma es parte de su perfil de egresos de los primeros grados.

Es en la escuela donde el alumno construye su conocimiento formal a través de experiencias concretas, logrando una interacción entre los compañeros y el maestro, que de paso al dialogo y a la confrontación de puntos de vista ayudando al aprendizaje.

Para el logro de lo anterior es necesario diseñar actividades que promuevan la construcción del conocimiento a partir de experiencias concretas de los alumnos, en donde las matemáticas sean para él herramientas funcionales y flexibles, que les permitan resolver situaciones problemáticas, por lo que es importante considerar estrategias como las actividades lúdicas, el uso de material concreto a través de interacciones.

Como docente innovador es necesario plantearse la finalidad a lograr para que los alumnos se desarrollen de manera integral y en este caso tener presente:

¿Cómo desarrollar habilidades de razonamiento en los alumnos de segundo grado, de la escuela primaria Josefa Ortiz de Domínguez, para adquirir el proceso de la suma a través del juego y el uso de material concreto, durante el ciclo escolar 2008-2009?

Se considera que uno de los factores que ha ocasionado este problema de aprendizaje en los alumnos es el nivel cultural y educativo de sus familias, ya que ellos mismos argumentan que no pueden ayudar a los niños en sus tareas escolares por que no estudiaron o no terminaron su educación primaria.

Es necesario que se promuevan actividades que permitan el desarrollo de las habilidades que el alumno necesita para RESOLVER PROBLEMAS DE SUMA, y si esta dificultad ha resultado de algunas prácticas tradicionales es necesario innovarlas, y conservar aquellas que se han considerado promueven aprendizajes significativos como la interacción entre sujetos, y el gusto por las actividades lúdicas.

Los objetivos que deben considerarse para dar a tención a la problemática son los siguientes:

OBJETIVO GENERAL

-Qué los alumnos de segundo grado "A", de la Escuela Primaria Josefa Ortiz de Domínguez, desarrollen habilidades para resolver problemas de suma a través del juego y utilizando material concreto.

ESPECIFICOS:

- Reconozcan algunos problemas de suma y utilicen el signo (+).
- Realicen cálculos mentales de suma.
- Realicen agrupamientos y desagrupamientos de unidades, decenas y centenas.
- Identifiquen procedimientos usuales para sumar.
- Resuelvan problemas sencillos de suma utilizando material concreto.
- Resuelvan problemas de suma relacionando con su algoritmo.
- Realicen conversiones de cantidades para formas decenas con unidades, centenas con decenas.
- Utilicen información para plantear y resolver problemas de suma.

Todo proceso de aprendizaje se relaciona con la metodología necesaria para su desarrollo, en este caso se considera que debe ser a partir de situaciones problemáticas significativas y contextuales, considerando los conocimientos previos de los niños, el uso de material concreto, el trabajo cooperativo que permita el intercambio de opiniones, al igualar, comparar, agregar, etc.

Es necesario que las acciones que realice las represente, esto puede ser a través de dibujos, fichas, tiras, etc, esto le permitirá comprender los procedimientos de suma, el uso del signo, al desarrollar habilidades matemáticas y comprender el

proceso de la suma a través de la resolución de problemas contextuales, el niño podrá resolver situaciones problemáticas de diversos entornos.

Los elementos teórico-metodológicos, que fundamentan el presente trabajo se encuentran conformados de la siguiente manera:

En el primer capítulo se encuentra la definición de lo que es suma como operación matemática, considerando que la finalidad es desarrollar habilidades en los niños, la de habilidad y cuáles se desarrollan en la asignatura de matemáticas, finalizando con las sugerencias para la enseñanza de la suma del libro del maestro de segundo grado.

La postura psicopedagógica se encuentra en el segundo capítulo, donde Piaget es el máximo exponente, para considerar el desarrollo del niño ubicando en los periodos de desarrollo, la construcción de aprendizajes significativos y el papel del maestro para la enseñanza de las matemáticas y como todo proceso debe ser valorado la evaluación de los aprendizajes.

En el tercer capítulo se considera la teoría de la alternativa, donde las actividades lúdicas (el juego) son consideradas para desarrollar habilidades de razonamiento al resolver problemas y adquieran el algoritmo de la suma a través de una estrategia didáctica considerando las características de los niños.

También se encuentra la organización de la aplicación de la alternativa, iniciando con el cronograma de actividades, posteriormente en las planeaciones de las actividades, los registros de evaluación del alumno y docente, la descripción de los logros alcanzados al aplicar la alternativa.

Para finalizar el trabajo se presentan recomendaciones para quien tenga oportunidad de conocer este trabajo y la bibliografía donde se sustenta el trabajo.

CAPITULO I

LA SUMA COMO
OPERACIÓN MATEMÁTICA

LA SUMA COMO OPERACIÓN MATEMÁTICA

Para desarrollar en los alumnos el proceso de la suma, es necesario tener presente la conceptualización de algunos términos que se manejarán durante la realización del trabajo, las propuestas de acción, la aplicación de la alternativa y la valoración de los resultados, a continuación se plantean los siguientes:

SUMA O ADICION: “es la operación matemática de composición que consiste en combinar o añadir dos números o más para obtener una cantidad final o total. La suma también ilustra el proceso de juntar dos colecciones de objetos con el fin de obtener una sola colección”. (<http://es.wikipedia>)

La suma como operación matemática, se establece en un enfoque constructivista, propuesto en el plan y programas de educación primaria 1993, donde expone que las matemáticas son producto del quehacer humano, resultando de las necesidades que los grupos sociales tienen por resolver problemas concretos.

Por lo que los niños deben construir sus conocimientos partiendo de experiencias concretas, utilizando material que apoye los aprendizajes y conforme van haciendo abstracciones pueden prescindir de este.

Las interacciones que el niño establece con el maestro y compañeros, le permite reforzar su aprendizaje: “El dialogo, la interacción y la confrontación de puntos de vista ayudan al aprendizaje y a la construcción de conocimientos.” (SEP. 1993. P. 51)

Las matemáticas deben ser para el niño herramientas funcionales y flexibles que le permitan resolver problemas en diferentes ámbitos, como el científico el técnico, el artístico, y la vida cotidiana.

Se considera que una de las funciones de la escuela es brindar situaciones en la que los niños utilicen los conocimientos que ya tienen para resolver problemas y que, a partir de sus soluciones iniciales, comparen sus resultados y sus formas de solución para hacerlos evolucionar hacia los procedimientos y las conceptualizaciones propias de las matemáticas. (SEP. 1993. P. 51)

Antes de que los alumnos se enfrenten al algoritmo convencional de la suma es necesario que resuelvan numerosos problemas que impliquen estas operaciones, mediante el agrupamiento y desagrupamiento de unidades, decenas y centenas; representadas con material concreto (fichas de colores, monedas, etc.)

El resolver problemas con material favorece la comprensión de las reglas del algoritmo convencional de esta operación. Después de que los alumnos han resuelto muchas situaciones problemáticas usando material, es necesario que los docentes ayuden a los niños a relacionar las acciones realizadas sobre él, con el algoritmo convencional y así desarrollen habilidades matemáticas.

¿Qué es una habilidad?, es necesario dar respuesta a esta pregunta, ya que se habla del desarrollo de habilidades matemáticas, siendo “ la capacidad que tiene cada alumno para aplicar procedimientos que han sido desarrollados mediante la práctica” (SEP. 1993. p. 55)

Las habilidades que se desarrollan en asignatura de matemáticas propuestas a través de la SEP, en la Guía del maestro multigrado son: las de reconocer, plantear y resolver problemas, anticipar y verificar resultados, interpretar y comunicar información, sistematizar y generalizar.

Para la enseñanza de la suma el libro del maestro de segundo grado de primaria plantea que la enseñanza del algoritmo de la suma sea a través de la resolución de diversos problemas que impliquen estas operaciones, mediante el agrupamiento y desagrupamiento de unidades, decenas y centenas; representadas con material concreto (fichas de colores, monedas, etc.)

Ya que el resolver problemas con material favorece la comprensión de las reglas del algoritmo convencional de esta operación. Después de que los alumnos han resuelto muchas situaciones problemáticas usando material, es necesario que los docentes ayuden a los niños a relacionar las acciones realizadas sobre él, con el algoritmo convencional.

CAPITULO II

DESARROLLO Y APRENDIZAJE

DESARROLLO Y APRENDIZAJE

El grupo de segundo "A", esta conformado por 33 alumnos, de los cuales son 13 niñas y 20 niños, entre las edades de 7 y 10 años, 5 son repetidores y 2 vienen de otras escuelas, dentro de las cualidades del grupo es la participación de la mayoría de los alumnos, les gustan realizar las actividades de equipo, en donde se dan interacciones entre niños y niñas, el cumplimiento de tareas es optimo, les gustan las actividades en donde el juego dinamiza el trabajo del aula.

Las características del desarrollo de los alumnos, considerando la edad en que se encuentra, permitirá al docente diseñar actividades que le permitan al niño adquirir procesos de aprendizaje, por tal razón es necesario tener presente la teoría psicológica propuesta por Jean Piaget, que define las características del desarrollo de habilidades de acuerdo a la edad de los alumnos.

La psicología del desarrollo ofrece como instrumento el estudio de los acontecimientos de la vida del sujeto desde las épocas más tempranas. El niño se desarrolla físicamente a través de su crecimiento, que es considerado como un proceso regular y organizado, este desarrollo se considera desde que el niño se encuentra en el vientre de su madre, al irse formado.

Se da una relación estrecha entre el desarrollo físico y psicológico, se podría decir que van de la mano, el físico se refiere al crecimiento del niño, y el psicológico al su desarrollo mental y cognoscitivo.

La psicología genética explica desde su enfoque teórico el desarrollo del niño, la evolución del niño se ha evaluado a través de diversos procedimientos, mediante escalas de desarrollo que se dan en forma descriptiva.

Durante su crecimiento el niño desarrolla habilidades que permiten ubicarlo en etapas o estadios de desarrollo, que profundizan el conocimiento de modo organizativo en cuanto a sus formas de comportamiento. Muchos factores que determinan el desarrollo del niño surgen desde antes de ser concebidos.

El aprendizaje es una actividad que modifica las posibilidades de un ser vivo de manera duradera. Todos los aprendizajes tienen un sentido adaptativo, Piaget considera que el desarrollo del conocimiento es un proceso espontáneo, vinculado al proceso de embriogénesis, o desarrollo del cuerpo, considerando también el desarrollo del sistema nervioso y al de las funciones mentales. Se consideran cuatro etapas de desarrollo aunadas a las del conocimiento:

Primer periodo. Hasta los 14 meses, es el de la inteligencia y al pensamiento, en el aparecen los primeros hábitos elementales, todo lo sentido y percibido se asimilará a la actividad infantil. Se habla de un egocentrismo integral y al finalizar el primer año es capaz de realizar acciones complejas, consiguiendo su objetivo o para cambiar la posición de un objeto.

Periodo Preoperatorio. Llega hasta los 6 años posibles representaciones elementales, gracias al lenguaje, se da un progreso en el pensamiento del niño así como en su comportamiento. Se da una función simbólica que tiene un gran desarrollo entre los 3 y 7 años siendo un medio de adaptación intelectual y afectiva.

El lenguaje es lo que en gran parte permitirá al niño adquirir una progresiva interiorización mediante el empleo de signos verbales, sociales y transmisibles oralmente.

Periodo de las operaciones concretas. Se sitúa entre los 7-11 o 12 años se da un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento. El niño no se limita a su punto de vista, adquiere un pensamiento reversible por inversión y revelaciones recíprocas, inclusión lógica, inicio de seriación, agrupamiento de

estructuras cognitivas, comprensión de la conservación de sustancias, peso, volumen, distancia, etc. Los niños son capaces de una auténtica colaboración en grupo, pasando de la actividad individual aislada a la de cooperación. Dejan de ser egocéntricos: se comunican con los demás, pueden compartir y comparar diversos puntos de vista; por ello se deben propiciar situaciones de cooperación, competencia e interacción social.

Periodo de las operaciones formales, la adolescencia. Aparece el pensamiento formal por el que se hace posible una conducción de operaciones, capacidad de prescindir del contenido concreto para situar lo actual en un amplio esquema de posibilidades. Utiliza los datos experimentales para formular hipótesis, tiene en cuenta lo posible.

Considerando lo expuesto por Jean Piaget, y la edad de los alumnos que conforman el grupo de segundo grado, siendo de 7 a 11 años, se ubican el periodo de las operaciones concretas.

Es la edad ideal para que los niños a través del apoyo de material construya conocimientos, a través de la socialización establecerá interacciones que le permitan el intercambio de ideas, donde las actividades cooperativas apoyaran el trabajo de los niños, al resolver problemas de suma en equipos, confrontando puntos de vista, resultados, procedimientos, soluciones, encontrando algunas estrategias de solución y principalmente aprendiendo con los demás significativamente.

Ya que ha adquirido el concepto de conservación, de clasificación, seriación y noción de número, esto le permitirá avanzar a concepciones más complejas como el desarrollo y habilidad de resolver problemas de suma, al ir descubriendo las acciones que se pueden combinar entre sí y la aplicación de dos acciones sucesivas. Piaget, considera que las operaciones son acciones interiorizadas, reversibles y coordinadas en estructuras de conjunto.

2.1 CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

Cuando un niño aplica lo aprendido en la escuela al solucionar situaciones de su vida diaria, ha obtenido aprendizajes significativos, por lo que es necesario tomar en cuenta la teoría propuesta por Ausubel.

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos se relacionan con lo que el alumno sabe, ocurre cuando una nueva información “se concreta” con un concepto relevante. Las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente, produciéndose así una interacción entre los nuevos conceptos y lo que el alumno ya sabe sobre el tema.

Aprender significativamente quiere decir poder atribuir significado al material objeto de aprendizaje (Coll, 1989).

La significación del aprendizaje radica en la posibilidad de establecer una relación sustantiva y no arbitraria entre lo que hay que aprender y lo que ya existe como conocimiento en el sujeto. La atribución de significado solo puede realizarse a partir de lo que ya se conoce, mediante la actualización de los esquemas de conocimiento pertinentes para cada situación. (Gómez, P. Margarita.1996 p. 23)

Las actuales teorías pedagógicas han postulado un nuevo concepto de educación, en donde el alumno es concebido como un sujeto capaz de promover su propio aprendizaje, la corriente constructivista se refiere a “la actividad mental constructiva del alumno en la realización de los aprendizajes escolares; el principio que lleva a concebir el aprendizaje escolar como un proceso de construcción del conocimiento” (Coll, Cesar. 19 p. 12)

En el aprendizaje de los niños sus aportaciones son importantes para la construcción o reconstrucción de su propio conocimiento a través de interacciones grupales.

Coll. (1984) plantea desde una perspectiva constructivista “que el alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esta tarea”

Si el alumno es considerado responsable de su proceso de aprendizaje, constructor de su conocimiento, activo cuando manipula, explora, descubre, inventa, disposición favorable, da sentido a lo que aprende. El profesor debe cumplir con su papel de guiador, orientador, que organiza los procesos de construcción del alumno y proporciona información organizada y estructurada; consciente de la contribución en sus acciones educativa.

Los contenidos deben ser significativos y con empleo en la vida cotidiana, debe tomar en cuenta el desarrollo cognitivo del niño, tomar en cuenta conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos previos, determinar información, organización y relación.

El proceso enseñanza-aprendizaje se basa en la construcción significativa, debe planearse, desarrollar procesos educativos, para lograr aprendizajes significativos deben tomarse en cuenta los conocimientos previos, tener relación entre lo que el niño sabe y lo que aplicará posteriormente.

2.2 PAPEL DEL MAESTRO

Algunas características del papel del maestro en la enseñanza de las matemáticas son:

- ✓ Buscar o diseñar situaciones problemáticas para propiciar el aprendizaje de los distintos contenidos;
- ✓ Elegir actividades y graduarlas de acuerdo con el nivel del grupo, propiciando que los alumnos pongan en juego los conocimientos matemáticos que poseen.
- ✓ Proponer situaciones que contradigan las ideas “erróneas” de los alumnos, favoreciendo la reflexión y la búsqueda de nuevas explicaciones.
- ✓ Favorecer la evolución de los procedimientos utilizados inicialmente por los alumnos para aproximarlos hacia los procedimientos convencionales de las matemáticas.
- ✓ Promover el diálogo y la interacción de los alumnos y coordinar la discusión sobre las ideas que tienen acerca de las situaciones planteadas, mediante preguntas que les permitan conocer el por qué de sus respuestas.

Tomando en consideración lo propuesto al papel docente, debe respetar la actividad y creatividad de los alumnos, intervenir con sus orientaciones, explicar y dar ejemplos ilustrativos cuando así se requiera; con base en su experiencia, debe seleccionar el momento oportuno de su intervención para que no sustituya el trabajo de los alumnos ni obstaculice el proceso de aprendizaje.

2.3 EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Todo proceso de aprendizaje requiere ser valorado, la evaluación es parte de él, tradicionalmente el concepto de evaluación era considerada una simple tarea educativa, para verificar los conocimientos de los alumnos a través de la asignación de una calificación numérica.

Actualmente la evaluación es considerada: un proceso de valoración sistemática de los aprendizajes de conocimientos, habilidades y actitudes que muestran los alumnos en relación a los propósitos establecidos en los planes y programas educativos.

“La evaluación es una practica común que se realiza al final de una tarea; sin embargo, es necesario tener evidencia de la situación de los niños antes, durante y al final del proceso enseñanza de proceso enseñanza- aprendizaje.” (SEP. Conafe. 1993. p. 34)

Las actitudes de quien evalúa deben permitir una valoración justa de los aprendizajes, el evaluador debe ser: crítico, reflexivo y analítico, ser objetivo, tomar en cuenta las características, intereses y necesidades de los alumnos, comprensivo, tolerante y respetuoso con ellos.

Al promover el aprendizaje cooperativo en el aula, la coevaluación es una evaluación recomendable, ya que consiste en compartir entre los miembros las estrategias de búsqueda y solución que se ponen en juego ante situaciones y problemas planteados, identificando lo que puede corregirse, mejorarse o consolidarse. La evaluación individual permite al alumno percatarse de sus errores o aciertos, la autoevaluación permite al alumno reconocer sus dificultades y sus logros, la rectificación o ratificación de los aprendizajes logrados.

Es necesario aplicar una evaluación constante de los aprendizajes, en el inicio permitió conocer las dificultades que los niños presentaron y que requerían atenderse, la que se realizara durante la aplicación permitirá valorar los alcances de los aprendizajes o el replantear cuando no sean los que se esperaron, y la final de la aplicación el conocer, el resultado de la propuesta innovadora para poder compartir con quienes tengan necesidad de atender situaciones de la practica diaria.

CAPITULO III

SUMAR JUGANDO

SUMAR JUGANDO

Todo conocimiento es una respuesta a una pregunta, se ha comprobado que las matemáticas nacen de la necesidad de conocer, de dar respuestas a interrogantes, si el individuo se enfrenta diariamente a situaciones problemáticas de toda índole, la alternativa que se plantea es que los niños APRENDAN A SUMAR RESOLVIENDO PROBLEMAS JUGANDO, para que adquieran un aprendizaje con significado y sentido, desarrollando habilidades que posteriormente los ayuden a resolver nuevos problemas.

Muchos estudiantes pierden el gusto por las actividades matemáticas debido a la forma en que se les han enseñados, esto mismo ha dado origen a infinidad de problemas de aprendizaje sobre los contenidos de esta asignatura, también es verdad que a los niños las actividades lúdicas son de su agrado, además de que en interacción con los demás aprende, por tal razón se ha definido como alternativa de solución para atender la problemática de los alumnos **EL JUEGO**.

El JUEGO, como alternativa de solución promueve interacciones, y los niños encontraran significado a la necesidad de resolver problemas utilizando material concreto. Es una actividad creadora que tiene el fin en sí misma, Piaget ha realizado una clasificación de los tipos de juego y esta es la más aceptada.

Durante los primeros meses aparece el **Juego de Ejercicio**, (Período sensorio-motor); consiste en la realización de actividades que el niño ha logrado en otros contextos, realizados por el puro placer.

El juego simbólico, (Dominante entre los dos-tres y los seis-siete años); a esta edad el niño realiza actividades en las que utiliza símbolos, haciendo como que realiza una "acción".

Juego de Reglas, (de los seis años a la adolescencia); De carácter social, se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Hace necesaria la cooperación, sin la labor de todos no hay juego ni competencia.

El juego tiene carácter lúdico y espontáneo, cuando el niño tiene que superar obstáculos, al resolver un problema y un valor didáctico, cuando el docente lo propone sabiendo que para poder jugar el niño pone en acción ciertos conocimientos.

En el juego simbólico (Piaget, 1962), llamado también juego dramático, el niño pretende estar haciendo algo o ser alguien. El niño puede pretender con objetos “(hace como que bebe té usando una tacita vacía, por ejemplo); sin objetos (se peina los cabellos con los dedos como si tuviera un peine), o puede poner en relación objetos inanimados (su muñeca hace como que alimenta a los animales)”.

“Los juegos con reglas involucran a los niños en una actividad con reglas o límites aceptados. Este tipo de juego implica expectativas compartidas y la voluntad de consentir y aceptar los procedimientos que se han acordado o establecido. Un elemento de competencia puede estar presente, ya sea con otro niño o consigo mismo”
(<http://blog.pucp.edu.pe/item/2847>)

El juego didáctico se considera que puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problémica, puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional. Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, logrando mejores resultados al:

- Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el estudiante.
- Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas.

- Interiorizar el conocimiento por medios de la repetición sistemática, dinámicas y variada.
- Lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego.

En el intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, que promueven aprendizajes en los alumnos.

Las conductas de los niños se enfocan hacia el desarrollo del espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Se propone que los juegos didácticos deben corresponder con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

3.1 ESTRATEGÍA DIDÁCTICA

Considerando que los alumnos de segundo grado se encuentran en el estadio de las operaciones concretas, se diseñaran las planeaciones donde se utilice el material concreto, con el fin de que los niños desarrollen actividades manipulando objetos que les permitan comprender el proceso de la suma a través de la resolución de problemas, donde el juego este presente y las actividades sean dinámicas, de su agrado, encontrándole significativo a lo que aprenda y pueda aplicarlo posteriormente para adquirir nuevos aprendizajes y resolver problemas de su entorno inmediato.

Las planeaciones se aplicaran semanalmente, para el diseño de estas, se considero; el nombre de la escuela, la clave, grado, asignatura, tener presente el objetivo general, planteándose propósitos a alcanzar a través de los contenidos y actividades lúdicas, considerando los recursos necesarios para el apoyo de los aprendizajes y al termino de ellas la evaluación que permita conocer los avances, resultados, limitaciones, etc.

ES necesario contar con un registro de los resultados, para lo que se diseñaron registros de evaluación tanto para el alumno como para el maestro, esto permitirá identificar si la aplicación de la alternativa a dado resultado, o es necesario replantearse aspectos que no permiten el logro de los propósitos educativos.

PLAN DE TRABAJO

ATENCIÓN DE LA DIFICULTAD QUE PRESENTAN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO

OBJETIVO GENERAL

-Qué los alumnos de segundo grado “A”, desarrollen la habilidad de resolver problemas de suma a través del juego y utilizando material concreto.

MES OBJETIVO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENER	FEB	MAR	ABR	MAYO
Realicen cálculos mentales de suma.									
Realicen agrupamientos y desagrupamientos de unidades, decenas y centenas									
Realicen conversiones de cantidades para formas decenas con unidades, centenas con decenas.									
Resuelvan problemas sencillos de suma utilizando material concreto.									
Identifiquen procedimientos usuales para sumar.									
Reconozcan algunos problemas de suma y utilicen el signo (+).									
Resuelvan problemas de suma relacionando con su algoritmo.									
Utilicen información para plantear y resolver problemas de suma.									

PLANEACION DIDACTICA

ESCUELA PRIMARIA: JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ

CUARTEL TERCER, JALACINGO

CLAVE:

30EPR1118V

GRADO: SEGUNDO "A"

ASIGNATURA: MATEMATICAS.

OBJETIVO GENERAL

-Qué los alumnos de segundo grado "A", desarrollen la habilidad de resolver problemas de suma a través del juego y utilizando material concreto.

PROPOSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION
*Que los niños realicen cálculos mentales al resolver problemas sencillos de suma.	*Cantidades de dos y tres cifras. -Realización de problemas. -Calculo de suma.	*Pedirle a los alumnos que traigan envolturas y cajas de productos que su mamá compra para conformar una tiendita en el aula. *Ubiquen la tiendita en el salón de clases para que permanezca durante el ciclo escolar y puedan jugar en ella. *Pongan precios a los productos de la tiendita. *Utilicen de su material recortable las monedas y billetes para realizar compras. *Elijan y decidan quienes venderán en esta ocasión y quienes comprarán. *Hagan una lista de lo que desean comprar en la tienda. *Realicen compras y calculen el pago que harán al vendedor. *Efectúen varias compras, verificando les cobren bien, realizando cálculos. *Formen equipos de cuatro elementos y comenten a algunos compañeros las acciones realizadas, si estuvo bien lo que les cobraron. *Comenten al grupo si les gusto el juego.	*Envolturas, cajas vacías. *Rejas. *Tarjetas, plumones. *Monedas y billetes. *Hojas.	*Escritura de cantidades. *Realización de compras. *Cálculo de sumas. *Comentarios.

LISTA DE COTEJO

SEGUNDO A

ESCUELA JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ

CLAVE: 30EPR1118V

NOMBRE DEL ALUMNO	ESCRITURA DE CANTIDADES DE 2 Y 3 CIFRAS					RESOLUCION DE PROBLEMAS JUGANDO					ANALISIS DE SOLUCIONES					CONTEOS					
	E	MB	B	R	D	E	MB	B	R	D	E	MB	B	R	D	E	MB	B	R	D	

E = 10 MB = 9 B = 8 R = 7 D = 6

REGISTRO DE EVALUACION DOCENTE

GRADO: SEGUNDO "A"

ASIGNATURA: MATEMATICAS.

OBJETIVO GENERAL

-Qué los alumnos de segundo grado "A", desarrollen la habilidad de resolver problemas de suma a través del juego y utilizando material concreto.

EL DISEÑO DE ACTIVIDADES CONTEMPLA:

CRITERIOS	SI	NO
El nivel de desarrollo cognitivo.		
El enfoque de las matemáticas		
Actividades individuales, equipo, grupales.		
El rescate de conocimientos previos.		
Situaciones problemáticas a través del juego		
Favorecen la reflexión y búsqueda de soluciones		
Los juegos promueven el dialogo y la interacción.		
Uso de material concreto		
Orienta y explica situaciones		
Interviene oportunamente		
Permiten la evaluación individual y grupal		

PLANEACION DIDACTICA

ESCUELA PRIMARIA: JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ

CUARTEL TERCER, JALACINGO

CLAVE:

30EPR1118V

GRADO: SEGUNDO "A"

ASIGNATURA: MATEMATICAS.

OBJETIVO GENERAL

-Qué los alumnos de segundo grado "A", desarrollen la habilidad de resolver problemas de suma a través del juego y utilizando material concreto.

PROPOSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION
*Qué el niño realice agrupamientos y desagrupe cantidades mayores que cien.	*Conteo *Agrupación y desagrupación de decenas. *Centena	*En equipos de cinco elementos jueguen a fabricar chocolates. *Representen los chocolates con piedritas. *Cuenten los chocolates que cada uno llevo y anote en su cuaderno las cantidades de cada integrante del equipo. *Identifiquen quien llevo más chocolates a la clase. *Reúnan los chocolates de los integrantes del equipo. *Agrupen los chocolates y formen bolsitas con diez. *Respondan ¿cuántos chocolates tiene cada bolsa? *Identifiquen que 10 chocolates forman una decena. *Anoten en su cuaderno cuantas bolsitas formaron y cuantos chocolates quedaron sueltos. *Identifiquen la cantidad que se forma al agrupar sus chocolates en decenas. *Identifiquen si algun equipo tiene más de 10 decenas y comenten al grupo cuantas son. *Comenten como se le llama a la colección formada por 10 decenas y cuántas unidades tiene una centena. *Realice un ejercicio en donde relacione colecciones con su número.	*Piedritas _Hojas, cuaderno y lápiz. *Bolsitas.	*Conteo de cantidades. *Identificación de la cantidad mayor. *Agrupar en decenas. *Formar cantidades. *Comentario. *Relacionar la ilustración con la cantidad.

REGISTRO DE EVALUACION DOCENTE

GRADO: SEGUNDO "A"

ASIGNATURA: MATEMATICAS.

OBJETIVO GENERAL

-Qué los alumnos de segundo grado "A", desarrollen la habilidad de resolver problemas de suma a través del juego y utilizando material concreto.

EL DISEÑO DE ACTIVIDADES CONTEMPLA:

CRITERIOS	SI	NO
El nivel de desarrollo cognitivo.		
El enfoque de las matemáticas		
Actividades individuales, equipo, grupales.		
El rescate de conocimientos previos.		
Situaciones problemáticas a través del juego		
Favorecen la reflexión y búsqueda de soluciones		
Los juegos promueven el dialogo y la interacción.		
Uso de material concreto		
Orienta y explica situaciones		
Interviene oportunamente		
Permiten la evaluación individual y grupal		

PLANEACION DIDACTICA

ESCUELA PRIMARIA: JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ CUARTEL TERCER, JALACINGO CLAVE:
30EPR1118V

GRADO: SEGUNDO "A" ASIGNATURA: MATEMATICAS.

OBJETIVO GENERAL

-Qué los alumnos de segundo grado "A", desarrollen la habilidad de resolver problemas de suma a través del juego y utilizando material concreto.

PROPOSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION
*Utilicen material concreto para realizar sumas.	*Representar cantidades. *Suma. *Conversiones. *Resolución de sumas.	*Utilice el material de los mangos para realizar sumas. *Utilice el material para representar las cantidades dadas por el maestro. *Formen equipos de 3 y jueguen Tiro al Blanco, para representar cantidades con el material, un integrante tira una bola de papel, otro dice un número, otro lo representa con el material y otro más valora si esta bien representado. *otro jugador hace lo misma actividad. * Comenten que pasa si juntan dos cantidades representadas. * Cuando los niños den su respuesta, pídeles que digan si hay una operación para llegar al resultado (suma). * Representen con su material la suma dada por el maestro. *Realicen las conversiones necesarias para llegar al resultado. *Realicen sumas y utilicen su material para llegar al resultado.	*Material los mangos. *Tiro al Blanco *Cuaderno y lápiz	*Representación de cantidades. *Comentarios. *Uso de material para representar sumas. *Conversiones con material *Realización de sumas utilizando material

LISTA DE COTEJO

SEGUNDO A

ESCUELA JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ

CLAVE: 30EPR118V

NOMBRE DEL ALUMNO	RELACION COLECCIÓN NUMERO					REPRESENTACION DE CANTIDADES CON MATERIAL CONCRETO					RESOLUCION DE PROBLEMAS A TRAVÉS DEL JUEGO				
	E	MB	B	R	D	E	MB	B	R	D	E	MB	B	R	D
TOTAL															

E = 10

MB = 9

B = 8

R = 7

D = 6

REGISTRO DE EVALUACION DOCENTE

GRADO: SEGUNDO "A"

ASIGNATURA: MATEMATICAS.

OBJETIVO GENERAL

-Qué los alumnos de segundo grado "A", desarrollen la habilidad de resolver problemas de suma a través del juego y utilizando material concreto.

EL DISEÑO DE ACTIVIDADES CONTEMPLA:

CRITERIOS	SI	NO
El nivel de desarrollo cognitivo.		
El enfoque de las matemáticas		
Actividades individuales, equipo, grupales.		
El rescate de conocimientos previos.		
Situaciones problemáticas a través del juego		
Favorecen la reflexión y búsqueda de soluciones		
Los juegos promueven el dialogo y la interacción.		
Uso de material concreto		
Orienta y explica situaciones		
Interviene oportunamente		
Permiten la evaluación individual y grupal		

PLANEACION DIDACTICA

ESCUELA PRIMARIA: JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ

CUARTEL TERCER, JALACINGO

CLAVE:

30EPR1118V

GRADO: SEGUNDO "A"

ASIGNATURA: MATEMATICAS.

OBJETIVO GENERAL

-Qué los alumnos de segundo grado "A", desarrollen la habilidad de resolver problemas de suma a través del juego y utilizando material concreto.

PROPOSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION
*Resuelvan problemas de suma y utilicen el signo para realizar las operaciones.	<p>*Problemas de suma</p> <p>*Cálculo de resultados.</p> <p>*Signo de (+)</p> <p>*Resolución de problemas.</p> <p>*Planteamiento de problemas.</p>	<p><i>Inicio:</i>*Jueguen a la tiendita.</p> <p>*Formen equipos para resolver problemas de suma.</p> <p>*Lean los problemas planteados por el maestro y subrayen una de las dos respuestas dadas, al realizar el cálculo de la operación.</p> <p><i>Desarrollo:</i> *Encierren con color la operación que les ayudaría a resolver cada uno de los problemas.</p> <p>*Expongan sus ideas al grupo para conocer el porqué consideran que esa operación les ayuda a resolver el problema.</p> <p>*Identifiquen el signo de las operaciones seleccionadas.</p> <p>*Comenten el nombre que se le da a la operación propuesta para resolver los problemas planteados.</p> <p>*En equipo resuelvan los problemas planteados por el maestro.</p> <p>*Escriban la operación y resultado a cada uno de los problemas.</p> <p><i>Cierre</i> *Se organicen para plantear un problema a otro equipo, utilizando la información de la tiendita y resuelvan el que les toque a ellos.</p>	<p>*Material de la tiendita.</p> <p>*Colores.</p> <p>*Hojas, cuaderno y lápiz</p>	<p>*Resolución de problemas.</p> <p>*Calculo de resultados.</p> <p>*Identificación de la operación como suma y su signo (+).</p> <p>*Resolución de problemas.</p> <p>*Planteamiento de problemas.</p>

NOMBRE DEL ALUMNO	RESOLUCION DE PROBLEMAS					EL JUEGO ESTIMULA CALCULOS MENTALES					IDENTIFICAR EL SIGNO (+) PARA SUMAR					PLANTEAR PROBLEMAS									
	E	MB	B	R	D	E	MB	B	R	D	E	MB	B	R	D	E	MB	B	R	D					
TOTAL																									

E = 10

MB = 9

B = 8

R = 7

D = 6

REGISTRO DE EVALUACION DOCENTE

GRADO: SEGUNDO "A"

ASIGNATURA: MATEMATICAS.

OBJETIVO GENERAL

-Qué los alumnos de segundo grado "A", desarrollen la habilidad de resolver problemas de suma a través del juego y utilizando material concreto.

EL DISEÑO DE ACTIVIDADES CONTEMPLA:

CRITERIOS	SI	NO
El nivel de desarrollo cognitivo.		
El enfoque de las matemáticas		
Actividades individuales, equipo, grupales.		
El rescate de conocimientos previos.		
Situaciones problemáticas a través del juego		
Favorecen la reflexión y búsqueda de soluciones		
Los juegos promueven el dialogo y la interacción.		
Uso de material concreto		
Orienta y explica situaciones		
Interviene oportunamente		
Permiten la evaluación individual y grupal		

PLANEACION DIDACTICA

ESCUELA PRIMARIA: JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ

CUARTEL TERCER, JALACINGO

CLAVE:

30EPR1118V

GRADO: SEGUNDO "A"

ASIGNATURA: MATEMATICAS.

OBJETIVO GENERAL

-Qué los alumnos de segundo grado "A", desarrollen la habilidad de resolver problemas de suma a través del juego y utilizando material concreto.

PROPOSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION
*Utilicen la información de una ilustración para plantear y resolver problemas de suma.	*Análisis de información. *Problemas de suma. *Suma. *Resolución de Problemas. *Planteamiento de Problemas.	*Observen la ilustración de los artículos de bebé que se muestran en la tienda. *Respondan las preguntas del maestro sobre lo que cuestan algunos artículos. *Formen equipos y lean los problemas planteados. *Seleccionen la operación que da respuesta a los problemas. *Realicen la operación seleccionada y escriban el resultado del problema. *En equipos planteen problemas utilizando la información de la ilustración. *Valoren la resolución de los problemas realizados por otros equipos. * Escriban en hojas algunos problemas y los coloquen en una caja. *Por turnos cada equipo tome un problema y diga si esta bien planteado, si lo entiende, y si se puede resolver con una suma.	*Ilustración con artículos para bebé. *hojas, cuaderno y lápiz.	*Respuestas. *Selección de operaciones. *Realización de sumas. *Planteamiento de problemas. *Escritura de problemas.

NOMBRE DEL ALUMNO	MANEJO DE INFORMACION					RESOLUCION DE PROBLEMAS					REALIZACION DE SUMAS JUGANDO					PLANTEAR PROBLEMAS				
	E	MB	B	R	D	E	MB	B	R	D	E	MB	B	R	D	E	MB	B	R	D
TOTAL																				

E = 10

MB = 9

B = 8

R = 7

D = 6

REGISTRO DE EVALUACION DOCENTE

GRADO: SEGUNDO "A"

ASIGNATURA: MATEMATICAS.

OBJETIVO GENERAL

-Qué los alumnos de segundo grado "A", desarrollen la habilidad de resolver problemas de suma a través del juego y utilizando material concreto.

EL DISEÑO DE ACTIVIDADES CONTEMPLA:

CRITERIOS	SI	NO
El nivel de desarrollo cognitivo.		
El enfoque de las matemáticas		
Actividades individuales, equipo, grupales.		
El rescate de conocimientos previos.		
Situaciones problemáticas a través del juego		
Favorecen la reflexión y búsqueda de soluciones		
Los juegos promueven el dialogo y la interacción.		
Uso de material concreto		
Orienta y explica situaciones		
Interviene oportunamente		
Permiten la evaluación individual y grupal		

LOGROS ALCANZADOS

El objetivo a alcanzar al término de la aplicación de la idea innovadora es que: los alumnos de segundo grado "A", desarrollen competencias de razonamiento y la habilidad de resolver problemas a través del juego y utilizando material concreto.

Las actividades se organizaron en una planeación que consideraba enfrentar a los niños en situaciones problemáticas y que apoyándose en el juego y el uso de material concreto trataran de resolverlas, la valoración de las mismas se registró en listas de cotejo.

El diseño de las actividades se realizó tomando en cuenta los resultados del diagnóstico, el contexto del niño, necesidades del alumno, características, etc. Toda actividad debe evaluarse por lo que se considera realizar los momentos de antes, durante y después que permiten conocer la situación real de la problemática, la valoración de la aplicación de la alternativa y los resultados obtenidos al término de la misma.

Las actividades presentadas a los alumnos, donde debían resolver situaciones problemáticas, los llevó a buscar entre sus conocimientos previos una respuesta, utilizando el material necesario y propuesto por el maestro, hubo niños que se equivocaron, pero con apoyo de sus compañeros y maestro superaron el obstáculo, encontrando una solución.

La respuesta de los niños ante las actividades propuestas ha sido de agrado, el realizarlas jugando los motiva e invita a seguir practicando y resolviendo nuevos problemas, piden las actividades que han sido de su agrado, son capaces de valorar sus resultados, aciertos, errores.

Algunos imprevistos que podrían haber afectado los resultados son las constantes reuniones con el director de la escuela, para dar información de actividades, eventos comisiones, entrega de documentación administrativa, pero se ha logrado aplicar las planeaciones en lo programado.

Las actividades que se diseñaron para la aplicación de la alternativa se enfocaron a que los niños:

- Escribir cantidades convencionalmente de dos y tres cifras.
- Resolver mentalmente el total de dos o más cantidades al realizar compras.
- Analizar sus respuestas dadas en la resolución de los problemas.
- Realizar conteos.
- Identificar cantidades mayores o menores.
- Agrupar cantidades en decenas y unidades.
- Identificar cuantas decenas y unidades forman una centena.
- Relacionar colecciones con el número que representan.
- Representar cantidades con material concretos.
- Realizar problemas de suma utilizando material concreto.

La valoración se realizó a través de la asignación de letras como E= para excelente, MB= muy bien, B = bien, R= regular y D = deficiente. Considerando que de los 27 alumnos que conforman el grupo de segundo "A" se encuentran entre las tres primeras valoraciones y que en regular y deficiente en promedio de 2 a 6 alumnos, la propuesta esta dando resultados satisfactorios, es necesario seguir atendiendo las dificultades de los alumnos y lograr que los niños que todavía no desarrollan estas habilidades, lo logren con apoyo del maestro, material y compañeros.

Una vez más se comprueba que el innovar las practicas para atender las necesidades de los niños, implica el compromiso docente de realizar una investigación y proponer alternativas de solución, cumpliendo así con los propósitos educativos, llegando a obtener resultados satisfactorios.

RECOMENDACIONES

RECOMENDACIONES

En un mundo de constantes renovaciones y avances, se hace indispensable el actuar de profesionales para atender las diferentes demandas sociales, dentro del ámbito educativo los docentes deben cumplir con los propósitos educativos, y proporcionar una educación de calidad a los educandos.

De acuerdo a la formación docente del hoy, implica poner en juego la investigación de las prácticas escolares, haciendo una valoración de los estilos de enseñanza propios y de los demás, al igual que los aprendizajes que permitirán al niño desenvolverse en cualquier ámbito de su vida.

La investigación permite identificar las dificultades de los niños, y el presente trabajo considera el tratamiento y solución al de desarrollar habilidades de razonamiento en los niños de segundo grado, para hacerlo es necesario realizar un trabajo procesual de la investigación.

Por lo que el entorno del niño proporciona los elementos de la formación inicial del alumno, para comprender los procesos de desarrollo y de aprendizaje es necesario fundamentar teóricamente y poder proponer alternativas de solución.

El presente trabajo cuenta con lo anteriormente expuesto hasta la aplicación de la propuesta de solución y ha permitido comprobar que cuando se atienden las demandas específicas de los niños se les permite continuar con su formación básica, y cuentan con los elementos que apoyaran su formación futura.

El que la información contenida pueda apoyar a alguien más para su desempeño docente, será un logro más de lo que en el se ha planteado, y creo que sería el cumplimiento de las finalidades, ser parte de las soluciones no sólo de uno sino de proporcionar información a otros.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

Coll, C. (1994). Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. Antología Básica. México, D.F. UPN.

El niño desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. (1995). Antología Básica. México. D.F. UPN.

Gómez, P.M. (1996). El niño y sus primeros años en la escuela.- México. SEP.

Hacia la innovación. (1994). Antología Básica. México, D.F. UPN.

Hernández, M. (1999). Guía para el maestro multigrado. Conafe. México. D. F. SEP.

Joao, C. (1994). Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. México. D.F. UPN.

Libro para el maestro; matemáticas segundo grado. (1995). México. D.F. SEP.

Plan y Programas de Estudio 1993 Educación Primaria.(1993). México. D.F. SEP.

Piaget, J. (1994) El juego. Antología complementaria. México. UPN.

Rangel, A. (1995). Características del proyecto de investigación pedagógica. Antología Básica. México. D.F. UPN.

Sánchez, S. (1983). Diccionario de las ciencias de la educación. Santillana, D.A.

<http://blog.pucp.edu.pe/item/2847>