

UNIDAD UPN-212

El Juego para favorecer la Suma en niños de Segundo.

Proyecto de Innovación

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

Presenta:

Blanca Estela López Sánchez

Teziutlán, Pue, julio de 2011.

UNIDAD UPN-212

El Juego para favorecer la Suma en niños de Segundo.

Proyecto de Innovación

Que para obtener el Título de
Licenciada en Educación

Presenta:

BLANCA ESTELA LÓPEZ SÁNCHEZ

Asesor:

Lic. Joel Vázquez Cordero

Teziutlán, Pue, Julio de 2011



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN-212
TEZIUTLÁN, PUEBLA.



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-11/1021

Teziutlán, Pue., 09 de julio de 2011.

Profra.
Blanca Estela López Sánchez
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:

"El juego para favorecer la suma en niños de segundo año"

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.



Atentamente
"Educar para Transformar"

Mtra. María del Carmen Sisniega González
Presidente de la Comisión

MCSG/EJMT/DJA//gcl*

DEDICATORIA

A DIOS

Por haberme dado la vida,

Por darme la fuerza de logara mis metas aun con los obstáculos que se me presentaron

pero sobre todo una familia que me has dado hermanos, tías, esposo e hijos.

A MIS TIAS

Emma Rosa y Micaela , que fueron como mis padres que me ayudaron a lograr lo que hoy soy

Que nunca me dejaron sola e y que me que me motivaron para lograrlo

A MIS HERMANOS

Miguel y Sergio gracias por ayudarme, cuidar y apoyarme

A lograr mis metas

A mis hijos

Gracias por ser un apoyo para mí, por ser mi fortaleza

Gracias, por motivarme, y ser tan especiales les dedico este trabajo

Que con ustedes he logrado lo que soy, son mi mejor regalo que dios medio.

Miguel Iván y Cristian Raúl

A MIS MAESTROS

Gracias, por ayudar a logar mis metas y enseñarme

Porqué con ayuda de ustedes e logrado lo que hoy soy

ÍNDICE

Introducción.....	VII
Tipo de Proyecto.....	XI
Contexto.....	XII
Problema.....	XIII
Diagnóstico.....	XIII
Planteamiento del problema.....	XVI
Delimitación.....	XVII
Justificación.....	XVIII
Objetivo general.....	XX
Objetivo específico.....	XX

CAPÍTULO I APORTES TEÓRICOS

1.1 Contenido del Plan y Programa(RIEB).....	22
1.2 Teoría del Problema.....	26
1.3 Aporte Psicológico.....	30
1.4 Aporte Pedagógico.....	35

CAPÍTULO II ALTERNATIVA

2.1 Alternativa.....	44
2.2 Plan de Trabajo.....	48
2.3 Evaluación.....	49

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 Cronograma de Actividades.....54

3.2 Planeaciones e Instrumentos de Evaluación.....55

3.3 Informe General.....71

Conclusión

Recomendaciones

Bibliografía

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

La educación es un elemento fundamental para la vida diaria, el cual surge como un problema para el aprendizaje de la suma, el presente trabajo se muestra por capítulos. Son varios aspectos que intervienen en las matemáticas para logra la enseñanza en la suma, por esto es conveniente hacer un proyecto de acción docente para poder intervenir en la práctica propia dando una mejor solución al problema.

Mientras tanto en el municipio de de las Vigas de Ramírez, un factor importante es la falta de empleos, la falta de atención hacia los niños, bajos salarios entre otros aspectos, no cuentan con el suficiente material para llevar a cabo las clases en la escuela ya que son elementos primordiales para su educación en el cual se presenta un mayor problema en la asignatura de matemáticas para la realización de sumas en niños de 2° año de primaria en la escuela Rafael Ramírez se determinó hacer un diagnóstico.

El diagnóstico es para ver si efectivamente es problema, los resultados obtenidos indican que si es un problema que los niños no sepan sumar ya que la suma es un factor importante en el que se puede lograr varias perspectivas en las que el niño puede ir construyendo sus propios conocimientos que lo ayuden a comprender para desarrollarlos en su vida cotidiana ya que será de gran ayuda para su contexto

En los objetivos específicos: se pretende lograr para llegar al objetivo general en las matemáticas para la resolución de problemas mediante la suma. Dentro de todo esto se pretende lograr una educación de calidad, llevando a cabo la realización de los objetivos.

El objetivo específico favorece la suma mediante el juego ya que ayuda al niño a construir su propio aprendizaje. El Objetivo general: es estimular, favorecer y delimitar que los niños aprendan a resolver problemas de manera autónoma para su vida diaria teniendo en claro cómo realizar el procedimiento

En el capítulo I sustenta el plan y programa de la (RIEB) y la estructura en el cual nos define las competencias y su estructurada matemáticas de segundo grado, de ahí se hace mención de la planeación dentro de las matemáticas como se estructuró y el

tema, de segundo grado, cómo se llevará a cabo la planeación: tema, competencia, actividades, tiempo, aspectos a evaluar, recursos didácticos y aprendizajes esperados.

En la teoría del problema nos sustenta el autor González & Weinstein la importancia que tiene la suma en las matemáticas de acuerdo a su contexto y en su vida diaria y que los docente deben plantear problemas de interés para el alumno.

Por lo tanto en la parte psicológica se menciona que la parte del contexto es de gran importancia de la teoría sociocultural para que el niño se desarrolle y retoma otra teoría la zona de desarrollo próximo, que tiene la función de adaptarse en su entorno social, y la enseñanza es considerada como un elemento fundamental para un buen desarrollo del niño. El aprendizaje y el desarrollo son dos elementos fundamentales para el niño, por lo que tiene que desarrollar su capacidad y habilidades para lograr desarrollar un buen aprendizaje. Para lograr un aprendizaje este autor dice que tiene que pasar por un andamiaje para lograr el conocimiento, por medio de un andamiaje el cual es un proceso por el que pasan para lograr un aprendizaje en la educación. Cesar Coll menciona como el niño aprende desarrollar el conocimiento mediante la exploración y construir diversas soluciones en las que podrá desarrollar, habilidades, destrezas en el cual que les permita construir su propio conocimiento de aprendizaje significativo.

En el capítulo II menciona la alternativa mediante el juego para favorecer el aprendizaje en la suma en segundo grado de primaria. El juego nos menciona que es un factor básico para el desarrollo de los niños para despertar el interés y les permita desarrollar habilidades, para un mejor desarrollo en el niño.

Que también es importante el desarrollo que éste surge mediante reglas porque entre más grandes son mayores son las ventaja que el niño puede aprender y tener mejores beneficios.

Por lo tanto el juego es una de más importantes lenguajes para el niño.

Se hace mención de tres tipos de juegos que son:

1. Juegos de ejercicio
2. Juego simbólico
3. Juego de reglas

De las tres mencionadas este trabajo es ubicado en la sumativa porque es el resultado de todo el procedimiento a lo largo del curso escolar que se tiene en segundo año de primaria

Mediante la planeación se mencionan tres secuencias didácticas:

- Auto evaluación: en esta me evaluó.
- Coevaluación: se evalúan entre si los niños.
- Heteroevaluación: el maestro evaluar alumno.

De todo lo anterior retoma hacen las planeaciones y las lista de cotejo que son el instrumento con lo que voy a evaluar cada uno de los y ver cuáles son los la deficiencias y ver si son favorables lo que se aplicó. Se muestra más adelante. Esta son utilizadas para ver el desempeño tanto del maestro como el del alumno y ver cuáles son las faltas de cada quien el por qué se da el problema.

Tipo de proyecto

En el cual se pretende que a lo largo de la educación los niños tengan mejores desempeños mediante la ayuda del docente. El objetivo consiste en la investigación de la práctica para mejorar sus conocimientos, de acuerdo a la práctica docente.

Por lo tanto el desempeño del docente cumple la función de la enseñanza como mediador, y proponiendo fines determinados para un buen desempeño, y así puedan llevarse a la práctica. Por lo que la investigación acción perfecciona la práctica mediante el desarrollo de las capacidades de discriminación y de juicio profesional en situaciones concretas y complejas. En cuanto a la investigación, el perfeccionamiento de la práctica y el desarrollo de las personas en su ejercicio profesional. En el cual la investigación acción informa que el juicio profesional por lo cual se desarrolla la prudencia práctica, es decir la capacidad de discernir el curso correcto de acción a enfrentarse a las situaciones concretas, complejas y problemáticas.

En el cual la acción docente unifica refuerzos para facilitar la práctica docente y una mejor reflexión en los alumnos, en busca soluciones en la enseñanza. En el cual el profesor de termina un cambio radical en el ambiente del salón de clases, comenten, discutan con interés y aprenden, y el maestro revalora su trabajo. El docente pretende lograr en este escenario una de manera sistemática para lograrlas siguientes metas:

a) Que los propios alumnos se interesen en buscar la manera de resolver los

Problemas que se les plantean. b) Convencerlos de leer cuidadosamente la información que hay en los problemas. c) Que muestren una actitud adecuada para trabajar en equipo. d) El manejo adecuado del tiempo para concluir las actividades. e) La búsqueda de espacios para compartir experiencias. Al mismo tiempo que los profesores asumen su responsabilidad, la escuela en su conjunto debe cumplir la suya: brindar una educación de calidad a todo el alumnado.

Contexto

La escuela primaria "Rafael Ramírez", se encuentra ubicada en el municipio de las Vigas Ramírez Veracruz., en la localidad de las Vigas de Ramírez, colindando con los siguientes municipios: Acajete, los molinos y Tatatila. Las vigas es una comunidad pequeña e interesante, por sus casas antiguas, y sus ríos y cascadas que se encuentran cerca de esta comunidad, la población cuenta con todos sus servicios públicos (drenaje, agua, pavimento, luz, e internet).

Los habitantes de esta región se dedican al campo en donde cosechan el maíz, la papa y frijol, a la engorda, cría de las vacas, cerdos y chivas y otros más deciden emigrar a la capital de Xalapa por falta de trabajo, ya que, lamentablemente no todos los habitantes cuentan con los recursos necesarios para poder sostener a su familia y darles una mejor educación sus hijos.

Algunos de los padres de familia se encuentran muy ocupados para poder ayudar a sus hijos en sus quehaceres escolares, como la realización de sus tareas y este es un factor que impide al maestro lograr en sus objetivos deseados, por otra parte, el analfabetismo de algunos padres familia, es otro de los factores que no ayuda a los niños para recibir una mejor orientación educativa.

Otro de los factores que no ayudan al entendimiento de las matemáticas es que los padres de familia, de acuerdo con los resultados obtenidos de las entrevistas nos pudimos dar cuenta, que tienen una mala noción de lo que son las matemáticas ya que son de gran importancia para sus hijos, piensan que la matemáticas no les sirven para nada y otros padres de familia no llevan a sus hijos a la escuela diariamente, es decir, que son alumnos que faltan mucho a la escuela. El grupo segundo "A" cuenta con 18 alumnos doce mujeres y seis hombres.

La comunidad cuenta con servicios de educación básica (Preescolar, Primaria, y Telesecundaria) y además el gobierno proporciona maestros del IVEA, por lo cual

esta forma parte del Comité Técnico Estatal y los Comités Técnicos Regionales de este programa. Con el lema: “La Educación para los adultos es un beneficio más del Programa “Oportunidades”, los servidores públicos del IVEA se enlazan con el ayuntamiento.

Por medio del patronato de la escuela, se le pide ayuda al presidente municipal para que implemente salones en la escuela, además de la reparación de los salones que lo necesiten, para que de esta manera los niños tengan un espacio donde interactuar, con la finalidad de obtener mejores aulas y se pueda contar con los suficientes salones para todos los grupos y así los niños puedan realizar mejor sus actividades diarias en mejores espacios educativos.

La escuela está conformada por tres docentes cada uno atiende 2 grupos, el primero cubre los dos primeros grados que son primero y segundo, el segundo maestro cubre tercero y cuarto grado y el último maestro se encarga de quinto y sexto grado, y de ser director comisionado de su escuela. Por otra parte los maestros de la escuela no cuentan con todos los recursos necesarios para llevar a cabo sus actividades diarias, ya que, les hace falta material didáctico con los cuales ellos se puedan apoyar para impartir sus clases, además no cuentan con la tecnología necesaria para los niños.

Problema

De acuerdo con lo anterior nos damos cuenta que los niños no saben resolver problemas y que esto a su vez les afecta en su enseñanza y se vuelve un obstáculo que los limita, el cual se trabaja con un proyecto de acción docente para darla una solución al problema ¿Cómo favorecer suma en niños de 2 grado de la Escuela Primaria Rafael Ramírez?

Diagnóstico pedagógico

En la escuela Rafael Ramírez se ha detectado un grave problema en la suma en los niños de segundo grado grupo "A", ya que, aun no comprenden la resolución de la suma, por lo que se ha realizado una investigación completa en busca de una mejor solución para este problema.

En este caso se retoma el diagnóstico porque es una forma de investigación en la que se describen y explica el problema con el fin de comprenderlo. El problema se tiene como propósito una innovación y un cambio en la sociedad. El diagnóstico tiene como un punto de partida que es el problema. Y el diagnóstico tiene como punto de partida es saber cuál es el diagnóstico para ver que exige cambiar o resolver en las acciones prácticas. Y por lo tanto está basado en comprender para resolver en este caso encontrar una solución al problema con ayuda de algunos elementos en base al diagnóstico por lo tanto necesitamos saber cuál es el problema que afecta, en dónde y porqué afecta al niño. Por lo que el diagnóstico juega un papel importante en los conocimientos teóricos sobre la realidad.

Las encuestas que se les hacen halos maestros, alumnos y padres de familia en este caso para detectar el problema en los niños. Se pusieron en práctica el plan de las encuestas, utilizando los recursos que se propusieron de acuerdo con un plazo de un día para delimitar las encuestas y así poder llegar a un resultado ver apéndice a, b, c en cada una de estas graficas muestran el resultado obtenido.

De acuerdo a las encuestas aplicadas que consisten en detectar como es que los niños perciben las matemáticas, se percataron que a los niños de segundo año de la escuela primaria Rafael Ramírez les cuesta trabajo la realización de problemas matemáticos como es la suma, partiendo de que aún no comprenden el procedimiento que deben de desarrollar en la suma matemática.

Por lo tanto se tiene que tomar en cuenta varios aspectos del diagnóstico que depende directamente de diversas circunstancias las cuales son: la naturaleza del

problema, el contexto, los recursos, el tiempo, la formación académica del investigador, las preferencias metodológicas, etc.

Sin embargo, es posible hacer referencia a algunos momentos y apartados que, por lo general, son considerados en la estructura de la mayoría de los diagnósticos aplicados en el ámbito educativo, donde se encuentra determinado el problema de suma nos damos cuenta en las encuestas que se llevaron a cabo al inicio de clases que los niños no tenían idea de cómo resolver la suma, de acuerdo con las encuestas aplicadas. En el cual los resultados obtenidos en las encuestas un 80 % contestó que el niño no sabe resolver problemas de suma y que tampoco les gusta porqué ven puros problemas, son aburridos y les gustaría que fueran más dinámicas las clases

Por otro parte en las encuestas aplicadas a los maestros nos arrojaron que el maestro no tiene el suficiente material por lo cual las clases solo son dictadas en el cuaderno, el cual se hace conciencia de que de la forma de dar la clase para que sea más interesante y los motive más. Por lo tanto entra la participación del docente en busca de estrategias para un buen aprendizaje en los alumnos.

Otro de los aspectos que hemos detectado en la escuela primaria es la falta de estrategias por parte del maestro para lograr un aprendizaje más significativo en los niños, además de que los niños no cuentan con el material necesario para la realización de sus actividades, por lo que su desempeño escolar no es el más favorable.

Un aspecto importante, es resaltar que no todos los padres de familia acuden a las juntas y además son pocos participativos. Después de hacer varias observaciones y pruebas se llegó a la conclusión de que los niños no comprenden bien las adiciones el cual es un factor muy impórtate para el desarrollo del niño en su vida y que es necesario que los maestros hagan más atractivas sus clases para obtener mejores resultados.

El diagnóstico nos permite comprender el problema de la escuela Rafael Ramírez de tal manera que tengamos los conocimientos necesarios para planificar y realizar acciones, por lo cual el diagnóstico no es imprescindible. Por eso es importante buscar estrategias que les llame la atención a los niños y que les favorezcan en las actividades. XIV

Otro de los factores importantes que intervienen son los padres de familia, el cual en las encuestas realizados los resultados fueron que un 70% le gustaría que el niño mejorara en matemáticas aunque para ellos la suma es poco usada, por lo que ellos están conscientes que los niños no aprenden la suma por lo cual también mencionan que sería bueno que se les enseñara de otra forma para que las aprendan.

Por lo tanto todo lo anterior nos sirve para ver cuál es el problema detectado en los niños de segundo año grupo "A", cuáles son sus beneficios y en que les perjudica a ellos, por lo que nos dimos cuenta los resultados fueron que es la suma el factor que se les dificulta. Por lo tanto la RIEB busca un desarrollo pleno e integral de los niños hacia las competencias y capacidades para la vida personal que se logren en los aprendizajes esperados

Planteamiento del problema

En la escuela primaria "Rafael Ramírez", el problema detectado fue que en el grupo de 2° grupo "A", a los niños se les dificulta la resolución de problemas matemáticos los cuales fueron detectados en la realización de diversas actividades; por ejemplo al solicitar a los niños que realicen algunos problemas de las actividades que marca el libro, la gran mayoría no lo hace correctamente, se puede notar la dificultad que tiene para realizarlo. Se comprueba con los exámenes aplicados, por la baja calificación de los alumnos presentan.

La suma se toma como un problema porque los niños no resuelven los problemas correctamente, en las cuentas aplicadas los resultados que nos

arrojaron fueron que efectivamente el niño no desarrolla los problemas correctamente por falta de interés y no saben cómo resolver el problema ya que este caso influye mucho para el aprendizaje que no está bien aplicado que no es llamativo y no tiene un buen mejor rendimiento escolar favorable. Por lo tanto es conveniente tener detectado el problema para así poder dar solución.

El problema que se detecta es por los antecedentes mencionados anteriormente que influyen en el ámbito del aprendizaje, y para un mejor desarrollo de habilidad, para el alumno y en este caso también afecta al maestro por que los niños no llevan un buen aprendizaje para la vida diaria ya que los limita a varias cosas que los niños pueden hacer por medio de este tema que muy importante.

¿El uso del juego favorece la suma y beneficia el aprendizaje significativo en niños de segundo grado de la escuela Rafael Ramírez?

Delimitación

Por lo cual la investigación que se hizo sobre la problemática en la escuela Rafael Ramírez, en el grupo de segundo grado, grupo "A", del turno vespertino, el cual cuenta con 19 alumnos, el cual 12 son mujeres y 7 son hombres; los cuales cuentas entre 7 y 9 años de edad; por lo tanto estos niños son juguetones, imperativos, inteligentes.

Por lo tanto se detectó el problema de la suma el cual se pretende dar solución a este problema en todo el ciclo escolar, ya que la suma es compleja, por lo que se pretende trabajar con diferentes estrategias y métodos, para poder dar solución a la problemática durante el ciclo escolar mediante juegos.

Justificación

El presente trabajo tiene como propósito contribuir a la formación integral del alumno en el desarrollo de habilidades y logros de aprendizaje para facilitar la

interpretación del medio que lo rodea, tomando en cuenta el desarrollo del aprendizaje. Por lo cual se investigó cómo ayudar a un mejor incremento de aprendizaje, y a la motivación de aprendizaje significativo, encontrando condiciones necesarias para las estrategias didácticas, que contribuyan en el mejoramiento de calidad de vida tanto para el docente como para el alumno. Mucho es lo que se enseña y aprende en esta etapa, pero un elemento fundamental es que las estrategias didácticas y el interés por cada uno de los aprendizajes logrados para favorecer el área de las matemáticas haciendo posible que el educando adquiriera conocimientos, habilidades y destrezas en el logro de aprendizaje y a su vez van a contribuir a un desarrollo de las estrategias didácticas, permitiéndole su incorporación a la vida cotidiana, individual y social. Por lo cual es una gran satisfacción ver el resultado de del logro obtenido en los alumnos pero para todo esto tendremos que primero resolverlo.

La suma es un elemento para la vida diaria que el niño aprenda a resolver problemas, se aplicaron en cuentas a los niños de suma para ver cuál es el problema y el resultado obtenido e tiene bien identificado ¿Qué es suma?, ¿Cómo sumar?, ¿Cuándo sumar?, ¿Dónde sumar? y ¿Por qué sumar?, por lo cual es necesario que el niño conozca métodos para su aprendizaje en la suma, y a si tengan herramientas para favorecer sus aprendizajes y sepan desenvolverse en la vida cotidiana para su auto beneficio , utilizando de manera más flexible el cálculo mental y puedan emplearlo en su entorno social.

Se ha trabajado para poder encontrar una solución al problema que se tiene en los niños de segundo grado grupo "A", que no comprenden la adición. Que es un factor muy importante en su vida cotidiana como anteriormente se menciona, que deben tener un mejor conocimiento de cómo hacerlo y desarrollarlo y que ellos sepan el por qué se hace así, para que cada uno comprenda cuanto salen beneficiados al saber sumar y su importancia que tiene la suma para cada uno de ellos, así como las situaciones que se les presentan en diversos entorno socioculturales, o que

desarrollen algunas habilidades que les ayuden a reconocer, plantear y resolver los diversos problemas.

Ante esta problemática la escuela primaria se ha propuesto como una lucha superar la situación afrontando a los niños a su propio aprendizaje, utilizando diversas estrategias didácticas propensas a despertar la creatividad de los niños motivándolos a que participen de manera grupal o individual, además de proponer hacer otras actividades mediante juegos utilizando diversas estrategias que ayuden a comprender la adición, todo lo anterior para que al niño se le facilite y perciba mejor la adición.

OBJETIVO GENERAL

Analizar si el uso del juego favorece la suma y beneficia el aprendizaje significativo en los niños de segundo grado de la escuela Rafael Ramírez.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mejorar las estrategias para obtener mejores resultados en la enseñanza-aprendizaje en la suma de los niños de segundo grado.
- Propiciar el manejo de diversos temas por medio de juegos en donde el pueda poner en práctica la adición
- Promover juegos en los temas que ayuden a resolver la adición

capítulo I

1. APORTES TEÓRICOS

1.1 Contenido plan y programa (RIEB)

La transformación educativa, plantea en el plan nacional de desarrollo 2007-2012 (prosedu), su objetivo fundamental de “elevar la calidad de educación para que los estudiantes mejore su nivel de logro”. La reforma integral es la articulación entre los niveles de la educación básica; en el mismo prosedu se establece. Los criterios de mejora de calidad educativa deben aplicarse a la capacitación de profesores, la actualización de programas de estudios y sus contenidos, los enfoques pedagógicos, métodos de enseñanza y recursos didácticos, es necesario en la educación básica que contribuya con el desarrollo de las competencias. Las competencias implica un saber (habilidades) con un saber de (conocimiento), así como la valoración (valores y actitudes). Rieb,2009

Las competencias proponen contribuir al logro del perfil de egreso y deberán desarrollarse desde todas las asignaturas procurando que se proporcionen oportunidades y experiencias de aprendizaje que sean significativas para todos los alumnos existen cuatro tipos de competencias:

Competencias para el aprendizaje permanente

Competencias para el manejo de información

Competencias para el manejo de situaciones

Competencia para la convivencia competencias para la vida en sociedad.

En el perfil de egreso se destaca las competencias para la vida además de los conocimientos y habilidades que el niño tiene que ir haciendo a lo largo del curso, con el fin de lograr un mejor aprendizaje en los niños.

En este caso van de la mano con aprendizajes esperados, eje, tema, subtema, conocimientos, habilidades y orientaciones didácticas que necesitan para impartir mejor sus clases.

Con relación a lo anterior las técnicas didácticas no sustentan los programas para la educación primaria consisten en llevar a las aulas actividades de estudio que despierten el

interés de los alumnos y los inviten a reflexionar, en diferentes formas para resolver los problemas y a formular argumentos que validen los resultados. Por lo tanto el conocimiento de reglas, algoritmos, fórmulas y definiciones, es importante en la medida en que los alumnos lo puedan usar, de manera flexible, para solucionar problemas (RIEB, 2009).

Como se ha mencionado antes, las matemáticas se han construido a lo largo del tiempo como herramientas para resolver cierto tipo de problemas del mundo físico, social y también del propio campo de las matemáticas. Sin embargo, las matemáticas eruditas, aquellas que son reconocidas socialmente como el saber matemático. Por lo tanto, los niños aprenden matemáticas de una manera tradicional, construyéndolas como armas frente a la necesidad de resolver cierto tipo de problema; es decir, los niños necesitan enfrentar mediante numerosas situaciones para que presenten un reto y generar sus propios recursos para resolverlas a partir de lo que ya sabe. Por lo tanto se pretende que los niños desarrollen sus competencias matemáticas las cuales son:

Resolver problemas de manera autónoma. Implica que los alumnos sepan identificar, plantear y resolver diferentes tipos de problemas o situaciones. Por ejemplo, problemas con solución única, con varias soluciones o ninguna solución; problemas en los que sobren o falten datos; problemas o situaciones en los que son los alumnos quienes plantean las preguntas. Por lo tanto también se trata que los alumnos sean capaces de resolver un problema utilizando más de un procedimiento, reconociendo cuál o cuáles son más eficaces; o bien, que puedan probar la eficacia de un procedimiento al cambiar uno o más valores de las variables o el contexto del problema, para generalizar procedimientos de resolución. Esta competencia es la que se ubica en el proyecto en que los niños tienen que resolver los problemas de manera independiente

Comunicar información matemática. Comprende la posibilidad de expresar y representar información matemática contenida en una situación o de un fenómeno, así como la de interpretarla.

Validar procedimientos y resultados. En el nivel de primaria es importante que los alumnos adquieran la confianza suficiente para expresar sus procedimientos y

defender sus aseveraciones con pruebas empíricas y con argumentos a su alcance, aunque éstos todavía disten de la demostración formal.

Manejar técnicas eficientemente. Esta competencia se refiere al uso eficiente de procedimientos y formas de representación al efectuar cálculos, con o sin apoyo de calculadora.

Lo mencionado anteriormente se relaciona con los contenidos que se estudian en la educación primaria por lo que se han relacionado en tres ejes temáticos, que estos tienen relación con la secundaria: Sentido numérico y pensamiento algebraico; Forma, espacio, medida y Manejo de la información. El tema mencionado anteriormente se ubica en el manejo de información: incluye aspectos que en la sociedad actual, asediada por una gran cantidad de información que proviene de distintas fuentes, hace que su estudio desde la educación básica sea fundamental. Los alumnos de primaria tendrán la posibilidad de:

Formular preguntas y recabar, organizar, analizar, interpretar y presentar la Información que dé respuesta a dichas preguntas, conocer los principios básicos de la aleatoriedad, vincular el estudio de las matemáticas con el de otras asignaturas.

Cabe explicar que la proporción se ha envuelto en este eje (manejo de información) porque provee de nociones y técnicas que constituyen herramientas útiles para interpretar dicha información. Por lo tanto la vinculación entre contenidos del mismo eje, de ejes distintos o incluso con las de otras asignaturas es importante para igualar la preferencia generalizada de dividir el estudio y ofrecer conocimientos en pequeñas dosis, lo que a su vez deja a los alumnos sin posibilidades de establecer vínculos o de ampliar los alcances de un mismo concepto.

La vinculación se logra mediante la organización en bloques temáticos que incluyen contenidos de los tres ejes, no obstante Algunos vínculos se sugieren en las orientaciones didácticas y otros quedan a cargo de los profesores o de los autores de materiales de desarrollo curricular, tales como libros de texto o ficheros de actividades

didácticas. Un elemento más que atiende la vinculación de contenidos es Aprendizajes esperados, los cuales se presenta al principio de cada bloque y señala, de modo sintético, los conocimientos y las habilidades que los alumnos deben alcanzar. Cabe mencionar que cada curso se ha organizado en 5 bloques cada bloque contiene aprendizajes esperados:

En el bloque I “Aprender matemáticas al resolver problemas” los aprendizajes esperados tienen relación con: determinar la cantidad de colecciones representadas dramáticamente, resuelve problemas de suma y resta con distintos significados, calcula mental mente sumas y restas con números del 1 al 10, comunica desplazamientos oralmente a través de un croquis y relaciona el peso o el tamaño de dos o más objetos, sean mismos del mismo material o no. Rieb,2009

En el bloque II “Distinguir la sucesión numérica para formar decenas dentro de los aprendizajes esperados”: que interpreta y compara números de dos cifras, utiliza el cálculo mental para resolver sumas de dos cifras, identificar las características de cuerpos geométricos y resolver problemas donde utilicé la balanza.Rieb,2009

El bloque III “comprobar el valor de las cifras de acuerdo con la posición que ocupa en la estructura decimal de un numero tiene como aprendizajes esperados es” , identificar y relacionar el valor de las cifras de un numero de acuerdo con el lugar que ocupan, resuelve mental mente sustracciones con números de dos, utiliza el algoritmo convencional para resolver sumas, resolver problemas que implican comparar, ordenar, estimar y medir con unidades arbitrarias de longitud, resuelve problemas que implican determinar la cantidad de unidades de superficie que le caben.

Por su parte el bloque IV “Utilizar los nombres de los números”, De acuerdo a sus aprendizajes esperados pretende identificar y producir números de tres cifras, utiliza el procedimiento formal para resolver restas, identifica la estructura aditiva y/o multiplicativa para resolver problemas, resuelva mental mente algunos productos entre

números dígitos y leen información organizada en tablas y obtienen nueva informaron.

Por último, el bloque V “resuelve problemas mediante la descomposición de sumas en múltiplos de 10”, considera como De acuerdo aprendizajes esperados que los alumnos descompongan números de acuerdo con el valor posicional, resuelvan problemas que impliquen efectuar varias operaciones, utilicen el propio cuerpo u otros objetos como un sistemas de referencia para ubicar otros seres u objetos, resuelvan problemas, que impliquen estimar capacidades y verificarlas usando una unidad arbitraria y resuelvan problemas que impliquen el uso del calendario (meses, semanas y días).

En esta ocasión el problema se detecta en la escuela Rafael Ramírez, en grupo de 2° grupo “A”, es la dificultad de la suma este problema se detecta al trabajar con los alumnos en la clase de matemáticas cuándo se realizan las actividades relacionadas con la problemática son utilizados todos estos elementos que se tienen en cuenta para poder llevar las actividades para un día de clase durante la materia es importante conocer cada uno de los aspectos que están conformados el teme y materia. Todo este es aplicado para la planeación y que sea llevada adecuadamente este es un elemento para la clase necesario para poder llevar a cabo la clase.

1.2 Teoría del Problema

Uno de los propósitos principales del plan y programa consiste en organizar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos básicos; en el área de matemáticas en la suma el cual se pretende que los niños adquieran y desarrollen las habilidades intelectuales que les permitan aprender constantemente y con autonomía, así como actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana en el cual la orientación para la enseñanza de las matemáticas enfatiza a la formación de habilidades para la resolución de problemas y el desarrollo del razonamiento matemático fundamentados en situaciones prácticas. las matemática ha ayudado al hombre a resolver problemas, que se le han presentado de acuerdo con el entorno con

el cual tiene contacto, generando nuevas respuestas, nuevos conocimientos, dando como resultado un proceso no perteneciente a la estática, es decir, que se encuentra en constante cambio por lo que la matemática “ se caracteriza por ser una actividad humana, específica, orientada a la resolución de problemas que le surgen al hombre, en su accionar sobre el medio” (González & Weinstein, 1998).

se puede concebir a la matemática como la búsqueda permanente de nuevas respuestas a los distintos problemas, sin embargo, la adquisición de conocimientos matemáticos no se adquiere de la noche a la mañana, sino que implican un proceso de construcción continuo y permanente.

Sin embargo, una de las causas que ha propiciado en el aprendizaje poco significativo es la enseñanza de las matemáticas, que surge al no vincular los conocimientos informales que el sujeto posee con los nuevos aprendizajes que se proponen en la educación formal (Hahn, 1999). Tal situación se evidencia cuando al tratar de resolver un problema aritmético, no se legitiman las estrategias que los niños aplican y, en cambio, deben adoptar estrategias totalmente extrañas a ellos (algoritmos).

Por otra parte, si proponer la enseñanza de los conceptos matemáticos a través de la resolución de problemas es una alternativa competente, al hacer lo mediante el uso de estrategias y de un ambiente de trabajo cooperativo, potencializa aún más los logros que puedan alcanzarse.

Al respecto, Nieto (1987) hace énfasis en la importancia de enseñar a los alumnos a resolver problemas; esto implica poder establecer un juicio de relación entre los datos que se presentan, dominar el significado de las operaciones, su reversibilidad y su generalización. Por lo tanto Todo ello requiere de una estructura mental en el cuyo dominio depende del nivel del pensamiento, de vida.

Desde un análisis psicopedagógico, en la enseñanza de la solución de problemas matemáticos se propone, como uno de los elementos iniciales, el esclarecimiento de lo

que debe entenderse como problema. García (2002) refiere que cuando alguien se enfrenta con un problema se quiere conseguir algo y no se sabe cómo hacerlo, es decir, los métodos que se tienen al alcance no funcionan o sirven. Dicho de otra forma, se tiene una meta más o menos clara, pero no existe un camino inmediato y directo para alcanzarlo; por lo tanto, el sujeto se ve obligado a elegir una vía indirecta.

Para Pozo y Postigo un problema es una situación nueva diferente de lo ya aprendido, que requiere utilizar de modo estratégico técnicas ya conocidas. Por lo anterior, se concluye que un problema matemático es entendido como toda aquella situación cuya solución es desconocida por el sujeto, en la que para solucionarlo él requiere de estrategias, entre las que se encuentra la manipulación de los datos que se le presentan (Pozo, 1994).

Sin embargo De la Corte y Verschaffel, citado en Orrantia, Morán y García (1997), manifiestan que resolver un problema implica llevar a cabo una serie de pasos:1) Representar internamente sus elementos y las y proporcionar los medios por los cuales se puede resolver el problema, es decir, la vía por la que es posible llegar a la solución.

Diferentes propuestas que ofrecen una guía de cómo se resuelve un problema responden a las destrezas y formas de resolución que caracteriza a los docentes como expertos. En el cual los expertos se detienen para hacer el análisis previo del problema, es decir un primer proceso está centrado en la representación del problema, en su comprensión, se divide el problema en las etapas y se establece los subniveles; posteriormente, el docente planifica aplica estrategias procedimientos que le permitirán llegar a la solución; finalmente, el control del individuo sobre su manera de resolver el problema le ayudará a reconocer sus propios errores.

Por tal motivo, es importante que se enseñe a los alumnos estrategias en la resolución de problemas matemáticos. Para que la enseñanza de estrategias en la solución de problemas sea viable, es necesario evaluar cuáles son los conocimientos conceptuales y procedimentales que el individuo a entrenar posee; asimismo identificar cuáles son los

conocimientos que hacen falta y cómo emparejar mejor estos conocimientos con el contenido del problema y a si tener una mejor idea del cómo se manejaran problemas de suma.

En este sentido, se debe tener en cuenta que conviene indicar y cada uno de los pasos que se están utilizando en la solución de un problema. Otro punto importante es conocer los procesos de desarrollo cognitivo que el niño tiene y usa en la resolución de problemas matemáticos. Como apoyo fundamental en el momento de integrar los diferentes programas de intervención, se debe seleccionar las estrategias apropiadas, así como realizar las modificaciones necesarias para los diferentes casos, ya que existen diferentes maneras de procesar Cuando el niño aprende de manera eficaz y eficiente las estrategias, se vuelve independiente y logra generalizar dichas estrategias y convertirlas en una herramienta de trabajo, incorporándolas a su estructura cognitiva, para que, finalmente, pueda ser estratégico.

En el cual el siguiente trabajo es encaminado a promover en los alumnos de 2° grado de primaria el uso de estrategias como elemento fundamental para la resolución de problemas en la suma.

Para que el niño sea competente para resolver el problema deben de tener en cuenta los siguientes pasos, manipulación, representación gráfica y representación simbólica. En el cual la manipulación comienza en el primer año de preescolar y finales del primer año de escolaridad, aquí el niño utiliza materiales como semillas, fichas, etc., y en la representación gráfica los niños dibujan palitos, bolitas, etc. aunque no tenga que ver con el objeto que se presenta para la resolución de problemas por último la representación simbólica que es cuando el niño representa la cantidad de objetos mediante números, estos pasos que utiliza el niño para llegar a la resolución de problemas desde el preescolar hasta la educación primaria, en el cual, para llegar a la resolución de problemas de problemas de suma primeramente se debe saber a qué tipo de problema se refiere para poder llegar a buscar una solución.

De acuerdo con lo anterior existe varias tipologías de situaciones en el cual distingue tres tipos de situaciones didácticas: son las situaciones de acción, de formulación y de validación: situaciones de acción: el alumno debe actuar sobre un medio (material, o simbólico); la situación requiere solamente la puesta en acto de conocimientos implícitos. En el cual nos basamos para poder dar solución a los problemas de suma.

En el cual se puede admitir a las matemáticas como una búsqueda que siempre se está haciendo para utilizar mejores procedimientos en los diferentes problemas mostrados, en el cual para llegar a resolverlos se necesita una serie de pasos que lo logren mediante el constructivismo consecutivo para lograr resolver el problema se debe tener en cuenta una enseñanza.

1.3 Aporte Psicológico

La psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen en los fundamentos psicológicos, proporcionando la iniciación para que se descubran los métodos de enseñanza más eficaces.

La teoría histórico-sociocultural en donde el niño aprende desde los primeros años de su vida, siendo el infante quien construye su conocimiento, dentro del contexto social en el cual se desarrolla por lo que no puede estar aislado del proceso enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo con Vygotsky el contexto social influye en el aprendizaje con una profunda influencia de cómo se piensa y en lo que se piensa. Por contexto social se entiende: “el entorno social integro, es decir, lo que haya sido afectado directa o indirectamente por la cultura en el medio ambiente del niño (Vygotsky, 1979). Es muy importante la intervención del contexto social ya que favorece al aprendizaje del infante de acuerdo a la cultura de su medio. El contexto social considerado en diversos niveles de acuerdo con Vygotsky:

La teoría retoma a Vigosky es un autor importante que nos dice de la capacidad que el niño tiene para desenvolverse y el rol que el maestro cumple de acuerdo a sus herramientas que le presenta los planes y programas de acuerdo en la materia de matemáticas que este caso tomamos en cuenta la suma que es el problema que se presenta en los niños de 2 año en primaria en el cual se desarrolla en su entorno social para poder desarrollar su habilidad en los problemas que el maestro propone.

Según concepto Vygtskiano los mediadores son instrumentos que transforman la realidad en lugar de imitarla. El cual su función no es adaptarse pasivamente a las condiciones del medio, sino modificarlas activamente. Nos dice que el niño modifica lo que tiene por otras cosas que están a su alrededor. Por lo tanto habla de la apropiación (contextos culturales), influencia del medio culturales referida al origen social de los procesos psicológicos superiores (lenguaje oral, juego simbólico), en esta parte menciona que el niño necesita juegos para llegar a una mejor comprensión en cuanto a la suma que lo lleven a reflexionar. Vygosky,1996

La intervención del docente cumple la función de mediador entre la cultura y el individuo. Por el cual se mencionan los tres tipos de zona en las que se basa vigosky:
La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) es central en el marco de los aportes de esta teoría al análisis de las prácticas educativas y al diseño de estrategias de enseñanza. En este caso se pueden considerar dos niveles en la capacidad de un alumno. El primero el límite de lo que el solo puede hacer, denominado nivel de desarrollo real. El segundo, el límite de lo que puede hacer con ayuda, el nivel de desarrollo potencial. Por el cual el niño debe pasar por estos tres tipos de zona para llegar a un mejor entendimiento de resolución de problemas es válida para definir la comprensión los sucesos del alumno y por otra porque permite delimitar en que

espacio o zona debe realizarse una acción de enseñanza y el papel que juega en el desarrollo de las actividades.

La Zona de Desarrollo Potencial es la distancia entre el nivel de resolución de una tarea que una persona puede alcanzar actuando independientemente y el nivel que puede alcanzar con la ayuda de un compañero más competente o experto en esa tarea, en el cual el niño da resultados diferentes cuando resuelve problemas de suma con la ayuda de otro compañero que se le facilita la resolución de problemas.

Entre la Zona de Desarrollo Real y la Zona de Desarrollo Potencial, se parte de la **Zona de Desarrollo Próximo** (ZDP) que puede representar como: el espacio en que gracias a la interacción y la ayuda de otros, una persona puede trabajar y resolver un problema o realizar una tarea de una manera y con un nivel que no sería capaz de tener individualmente un logro importante.(Vigosky,1996)

Cabe destacar que en cada alumno y para cada contenido de aprendizaje existe una zona que esta próxima a desarrollarse y otra que en ese momento está fuera de su alcance por lo tanto el problema de la suma está presente en el niño pero como se ha mencionado anteriormente que con la ayuda de otra persona en este caso del maestro se le da solución al problema. La ZDP es en donde deben situar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en donde los niños parten para su conocimiento. En la zona mencionada anteriormente se desencadena el proceso de construcción del conocimiento en el alumno y se avanza en el desarrollo en este caso tendría sentido interponerse en lo que los alumnos pueden hacer solos. En este caso se toma como punto de partida los conocimientos del alumno y basándolos actividad que se sugiere más adelante. La ZDP permite la formación de ambos, en la que se cuenta tanto de la participación del docente como en la del alumno tomando en cuenta los contenidos y la adquisición de herramientas necesarias para aprender.

En este caso a través del andamiaje se puede intervenir en la ZDP, ya que el docente crea situaciones de enseñanza que facilitan la interacción de los alumnos en los contenidos para aprender. Las características que debe reunir el andamiaje son:

Deben adaptarse al nivel de competencia del sujeto menos experto y a los progresos que se produzcan. Y no puede ser permanente porque obstaculizaría la autonomía esperada en el alumno. El sujeto debe ser consciente de que es ayudado, de este modo para facilitar el avance hacia la autonomía y una mejor comprensión.

Zona de Desarrollo Próximo se menciona que cuando se crea ZDP y el alumno es sostenido por la ayuda del profesor o de un compañero "recorre" esa zona construyendo conocimientos, que se establecen en los nuevos niveles de desarrollo tanto real como potencial y así delimitar una nueva ZDP, mediante la ayuda del docente, en la ZDP los alumnos pueden lograr ciertos aprendizajes que antes solamente eran potenciales, así permitir que se consigan un nuevo nivel de desarrollo real, y un nuevo nivel de desarrollo potencial que posibilita una nueva y más avanzada Zona, para lograr que las actividades den resultados. Por lo que una ayuda es ajustada cuando se adapta a las características y necesidades del alumno, ya que a través del juego el niño tiene mejor comprensión a la resolución de problemas de suma. Y por lo tanto no es ajustada si la intervención docente que da pauta a capacidades ya adquiridas. El cual es importante que no se agote la explicación del docente en el grupo, sino que haya un tiempo de realización en la en el procedimiento del diseño de juegos, y en las explicaciones entre compañeros, para una buena resolución de problemas donde el profesor pueda intervenir de forma más individualizada.

Se dice que la zona de desarrollo próximo (ZDP): es la distancia entre el nivel de desarrollo, determinado y la capacidad de resolver independientemente un problema en el nivel de desarrollo potencial, y determinando la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un par más capacitados

para resolverlo el cual el niño puede descubrir varias maneras en las que puede resolverlo mediante sus experiencias ya obtenidas y en las que está por descubrir.

El cual es importante el contexto social que lo rodea a los alumnos y a los maestros en el que ellos desarrollan su habilidad y actitud para un mejor aprovechamiento de aprendizaje y se ha aplicado bien la solución.

Cabe destacar que el aprendizaje y el desarrollo son dos procesos que interactúan entre sí para el desarrollo de niño. El aprendizaje se presenta en situaciones colectivas y la interacción con los padres de familia que facilitan el aprendizaje, el andamiaje es necesario para las prácticas en las que el aprendizaje se involucra en actividades o tareas en las que se encima por de su competencia en las que podría desempeñar el andamiaje facilitándole al sujeto el juego.

Se dice que ellos desempeñan habilidades desempeño autónomo, el se empieza a desarrollar a través del juego como un modelo de la actividad cotidiana del niño, nos dice que el niño tiene dos tipos de actividades que resultan inconvenientes:

La primera sería que facilite al pequeño, mayores experiencias de placer en este caso que es el juego por medio de la tiendita. Segundo es que la actividad no es satisfactoria en sí misma para el infante si no para el docente también por qué se ve reflejada en la evaluación que presentan para ambos por medio de la lista de cotejo.

El niño desarrolla habilidades de manera autónoma, ene el cual empieza a desarrollase a través del juego como un modelo de la actividad cotidiana del niño, nos dice que el niño tiene dos tipos de actividades que resultan inconvenientes:

Considera la en enseñanza como un elemento fundamental en desarrollo. El introduce el concepto de 'zona de desarrollo próximo' que es el avance entre el nivel actual de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Que Establece dos aspectos:

La primera sería que facilite al pequeño mayores experiencias de placer del juego. Y por otro lado el segundo es que la actividad no es satisfactoria en sí misma para el infante si no para ambos.

1.4. Aporte Pedagógico

Este trabajo es de gran importancia para la escuela Rafael Ramírez, pero no es solo esto por lo cual se considera importante, sino también por su contenido ya que será de gran importancia, porque permite conocer y comprender elementos necesarios para brindar un desempeño que satisfaga tanto a la sociedad como a nosotros en lo personal y profesionalmente hablando.

En este caso se vuelve necesario retomar la teoría pedagógica en el proyecto, porque es importante para el niño que construya sus conocimientos mediante juegos y actividades, y logre superar los problemas educativos entre enseñanza aprendizaje mediante el constructivismo. En este caso la finalidad de la intervención pedagógica es desarrollar en el alumno la capacidad de aprendizajes significativos.

Este tema de suma es muy significativo por lo tanto se concibe al alumno como responsable y constructor de su propio aprendizaje y del profesor como un coordinador y una guía del aprendizaje del alumno por lo tanto nos llevan a la reflexión y al cambio en educación y que se tiene un propósito importante de que el profesor alumno identifique sus propios saberes y algunos elementos factibles de preservar así como innovar.

El cual constructivismo tiene como propósito conocer y dar a conocer las ideas de este mismo con la finalidad de establecer criterios y hacer un análisis de lo que representa en la práctica docente en sus diferentes relaciones como son: profesor-alumno, contenidos-profesor-alumnos, sociedad-profesor-alumnos. el niño ya ha tenido experiencias previas a la instrucción, dándoles la idea de lo que se quiere y se

pretende, es a través de este proceso mediante el cual el niño construye su propio conocimiento, dándole paso a un enfoque constructivista, el cual “concibe al alumno como responsable y constructor de su propio aprendizaje y al profesor como un coordinador y guía del aprendizaje del alumno” (Coll, 1991)

De acuerdo con la concepción constructivista se organiza en torno al alumno a través de ideas fundamentales: la primera el alumno es responsable último de su propio proceso de aprendizaje; La segunda la actividad mental constructivista del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración y tercera la función del docente es conectar procesos de construcción de la alumno con el saber colectivo culturalmente organizado. Coll (1990'pp.41)

Por lo tanto tenemos en cuenta la concepción constructivista de la enseñanza y aprendizaje: la teoría del procesamiento humano de la información, la cual hace la representación en la memoria y los esquemas del conocimiento. La teoría genética es la competencia y capacidad de aprendizaje, la actividad mental constructiva, el modelo de equilibración. La teoría sociocultural del desarrollo y aprendizaje en medio de la socialización de desarrollo próximo, la capacidad de aprendizaje y el espacio para la enseñanza. La concepción constructivista muestra sus componentes afectivos, relacionables y psicosociales, la atribución del sentido en el aprendizaje escolar (motivación, expectativas, interés, auto-concepto, etc.).

Coll retoma el que habla construcción que el niño va teniendo mediante su desarrollo en la vida diaria y el propósito constructivista, por medio de la relación con su entorno social, en este caso Coll menciona al constructivismo, en el sentido exacto, una teoría del desarrollo o del aprendizaje y aclara que la finalidad de la concepción constructivista es fundar un esquema de conjunto orientado a analizar, explicar y comprender los procesos escolares de enseñanza y aprendizaje. Desde luego que el constructivismo es una teoría, pero, para reparar en ello, es necesario identificar cuáles son las categorías y los conceptos que forman su entramado categórico-conceptual. (Coll, 1985: pág 38)

Coll sugiere que el maestro sea más creativo para que niños construyan su propio significado, de acuerdo a las herramientas que se les proporcionan para un mejor aprendizaje. Por lo tanto "teoría del aprendizaje" brinda una explicación persistente, coherente y unitaria del ¿cómo se aprende?, ¿Cuáles son los límites del aprendizaje?, ¿Por qué se olvida lo aprendido?, y complementando a las teorías de los "principios del aprendizaje", ya que se ocupan de estudiar a los factores que contribuyen a que ocurra el aprendizaje, en los que se fundamentará la labor educativa; en este caso, el docente desempeña su educación fundamentándola con el aprendizaje bien establecido, para elegir nuevas técnicas de enseñanza y mejorar la situación de la adición que es donde el niño presenta el problema, por lo tanto se retoma el tema de la adición que se debe tener en cuenta para una mejor estrategia y dar una mejor pauta a las actividades que los desempeñan.

Coll menciona que las experiencias educativas formales y el desarrollo personal del alumno se llevan a cabo por medio de los aprendizajes significativos y su participación en actividades educativas, por lo tanto está condicionada, a un nivel de desarrollo práctico, haciendo referencia al niño. Por lo cual los conocimientos que desempeñe se irá desarrollando en el tema para lograr los aprendizajes significativos a lo largo del ciclo.

Tomando en cuenta el estado inicial del alumno, la organización y el desarrollo de las actividades escolares de enseñanza y aprendizaje, se exige atender por igual a los dos aspectos mencionados esto a su vez le da prioridad tanto a la enseñanza como al aprendizaje, el niño también da lugar a que se desarrolle de manera independiente. Se hace mención que el alumno es capaz de formarse y aprender en un momento determinado y que depende tanto de su nivel de desarrollo cognitivo como del conjunto de conocimientos, intereses, motivaciones, actitudes, expectativas que se han construido en el transcurso de sus experiencias y antecedentes de aprendizaje, tanto escolares como familiares. Se hace una

diferencia entre lo que un alumno es capaz de hacer y aprender por sí solo sin la necesidad que lo estén guiando por lo tanto aprende mediante el descubrimiento.

Coll menciona que el aprendizaje debe ser significativo y debe cumplir condiciones esenciales identificadas y el contenido del aprendizaje debe ser potencial significativo, desde el punto de vista lógico para que se logre un buen desarrollo en el trabajo del niño en la materia.

Por lo tanto el docente retoma un buen desarrollo del niño tomando en cuenta varios aspectos que influyen son: lo político, en lo económico, en lo cultural y en lo social así como a su vez el contenido debe ser portador de significados desde un punto de vista psicológico por lo tanto debe haber una estructura mental del alumno, con los elementos relacionables de una forma particular con el contenido y el alumno puesto que el niño debe tener una habilidad favorable para realizar aprendizajes significativos sobre el contenido.

Por lo cual Coll considera el nivel de significado en el aprendizaje el cual depende de la cantidad y relaciones que el alumno puede establecer en el nuevo material de aprendizajes y conocimientos o experiencias previas. Por lo tanto Hace mención de que la capacidad del niño tiene relaciones con las motivaciones emocionales y las relaciones de aprendizaje que tiene en el sentido de aprendizaje escolar por lo que esta está relacionado con la función que cumple, con la finalidad de los aprendizajes esperados para llegar a un mismo fin en la evaluación

Coll sugiere que entre más numerosas y complejas sean las relaciones establecidas entre el nuevo contenido de aprendizaje y los elementos de la estructura cognoscitiva, tanto mayor será también su funcionalidad, podrá relacionarse en nuevas situaciones y nuevos contenidos este párrafo da entender que entre mas conocimientos el niño tenga mejor va hacer su nivel de aprovechamiento y un mejor desarrollo cognitivo.

Cabe señalar que el proceso mediante el cual se produce aprendizaje significativo requiere una intensa actividad mental constructiva por parte del alumno, que debe establecer relaciones sustantivas entre el nuevo contenido y los elementos ya que son disponibles en su estructura cognoscitiva. La actividad mental constructiva implica procesos cognoscitivos como afectivos y emocionales. En este caso la actividad constructiva determina que el niño vaya construyendo sus propios conocimientos de acuerdo a sus habilidades y destrezas que tenga por lo tanto permite que se propongan varias estrategias para trabajar con el niño y se logre un mejor aprendizaje.

El aprendizaje requiere de un profundo interés de parte del docente en la construcción del alumno y se establezcan relaciones mediante el juego para llegar al contenido que se establece, poniendo en marcha los conocimientos adquiridos de en la vida cotidiana. Al mismo tiempo se construyen significados a los contenidos escolares, por lo que el alumno aprende a ubicar ante el conocimiento escolar, es decir, va construyendo una imagen de sí mismo con aprendizaje.

Conviene establecer un estilo claro entre la memoria mecánica y repetitiva, que tiene un escaso o nulo interés para el aprendizaje significativo de los aprendizajes escolares y la memoria comprensiva, que es, por el contrario, un ingrediente fundamental del mismo. La memoria no es sólo el recuerdo de lo aprendido, sino la base a partir de la cual se pueden tener nuevos aprendizajes. (Coll, 1985; pag. 92)

En este caso Coll menciona que la memorización comprensiva y la funcionalidad del aprendizaje son elementos esenciales del aprendizaje significativo para el alumno para que tenga un mejor desarrollo y una mejor comprensión. Por lo tanto aprender es objetivo fundamental que es ser capaz de realizar aprendizajes significativos por sí solo, en diferentes situaciones.

Por lo tanto la estructura mental del alumno se puede concebir como un conjunto de diseños y de conocimientos relacionados con si mismo mediante el aprendizaje significativo. Por lo cual se puede decir que mediante la educación escolar se pretende contribuir a la revisión, modificación y construcción de esquemas de conocimiento en la adición de niños de segundo.

Coll menciona que las fases de desequilibrio y de búsqueda de un nuevo equilibrio intervienen en proceso de revisión, modificación y construcción de nuevos esquemas de conocimiento y en la realización de aprendizajes verdaderamente significativos sobre todo en los contenidos escolares que provocan a menudo en los alumnos confusiones, incomprensiones y errores que deben ser interpretados como momentos sumamente importantes, e incluso en ocasiones necesarios, del proceso de aprendizaje. (coll; 1985: Pag 53).

Por lo cual el proceso de construcción de significados y de atribución de sentido es producto de las relaciones que se establecen dentro de lo que aportan los alumnos, y el docente y en las características del contenido mediante la realización de las actividades realizadas. Por lo tanto se dice para comprender el proceso de construcción del conocimiento en el aula reside en los intercambios que se producen entre profesor y alumnos en torno a los contenidos de aprendizaje que se dan entre ambos. En el transcurso de estos intercambios, seda en el juego que se ejerce la influencia educativa dirigida a lograr un enlace y una conexión entre, una parte, y otra en los significados que construye el alumno, y por otra, los significados que vinculas los contenidos escolares en el aula. En el juego influye en las actividades, ya que es importante tomarlo en cuenta para que el niño construya sus conocimientos mediante la dinámica de juegos.

El papel del alumno es ir construyendo sus propios conocimientos por medio del juego para realizar sus actividades y lograr sus objetivos a través de diferentes dinámicas de apoyo, que lo ayuden a estimular su creatividad y sus habilidades en su entorno social y de esta manera lograr un aprendizaje más significativo en el alumno.

El docente cumple varios roles como el de transmisor de conocimientos, el de mediador, el de supervisor y guía incluso hasta de investigador. Y su función central consiste en orientar y guiar la actividad mental del constructivista de los alumnos, en este caso el profesor mide la dificultad de las tareas para proporcionar al alumno los apoyos necesarios para formar, en este caso la interacción educativa entre alumno y profesor.

El material didáctico es importante para el docente como un medio para transmitir conocimientos y los métodos de enseñanza para contribuir en la formación de la enseñanza y unas mejores prácticas para una buena comprensión. En este caso el constructivismo se retoma como un proceso de formación en el docente en la educación que en este caso se toma como punto de partida retoma el juego en el problema en la práctica. La interacción del alumno reflexiona sobre lo que va hacer y el docente sobre lo que va decir así los dos trabajan por igual, en este caso los dos expresan un aprendizaje significativo, en este caso el docente trata de proporcionar una ayuda justa y pertinente a su nivel de competencia. En el cual los dos promueven una enseñanza significativa.

El proceso motivacional del alumno por lo tanto una de sus metas es por lo que el niño se esfuerza por alcanzar y se define en términos diferencia entre la situación actual (donde estoy, lo que tenga) y la ideal (donde quiero estar y lo que quiero lograr). En este caso el niño debe tener la motivación de la competencia de saber más y la motivación de ser autónomo y la motivación del logro. Por lo tanto a lo largo de un actividad y tomando en cuenta los puntos de este párrafo nos damos cuenta de lo al niño le gusta o no le gusta en este caso para que el docente tome en cuenta la motivación del niño en la enseñanza y estrategias.

Es importante tomar en cuenta el manejo de la motivación debe estar integrados en algunos elementos para un buen manejo de enseñanza: en este caso la motivación para aprender requiere una toma de conciencia y manejo deliberado de variables que definan el contexto de la actividad del alumno en este caso son, el

contenido, la evaluación, tareas, organización de la actividad, patrones de interacción y recursos y materiales. En relación con los contenidos que se abordan son el de suma con su referente planeación y la tareas son mediante la resolución de problemas de suma, en este caso interviene el profesor alumno y por ultimo seda la evaluación de los aprendizajes a lo largo del curso, por lo tanto el propósito es que constituya una oportunidad para el alumno de mejorar sus aprendizajes y le den un valor formativo y de retroalimentación para el beneficio de los dos.

capítulo II

2.ALTERNATIVA

2.1.- Alternativa

La escuela es el lugar en donde es más necesaria la capacidad de solucionar problemas, el docente es el que propicia el desarrollo de estrategias para la solución de esta tarea, a través del aprendizaje-enseñanza, puesto que desde muy temprana edad los niños son capaces de enfrentarse a una ancha variedad de problemas que con la edad se va ampliando, es decir, que el alumno aprende mediante situaciones previas que después conforme a la enseñanza va formulando e integrando conocimientos

El juego es un medio de transmisión para una buena educación y un mejor aprendizaje, es un factor básico en el desarrollo del niño, por lo que intenta demostrar la importancia que tiene en el contexto imaginario del juego. ayuda a proporcionar relaciones y cambios en el medio que lo rodea. Y tiene como objetivo de terminar la situación y los cambios que el niño tiene en su vida cotidiana mediante el juego dentro de la resolución de los problemas, Para un desarrollo del alumno y un buen resultado es conveniente tomar en cuenta las habilidades y destrezas que el niño desarrolla. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado con la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales por eso el mediante el juego voy a desarrollar el interés de los niños en las matemáticas en el tema de la adición.

Teniendo en cuenta una clara función educativa, en cuanto a la ayuda que le proporcione al niño para desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; y además a es estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea en su medio social. Es necesario romper el obstáculo entre juego y trabajo, que se considera que para

aprender el niño mediante el juego y a si pueda desarrollar habilidades o en otro caso se dice que la actividad de enseñanza y aprendizaje tienen un carácter lúdico y en otras exigen a los alumnos y alumnas un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberán ser motivadoras y gratificantes, en el aprendizaje en este caso se sustenta con un autor.

Wallon sustenta tres tipos de juego en los el niño puede pasar:

Los juegos de ejercicio. Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período. Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

Es uno de los momentos donde el niño empieza en la motivación del juego es donde el va desarrollando sus habilidades son sus primeros pasos del juego, se tiene que tomar en cuenta cuales fueron los primeros pasos del niño y como se desarrolló.

Los juegos simbólicos: Son característicos de la etapa preconceptual (2-7años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así,

un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. En este caso se retoma este juego en el aula porque es el que favorece las actividades propias y motivadoras del adulto en la vida diaria y que casi de manera espontánea consiguen el interés del niño. La casita, la tienda o la cocinita son ejemplo de ellos si están educativamente planificados dentro del aula.

En este caso los niño hacen su representaciones con las cosas en el juego que ellos quieren transformar y en lo que ellos quieren jugar, que pueden ser de verdad o falsos y es donde ellos van despertando sus desarrollo sensorio motriz de acuerdo son estos juegos y son para su desarrollo, con cualquier material u objeto ellos leven forma a lo que quieren jugar.

A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la

organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

En esta edad menciona que el niño va perdiendo la ficción y se va ubicando en la realidad y por lo tanto el niño yace ubica más en la lógica y don ellos manipulan mas los objetos en esta edad.

Los juegos de reglas: aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.).

El juego simbólico determina como el niño hace imitación de lo real con juguetes o cualquier material ellos le encuentra figura por lo que retomamos el juego de la tiendita el tema más adelante se mostraran algunas estrategias para clasificar y para lograr un mejor aprendizaje en el niño. Uno de los instrumentos es recolectar

información, (como parte previa a su investigación) o de una investigación de campo para reunir una buena estrategia con el alumno.

La estrategia de clasificación puede incluir los siguientes elementos para ver los resultados de los niños en los que tienen: deben identificar los elementos con sus respectivos costos organizarlos mediante equipos la actividad, identificar las características. revisar que los elementos colocados en cada estrategia tengan las características para .poder resolver la suma.

Para Wallon, los juegos no son otra cosa que la prefiguración y el aprendizaje de las actividades que deben imponerse. El autor opina que el juego no constituye precisamente un enmascaramiento. Según él, resulta del contraste entre una actividad liberada y aquellas a las que normalmente se integra el sujeto. El juego, evoluciona entre oposiciones y se realiza superándolas. En este caso wallon nos dice que una de las evoluciones del niño domine su cupo, buscando nuevas situaciones educativas que lo ayuden por medio del juego a desarrollarse y formarse sus propios conocimientos en la suma el niño se desarrolla su conocimiento mediante el juego y construye su propio escenario que le permita desarrollarse en su medió que lo rodea.

2.2 Plan de trabajo:

Plan de trabajo			
Trabajo con la asignatura	Sujetos	Recursos	Tiempo
cuantos huevos hay en el gallinero	Alumno-maestro	Juegos didácticos	2 horas
¿me alcanza el dinero para comprar peses?	Alumno-maestro	Juegos didácticos	2 horas
juega con aros	Alumno-maestro	Juegos didácticos	2 horas

cuanto de cada uno	Alumno-maestro	Juegos didácticos	2 horas
jugamos a descomponer números	Alumno-maestro	Juegos didácticos	2 horas
que numero se forma	Alumno-maestro	Juegos didácticos	2 horas
que numero falta	Alumno-maestro	Juegos didácticos	2 horas
¿qué numero es?	Alumno-maestro	Juegos didácticos	2 horas

2.3. Evaluación

La evaluación en la a reforma del 2009 es considera como un conjunto de acciones, dirigidas a obtener información sobre el grado de apropiación de conocimientos, habilidades, y valores y actitudes que los niños aprendan en función de las experiencias dotadas en clase. Permite verificar si los objetivos que se pretendieron alcanzar al inicio de cada ciclo escolar se están cumpliendo, siendo esta la herramienta indispensable dentro de cualquier centro educativo. La función principal de la evaluación es apoyar las decisiones relativas al diseño y orientación de las situaciones didácticas, la organización del trabajo en el aula, el uso de los materiales y la información o tipo de ayuda que se proporciona a los alumnos en función de sus necesidades.

En el ámbito educativo la operación de evaluar consiste en estimar su valor no material, evaluar hace referencia a cualquier proceso por medio del que alguna o varias características de un grupo de alumnos, profesores, materiales, programas u objetivos educativos, reciben la atención de quién evalúa, analizando y valorando sus características y condiciones en función de criterios o puntos de referencia para emitir un juicio relevante para la educación.

Uno de los elementos del proceso educativo que contribuye de manera importante para lograr mejor calidad en los aprendizajes de los alumnos es la evaluación. Al margen de las evaluaciones externas que se aplican en las escuelas del país, cuya finalidad es obtener información para tomar decisiones que orienten hacia la mejora del sistema educativo nacional o estatal, los profesores frente a grupo tienen la responsabilidad de evaluar en todo momento del curso escolar qué saben hacer sus alumnos, qué no y qué están en proceso de aprender. Para ello, cuentan con diferentes recursos, como registros breves de observación, cuadernos de trabajo de los alumnos, listas de control, pruebas y otros.

La evaluación que se plantea en este currículo se dirige a los tres elementos fundamentales del proceso didáctico: el profesor, las actividades de estudio y los alumnos. Los dos primeros pueden ser evaluados mediante el registro 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 se refiere a qué tanto saben hacer y en qué medida aplican lo que saben, en estrecha relación con los contenidos matemáticos que se estudian en cada grado. Para apoyar a los profesores en este aspecto se han definido los aprendizajes esperados en cada bloque temático, en los cuales se sintetizan los conocimientos y las habilidades que todos los alumnos deben aprender al estudiar en cada bloque. (RIEB,2009)

En los planes y programas la evaluación de aprendizajes debe ser entendida como el conjunto de acciones dirigidas para obtener información sobre los alumnos aprenden el proceso educativo en función de la experiencia en clase (orientada por los propósitos didácticos).

Se evaluar para conocer, apreciar y mejorara el aprendizaje de los alumnos y el trabajo del docente. Y para tomar conciencia de los logros de aprendizajes alcanzados y mejorar el desempeño par el docente y el alumno a través de los

conocimientos del grado de apropiación de conceptos, habilidades y actitudes. El cual se recabaron con información que se llevó a cabo con las planeaciones sugeridas para que sean evaluadas.

La evaluación permite conocer los avances, dificultades y necesidades del alumno. Y Para mejorar la planeación reorientando las acciones educativas. El cual para informar los padres de familia sobre el avance de los alumnos. Por lo tanto hay tres tipos de evaluación que son: La inicial o diagnóstica

Permanente o formativa

La sumativa o acumulativa

La inicial o diagnóstica: pretende reconocer los conceptos previos de los alumnos en el inicio de una secuencia didáctica, es útil para que el profesor se percate del nivel de conocimientos que poseen sus alumnos. (Diversas estrategias: asociación libre, uso de analogías, procesos de empatía, dibujo e imágenes, cuestionamientos, ect.)

Permanente o formativa: son el desarrollo de las actividades (diarios de clase, portafolios, proyectos, libreta de clase). Tiene un carácter eminentemente procesal, tal modalidad evaluativa es orientadora y no perspectiva, dinámica y, marcha paralelamente con los objetivos o propósitos que pautan la instrucción.

Sumativa o acumulativa: esta es el trabajo de todo lo anterior es la final de todo el procedimiento (planificación global de la evaluación; mapa conceptual, el estudio de caso).

En la evaluación se utiliza para la valoración del conocimiento; valoración que muestra el grado de conocimiento inicial con que el niño llega y el grado de aprendizaje, revela la comprensión en que el niño se está desarrollando y por último se suma todo está para ver que fue el resultado en el que el niño llega. Todo esto

favorece el encontrar sentido a lo que se quiere llegar y significado a los contenidos que se tienen, para poder llegar a un aprendizaje.

Se le valúa tanto al niño como docente, en este caso el niño se evalúa por medio de una lista de cotejo o verificación: son instrumentos diseñados para estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en la ejecución y/o en el producto realizado x alumnos. En este caso es con lo que voy a evaluar cada uno de los y ver cuáles son las deficiencias y ver si fueron favorables lo que se aplico.

De acuerdo a la metodología es por bloques está dividida la materia el cual el propósito es que construya nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de conocimientos y sus capacidades para desarrollarse y así poder establecer nuevas relaciones entre los objetos utilizados como método para la enseñanza y a si se da un aprendizaje y así obtener la evaluación.

capítulo III

3.1. Cronograma de Actividades

Cronograma									
Meses	Agosto	septiembre				Octubre			
Proceso de aplicación (semanas)	Semana 3	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
OBJETIVO GENERAL: Analizar si el uso del juego favorece la suma y beneficia el aprendizaje significativo en los niños de segundo grado de la escuela Rafael Ramírez.									
Aplicación de las encuestas del diagnostico	X								
Mejorar las estrategias para obtener mejores resultados en la enseñanza-aprendizaje en la suma de los niños de segundo grado.		X	X						
Propiciar el manejo de diversos temas por medio de juegos en donde él pueda poner en práctica la adición				X	X	X			
- Promover juegos en los temas que ayuden a resolver la adición							X	X	X

ESCUELA: Rafael Ramírez. **CLAVE:** 30EPR3332Z **GRADO:** 2° **GRUPO "A"** **ASIGNATURA:** Matemáticas. **BLOQUE I**
TIEMPO APROXIMADO: 1 clase de 1 hora

Objetivo específico: Comprender el valor de las actividades de suma en la construcción del conocimiento matemático.

EJE: Sentido numérico y pensamiento algebraico.	COMPETENCIA *Resuelvan problemas de manera autónoma.	APRENDIZAJE ESPERADO - determinar la cantidad de colecciones representadas. - resuelvan problemas. - calcular mentalmente.
TEMA: ¿Cuántos huevos hay en el gallinero?		
ASPECTOS A EVALUAR: Problemas aditivos.		
SECUENCIA DIDÁCTICA:		RECURSOS:
<p>Inicio:</p> <p>Se preguntara que si saben sumar, en el cual serán ejercicios para ver que se comenzará con una lluvia de ideas.</p> <p>Se formaran equipos de seis integrantes.</p> <p>Se les repartirá el material de sopa de letras en el cual ellos, tomaran los números de acuerdo a esos dos números que tengan sumara y así se irán hasta pasar todos.</p> <p>Tendrán que ir anotando todos para posterior mente sumar en el cuaderno.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Posteriormente se sacara el libro de matemáticas, en la pag. 9 el cual se leerán las instrucciones y se llevaran a cabo y posterior mente después de haber analizado se contestaran las preguntas.</p> <p>Explicaran como le hicieron para saber cuál es lo correcto para contestar lo que el libro está pidiendo.</p> <p>Cierre:</p> <p>*seles repartirá unas hojas con problemas de suma para resolverlos.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - 3 bolsas de sopas de letras. - hojas blancas - hojas con problemas de suma - libro de matemáticas de segundo
<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar los números correctamente <ul style="list-style-type: none"> - Participaron en clase. - Resolvieron problemas 		OBSERVACIONES:



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.



Escuela: Rafael Ramírez **clave:** 30EPR3332Z **Turno:** matutino.

NO	Nombre de los Alumnos	Identificaron los números correctamente			Participaron en clase			Resolvieron problemas		
		D	R	B	D	R	B	D	R	D
1	Angélica Aburto Duran									
2	Neyda Alarcón Alarcón									
3	Jesús Orlando Alarcón Rivera									
4	Nallel Barragán Limón									
5	Yolanda Domínguez García									
6	Valeria Domínguez San Gabriel									
7	Cesar García García									
8	Arturo Jaime Gómez García									
9	Oscar Gómez García									
10	Julio Cesar Gómez García									
11	Iréis Yamileth Gómez Limón									
12	Ana Isabel Limón García									
13	Vanessa Nicole López Domínguez									
14	Adi Joana Martínez Perea									
15	Nancy Perea Duran									
16	Griselda Landa Perea									
17	Juan carlós Rivera Casas									
18	Ángel Cirilo San Gabriel Guerrero									
19	María Luisa Vásquez San Gabriel									



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.



ESCUELA: Rafael Ramírez. **CLAVE:** 30EPR3332Z **GRADO:** 2° **GRUPO "A"** **ASIGNATURA:** Matemáticas. **BLOQUE I**
TIEMPO APROXIMADO: 1 clase de 1 hora

Objetivo específico: Comprender el valor de las actividades de suma en la construcción del conocimiento matemático.

EJE: Sentido numérico y pensamiento algebraico.	COMPETENCIA *Resuelvan problemas de manera autónoma.	APRENDIZAJE ESPERADO - determinar la cantidad de colecciones representadas. - resuelvan problemas. - calcular mentalmente.
TEMA: ¿Me alcanza el dinero para compra peces?		
ASPECTOS A EVALUAR: Problemas aditivos.		
SECUENCIA DIDÁCTICA:		RECURSOS:
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preguntara que si compran, en el cual se les dirán dos dígitos al azar y ellos decidirán cuanto se forma en los dos dígitos mencionados. - Posterior mente se les indicara que formen equipos de 5 - Se les pedirá que saquen el material recortado de tortugas y signos - se jugara en el cual tendrán que ensartarlo con un gancho <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El niño se enfocara en el libro de matemáticas en la pag. 17. - Cada uno de los equipos ira sacando un animalito de acuerdo el que el determine que quiere sacar y lo colocara en una caja y al termino de todo esto contara cuantos sanaran y quien lo hizo ,más rápido <p>Cierre: Se les repartirán hojas con los números y ellos tendrán que dibujarlos los dibujos que falten para a completar la cifra</p>		<ul style="list-style-type: none"> - las tarjetas recortadas - libro de matemáticas de segundo - caja - gancho - hojas para a completar los dibujos faltantes
<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calcularon mental mente - Participaron en las actividades. - Resolvieron adecuadamente los ejercicios 		OBSERVACIONES:



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.



Escuela: Rafael Ramírez **clave:** 30EPR3332Z **Turno:** matutino. **Tema:** ¿me alcanza el dinero para compara peces? **Grado:** segundo grado **Bloque:** II **Grupo:** "A"

NO	Nombre de los Alumnos	Calcularon mental mente			Participaron en las actividades			Resolvieron adecuadamente los ejercicios		
		D	R	B	D	R	B	D	R	D
1	Angélica Aburto Duran									
2	Neyda Alarcón Alarcón									
3	Jesús Orlando Alarcón Rivera									
4	Nallel Barragán Limón									
5	Yolanda Domínguez García									
6	Valeria Domínguez San Gabriel									
7	Cesar García García									
8	Arturo Jaime Gómez García									
9	Oscar Gómez García									
10	Julio Cesar Gómez García									
11	Iréis Yamileth Gómez Limón									
12	Ana Isabel Limón García									
13	Vanessa Nicole López Domínguez									
14	Adi Joana Martínez Perea									
15	Nancy Perea Duran									
16	Griselda Landa Perea									
17	Juan carlós Rivera Casas									
18	Ángel Cirilo San Gabriel Guerrero									
19	María Luisa Vásquez San Gabriel									

D=
Deficiente.
R=
Regular
B=
Bien

ESCUELA: Rafael Ramírez. **CLAVE:** 30EPR3332Z **GRADO:** 2° **GRUPO "A"** **ASIGNATURA:** Matemáticas. **BLOQUE I**
TIEMPO APROXIMADO: 1 clase de 1 hora

Objetivo específico: que logren desarrollar su habilidad mental

<p>EJE: Sentido numérico y pensamiento algebraico.</p>	<p>COMPETENCIA *Resuelvan problemas de manera autónoma.</p>	<p>APRENDIZAJE ESPERADO - determinar la cantidad de colecciones representadas. - resuelvan problemas. - calcular mentalmente.</p>
<p>TEMA: Juega con aros</p>		
<p>ASPECTOS AEVALUAR: Problemas aditivos.</p>		
<p>SECUENCIA DIDÁCTICA:</p>		<p>RECURSOS:</p>
<p>Inicio: Se les plantearan algunos problemas de suma resolverlos en el cuaderno. Por ejemplo si tengo cinco aros de color verde y cada uno vale 2 cuanto tengo en total. Se formaran equipos de seis y se les repartirá material, y se indican la instrucciones -</p> <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El niño se enfocara en el libro de matemáticas en la pag. 18 - Cada uno de los equipos formara las botellas y se repartirán cinco aros cada quien y trataran de ensartarlos en las botellas, se les tomara el tiempo para ver cuál termino - Se tomara en cuenta que pasen de acuerdo a su turno y que no hagan trampa <p>Cierre: - se repartirán hojas con dibujos que tendrán que marcar con una X cual es el incorrecto que le faltó que le sobran. Terminar actividad del libro pag 19</p>		<ul style="list-style-type: none"> - cuaderno - libro de matemáticas de segundo pag. 18 - botellas - aros - hojas con dibujos para marcar cual es el incorrecto
<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidad para llevar a cabo la actividad <ul style="list-style-type: none"> - Calcularon mental mente. - Resolvieron apropiadamente los ejercicios 	<p>OBSERVACIONES:</p>	



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.



Escuela: Rafael Ramírez **clave:** 30EPR3332Z **Turno:** matutino. **Tema:** Juega con aros **Grado:** segundo grado **Bloque:** II **Grupo:** "A"

NO	Nombre de los Alumnos	Habilidad para llevar a cabo la actividad			Calcularon mental mente			Resolvieron apropiadamente los ejercicios		
		D	R	B	D	R	B	D	R	D
1	Angélica Aburto Duran									
2	Neyda Alarcón Alarcón									
3	Jesús Orlando Alarcón Rivera									
4	Nalle Barragán Limón									
5	Yolanda Domínguez García									
6	Valeria Domínguez San Gabriel									
7	Cesar García García									
8	Arturo Jaime Gómez García									
9	Oscar Gómez García									
10	Julio Cesar Gómez García									
11	Iréis Yamileth Gómez Limón									
12	Ana Isabel Limón García									
13	Vanessa Nicole López Domínguez									
14	Adi Joana Martínez Perea									
15	Nancy Perea Duran									
16	Griselda Landa Perea									
17	Juan carlós Rivera Casas									
18	Ángel Cirilo San Gabriel Guerrero									
19	María Luisa Vásquez San Gabriel									

D=
Deficiente.
R=
Regular
B=
Bien

ESCUELA: Rafael Ramírez. **CLAVE:** 30EPR3332Z **GRADO:** 2° **GRUPO "A"** **ASIGNATURA:** Matemáticas. **BLOQUE I TIEMPO APROXIMADO:** 1 clase de 1 hora

Objetivo específico: que logren desarrollar su habilidad mental

<p>EJE:</p> <p>Sentido numérico y pensamiento algebraico.</p>	<p>COMPETENCIA</p> <p>*Resuelvan problemas de manera autónoma.</p>	<p>APRENDIZAJE ESPERADO</p> <ul style="list-style-type: none"> - determinar la cantidad de colecciones representadas. - resuelvan problemas. - calcular mentalmente.
<p>TEMA:</p> <p>¿Cuánto de cada uno?</p>		
<p>ASPECTOS A EVALUAR:</p> <p>Problemas aditivos.</p>		
<p>SECUENCIA DIDÁCTICA:</p>		<p>RECURSOS:</p>
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se enfocaran en la pag. 31 del libro de matemáticas de segundo, se darán la indicaciones de resolver los ejercicios de propone el libro. - Al término de la actividad se propone " el juego de dados y semillas" se les reparte hojas y se formaran en quipos de 4 a 6 niños y cada equipo se sienta la rededor de la mesa. <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada equipo saca las semillas de frijol de la bolsa, y dos dados por equipo de acuerdo con el número indicado que lancé en el dado y anota en ella hoja. - Después de haber terminado compararan quien tuvo más y quien tuvo menos y quienes tuvieron el número igual. - Y luego se realizara una ronda más con un dado por que tiene números en lugar de puntos se realizara de la misma manera para concretiza, más la actividad. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se les pedirá que saquen su cuaderno y se les indicaran algunos ejercicios de resolver y se les dara un tiempo para realizarlo y luego los analizaremos entre todo el grupo 		<ul style="list-style-type: none"> - libro de matemáticas pag. 31 - dados - butacas - Semillas de frijol. - hijas - Cuaderno, lápiz
<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidad para llevar a cabo la actividad - Realizaron adecuadamente la actividad. <ul style="list-style-type: none"> - Participaron en la actividad 	<p>OBSERVACIONES:</p>	



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.



Escuela: Rafael Ramírez **clave:** 30EPR3332Z **Turno:** matutino. **Tema:** Juega con aros **Grado:** segundo grado **Bloque:** II **Grupo:** "A"

NO	Nombre de los Alumnos	Habilidad para llevar a cabo la actividad			Realizaron adecuadamente la actividad			Participaron en la actividad		
		D	R	B	D	R	B	D	R	D
1	Angélica Aburto Duran									
2	Neyda Alarcón Alarcón									
3	Jesús Orlando Alarcón Rivera									
4	Nallel Barragán Limón									
5	Yolanda Domínguez García									
6	Valeria Domínguez San Gabriel									
7	Cesar García García									
8	Arturo Jaime Gómez García									
9	Oscar Gómez García									
10	Julio Cesar Gómez García									
11	Iréis Yamileth Gómez Limón									
12	Ana Isabel Limón García									
13	Vanessa Nicole López Domínguez									
14	Adi Joana Martínez Perea									
15	Nancy Perea Duran									
16	Griselda Landa Perea									
17	Juan carlós Rivera Casas									
18	Ángel Cirilo San Gabriel Guerrero									
19	María Luisa Vásquez San Gabriel									

D=
Deficiente.
R=
Regular
B=
Bien

ESCUELA: Rafael Ramírez. **CLAVE:** 30EPR3332Z **GRADO:** 2° **GRUPO "A"** **ASIGNATURA:** Matemáticas. **BLOQUE II TIEMPO APROXIMADO:** 1 clase de 1 hora

Objetivo específico: que logren desarrollar su habilidad mental

<p>EJE:</p> <p>Sentido numérico y pensamiento algebraico.</p>	<p>COMPETENCIA</p> <p>*Resuelvan problemas de manera autónoma.</p>	<p>APRENDIZAJE ESPERADO</p> <ul style="list-style-type: none"> - determinar la cantidad de colecciones representadas. - resuelvan problemas. - calcular mentalmente.
<p>TEMA:</p> <p>¿Qué que numero es?</p>		
<p>ASPECTOS A EVALUAR:</p> <p>Problemas aditivos.</p>		
<p>SECUENCIA DIDÁCTICA:</p>		<p>RECURSOS:</p>
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se enfocaran en la pag. 41 del libro de matemáticas de segundo, se darán la indicaciones de resolver los ejercicios de propone el libro. - Al término de la actividad jugar a las dominadas <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se formaran equipos de cuatro integrantes y se sientan en el piso sobre un tapete. - Se distribuyen los juegos de domino(echo de fomi) - Se les muestra la forma de jugar, colocando cada número junto a otra ficha donde aparezca ese número representado con objetos - Después de algunas rondas se intercambiaran los integrantes para favorecer la convivencia en el grupo. <p>Cierre:</p> <p>Se les reparten fichas de dominó y una hoja en el cual ellos podrán acomodarlas como en el juego anterior solo que pegándolas en la hoja. Individualmente</p>		<ul style="list-style-type: none"> - libro de matemáticas pag. 41 - figuras de fomi en representación de domino con objetos. y hojas para pegar individual mente
<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidad para llevar a cabo la actividad <ul style="list-style-type: none"> - Razonamiento matemático. - Participaron en equipo e individual 	<p>OBSERVACIONES:</p>	



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.



Escuela: Rafael Ramírez **clave:** 30EPR3332Z **Turno:** matutino. **Tema:** ¿Qué número es? **Grado:** segundo grado **Bloque:** II **Grupo:** "A"

NO	Nombre de los Alumnos	Habilidad para llevar a cabo la actividad			Razonamiento matemático			Participaron en equipo e individualmente		
		D	R	B	D	R	B	D	R	D
1	Angélica Aburto Duran									
2	Neyda Alarcón Alarcón									
3	Jesús Orlando Alarcón Rivera									
4	Nalle Barragán Limón									
5	Yolanda Domínguez García									
6	Valeria Domínguez San Gabriel									
7	Cesar García García									
8	Arturo Jaime Gómez García									
9	Oscar Gómez García									
10	Julio Cesar Gómez García									
11	Iréis Yamileth Gómez Limón									
12	Ana Isabel Limón García									
13	Vanessa Nicole López Domínguez									
14	Adi Joana Martínez Perea									
15	Nancy Perea Duran									
16	Griselda Landa Perea									
17	Juan carlos Rivera Casas									
18	Ángel Cirilo San Gabriel Guerrero									
19	María Luisa Vásquez San Gabriel									

D=
Deficiente.
R=
Regular
B=
Bien

ESCUELA: Rafael Ramírez. **CLAVE:** 30EPR3332Z **GRADO:** 2° **GRUPO "A"** **ASIGNATURA:** Matemáticas. **BLOQUE III TIEMPO APROXIMADO:** 1 clase de 1 hora

Objetivo específico: que logren desarrollar su habilidad mental

<p>EJE:</p> <p>Sentido numérico y pensamiento algebraico.</p>	<p>COMPETENCIA</p> <p>*Resuelvan problemas de manera autónoma.</p>	<p>APRENDIZAJE ESPERADO</p> <ul style="list-style-type: none"> - determinar la cantidad de colecciones representadas. - resuelvan problemas. - calcular mentalmente.
<p>TEMA:</p> <p>¿Qué número se forma?</p>		
<p>ASPECTOS A EVALUAR:</p> <p>Problemas aditivos.</p>		
<p>SECUENCIA DIDÁCTICA:</p>		<p>RECURSOS:</p>
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se enfocaran en la pag. 69 del libro de matemáticas de segundo, se darán la indicaciones de resolver los ejercicios de propone el libro. - Se jugara a los palillos chinos se les dará indicación de cómo jugarlos <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se formaran equipos de cinco integrantes - Se distribuyen los palillos chinos por equipo - Se les muestra la forma de jugar, colocando la mano y dejar caer sobre la mesa e ir levantando uno por uno al terminó de que se levantan se hace la suma de cuantos puntos obtuvieron cada uno <p>Cierre:</p> <p>Se les repartirá material de hojas con dibujos de colores y ellos tendrán que contar cuantos dibujos por ejemplo cuantos de amarillo hay esto lo harán Individualmente. Se les dar un tiempo luego verificaremos si están bien en grupo.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - libro de matemáticas pag. 41 - figuras de fomi en representación de domino con objetos. y hojas para pegar individual mente
<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidad identificar colores, números y resolver la suma <ul style="list-style-type: none"> - Razonaron matemático. - Participaron en equipo e individual 	<p>OBSERVACIONES:</p>	



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.



Escuela: Rafael Ramírez **clave:** 30EPR3332Z **Turno:** matutino. **Tema:** ¿Qué número se forma?
Grado: segundo grado **Bloque:** II **Grupo:** "A"

NO	Nombre de los Alumnos	Habilidad identificar colores, números y resolver la suma			Calcularon adecuadamente			Participaron en equipo e individualmente		
		D	R	B	D	R	B	D	R	D
1	Angélica Aburto Duran									
2	Neyda Alarcón Alarcón									
3	Jesús Orlando Alarcón Rivera									
4	Nalle Barragán Limón									
5	Yolanda Domínguez García									
6	Valeria Domínguez San Gabriel									
7	Cesar García García									
8	Arturo Jaime Gómez García									
9	Oscar Gómez García									
10	Julio Cesar Gómez García									
11	Iréis Yamileth Gómez Limón									
12	Ana Isabel Limón García									
13	Vanessa Nicole López Domínguez									
14	Adi Joana Martínez Perea									
15	Nancy Perea Duran									
16	Griselda Landa Perea									
17	Juan carlos Rivera Casas									
18	Ángel Cirilo San Gabriel Guerrero									
19	María Luisa Vásquez San Gabriel									

D=
Deficiente.
R=
Regular
B=
Bien



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.



ESCUELA: Rafael Ramírez. **CLAVE:** 30EPR3332Z **GRADO:** 2° **GRUPO “A” ASIGNATURA:** Matemáticas. **BLOQUE III TIEMPO APROXIMADO:** 1 clase de 1 hora

Objetivo específico: que logren desarrollar su habilidad mental

EJE: Sentido numérico y pensamiento algebraico.	COMPETENCIA *Resuelvan problemas de manera autónoma.	APRENDIZAJE ESPERADO - determinar la cantidad de colecciones representadas. - resuelvan problemas. - calcular mentalmente.
TEMA: ¿Qué número falta?		
ASPECTOS A EVALUAR: Problemas aditivos.		
SECUENCIA DIDÁCTICA:		RECURSOS:
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se enfocaran en la pag. 69 del libro de matemáticas de segundo, se darán la indicaciones de resolver los ejercicios de propone el libro. - Se jugara a la tiendita se les dará indicación de cómo jugar <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se formaran equipos de cinco integrantes - Sedaran a cada equipo cinco monedas de un peso, 2 monedas de dos pesos y una moneda de cinco pesos, organizare para que uno de ellos la atienda se pondrán sobre una mesa barios dulces: chicles, dulces, cada cosa con su precio. - En el cual se pondrán por turnos para pasar. - Juan quiere comparar un chicle y dos chocolates, si tiene cinco pesos ¿le alcanza? ¿le falta? A hora dibujen las monedas que faltan <p>Cierre:</p> <p>En el pizarrón se les pondrán problemas relacionados con el juego para que los resuelvan en su cuaderno.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - libro de matemáticas pag. 41 - monedas de a peso, de 5 pesos; - chocolates, galletas, chicles, paletas y cartoncillos con precios - cuaderno - lápiz
<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidad identificar colores, números y resolver la suma <li style="padding-left: 20px;">- Razonaron matemático. - Participaron en equipo e individual 		OBSERVACIONES:



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.



Escuela: Rafael Ramírez **clave:** 30EPR3332Z **Turno:** matutino. **Tema:** ¿Qué número falta? **Grado:** segundo grado **Bloque:** II **Grupo "A"**

NO	Nombre de los Alumnos	Habilidad identificar colores, números y resolver la suma			Calcularon adecuadamente			Participaron en equipo e individualmente		
		D	R	B	D	R	B	D	R	D
1	Angélica Aburto Duran									
2	Neyda Alarcón Alarcón									
3	Jesús Orlando Alarcón Rivera									
4	Nallel Barragán Limón									
5	Yolanda Domínguez García									
6	Valeria Domínguez San Gabriel									
7	Cesar García García									
8	Arturo Jaime Gómez García									
9	Oscar Gómez García									
10	Julio Cesar Gómez García									
11	Iréis Yamileth Gómez Limón									
12	Ana Isabel Limón García									
13	Vanessa Nicole López Domínguez									
14	Adi Joana Martínez Perea									
15	Nancy Perea Duran									
16	Griselda Landa Perea									
17	Juan carlós Rivera Casas									
18	Ángel Cirilo San Gabriel Guerrero									
19	María Luisa Vásquez San Gabriel									

D=
Deficiente.
R=
Regular
B=
Bien



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.



ESCUELA: Rafael Ramírez. **CLAVE:** 30EPR3332Z **GRADO:** 2° **GRUPO "A"** **ASIGNATURA:** Matemáticas. **BLOQUE I**
TIEMPO APROXIMADO: 1 clase de 1 hora

Objetivo específico: que logren desarrollar su habilidad mental

EJE: Sentido numérico y pensamiento algebraico.	COMPETENCIA *Resuelvan problemas de manera autónoma.	APRENDIZAJE ESPERADO - determinar la cantidad de colecciones representadas. - resuelvan problemas. - calcular mentalmente.
TEMA: ¿Cuánta fruta compra?		
ASPECTOS A EVALUAR: Problemas aditivos.		
SECUENCIA DIDÁCTICA:		RECURSOS:
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les pide a los niños que investiguen de la fruta que más les gusta cuánto cuesta y llevarla. - Se comenta cual les gusta y pasaran anotarlas en el pizarrón y el precio y el cual llevaran una fruta. - Se organizara para jugar al juego del cartero se formaran en un círculo, y se jugara cada vez que se mencioné un nombre de fruta los niños se cambiaran de lugar <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El niño se enfocara en el libro de matemáticas en la pag se llevara un material de lotería Y llevaran semillas de maíz para ir marcando llevara el dibujo y el precio de la fruta. - . 31 y se formaran en binas - La maestra ira leyendo y por equipo irán marcando con la semillita de maíz y cuando vayan terminando dirán bango <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - por equipos se les repartirá por binas un rompecabezas en el que tendrán que armarlo este rompecabezas llevara ejercicios de suma. 		<ul style="list-style-type: none"> - investigaron - llevaron la fruta - - semillas de maíz - rompecabezas
<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidad para llevar a cabo la actividad investigando <ul style="list-style-type: none"> - Calcularon mentalmente. - Realizaron apropiadamente el juego de rompecabezas 		OBSERVACIONES:



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.



Escuela: Rafael Ramírez **clave:** 30EPR3332Z **Turno:** matutino. **Tema:** ¿Qué número falta? **Grado:** segundo grado **Bloque:** II **Grupo “A”**

NO	Nombre de los Alumnos	Habilidad para llevar a cabo la actividad de la investigación			Calcularon mental mente			Realizaron apropiadamente el juego de rompecabezas		
		D	R	B	D	R	B	D	R	D
1	Angélica Aburto Duran									
2	Neyda Alarcón Alarcón									
3	Jesús Orlando Alarcón Rivera									
4	Nalle Barragán Limón									
5	Yolanda Domínguez García									
6	Valeria Domínguez San Gabriel									
7	Cesar García García									
8	Arturo Jaime Gómez García									
9	Oscar Gómez García									
10	Julio Cesar Gómez García									
11	Iréis Yamileth Gómez Limón									
12	Ana Isabel Limón García									
13	Vanessa Nicole López Domínguez									
14	Adi Joana Martínez Perea									
15	Nancy Perea Duran									
16	Griselda Landa Perea									
17	Juan carlos Rivera Casas									
18	Ángel Cirilo San Gabriel Guerrero									
19	María Luisa Vásquez San Gabriel									

D=
Deficiente.
R=
Regular
B=
Bien

3.3 Informe general

En este describimos las condiciones en que se encuentran la escuela primero que los niños eran muy tradicionales, que casi no utilizaban material didáctico y mucho menos implementaban las matemáticas en el juego y los padres de familia también mandaban poco a los niños. Y por lo tanto el nivel de aprovechamiento de los alumnos es muy decadente que casi no tiene herramientas para ayudarse en la materia de matemáticas por lo que surgió el tema de la suma como un problema el cual no tenían actividades que lo ayuden a solucionar el problema. El cual se realizaron unas encuestas donde nos arrojaron que efectivamente era un problema.

Por cual se justifica que es un problema por los factores que influían tanto de los padres como el profesor el cual nos dimos a la tarea de buscar cómo enfrentar el problema y una de las que lo sustenta en la parte psicológica es Vigotsky este nos dice que el niño tiene tres etapas de desarrollo en cual nos describe cada una de ellas y estas son zona de desarrollo real, potencial y zona de desarrollo próximo y cada una de ellas nos dice el niño como se desarrolla el medio que lo rodea.

Otro autor es Cesar Coll este nos dice que el niño construye sus propios conocimientos tomando en cuenta el rol del niño y el rol del profesor y estos a su vez construye una interacción que establece la enseñanza aprendizaje y da como resultado un aprendizaje significativo.

Por lo tanto se buscó una alternativa para favorecer la suma y es mediante el juego que el niño desarrolle sus propios conocimientos por lo tanto se buscó un autor que la sustentara y encontramos a Wallon y este autor nos dice que hay tres tipos de juego simbólico, reglas de ejercicio. Por eso llevó a cabo para ver el desempeño del docente en que los resultados fueron fructíferos tanto para el maestro como para el alumno con las dinámicas de juego que estas se llevaron por medio del juego de la

tiendita y con otros juegos que estos a subes los niños aprendieron relacionar por medio de los dulces los numero de suma.

Primero se implementaron las planeación y se están llevando acabo pero lo que no todas dieron resultado como se espera y hubo interrupciones. Por una u otra cosa no pedían llevarse a cabo no era previsto lo que iba a pasar en cada una de ellas. Mis expectativas durante la clase no se pensaron que fueran muy importantes pero los resultados fueron grandiosos en las primeras actividades los niños respondieron favorablemente en las actividades y eso fue importante para mí porque medí cuenta que eso es lo que les hace falta a los niños la implementación del juego y para ellos es algo importante.

Por lo tanto las actividades que se plantearon las marca el libro de matemáticas y su actividad con una actividad involucrada en el juego, por lo tanto buscamos un juego que se relaciones esto se manifestó en los temas que fueron seis planeaciones de acuerdo a su tema que se les implemento un juego didáctico, y en las actividades planteadas fueron favorables para los alumnos porque hay un número más grande que ya puede resolver el problema de suma en mediante los juegos que se les relacionan con el tema.

Como yace mencionó antes los niños en la evaluación resulto favorable, y los juegos son favorables.

La alternativa es el juego: para favorecer el aprendizaje en la suma en segundo grado de primaria. En las actividades implementadas con el juego que es para que favorezca al niño, las dificultades fueron que no todos los niños al principio no tomaban en cuenta el juego pero ellos, ha sido adecuada, en términos de eficiencia y eficacia, la actividad directiva de la escuela, se aprovechó óptimamente los recursos generales con los que cuanto la institución, Se ha sistematizado el análisis de los resultados obtenidos con la aplicación de distintos métodos didácticos.

Yo como maestra tuve una deficiencias en las primeras aplicaciones que en primer lugar no tenía en cuenta que podían presentarse algunos problemas al implementar los juegos pero se presentaron al mente sin esperar pero en algunas ocasiones los controle como si ya lo hubiera tenido previsto en las lecturas por lo que creo que mi participaci0on fue de gran ayuda en las actividades para el grupo y como se desarrolló los tema fueron divertido para los niños se apropiaron a los temas como si ya los hubieran ellos trabajado por la relación del juego que se les facilito a mí también fue de gran ayuda aparte de lo que se tenía planeado en el libro fue de gran éxito en las actividades.

Los elementos de innovación son los jugos didactas que por medio de la interacción del juego ellos podrán aprender, uno es el rompecabezas, por medio de grupos el que de terminara como se armaba para ver el resultado del problema que se les presento por equipos ellos tenían que definir cuál era su resultado y porque, el juego que se llevó a cabo es el de que ellos tenía que formarse en una columna y determinar sumando entre un compañero y el otro cual era el resultado y que lo tenía uno de sus compañeros. Para la alternativa fue muy provechosa donde se llevó a cabo y nos dimos cuenta que los niños les hace falta trabajar y por medio de qué y resultado sea favorable la alternativa durante el proceso de suma es importante considerar barios rasgos, en las actividades, el cual se evaluó por medio de una lista de cotejo.

En la escuela Rafael Ramírez se aplicó estas estrategias mediante el juego que en este caso uno de los integrantes es el maestro que un elemento importante y es este caso propone una actividad que es el juego y de esta es un medio para que el niño de desarrollé sus habilidades y destrezas que el niño no ha podido desarrollar y que el juego s las despierta con las actividades que se tomaron en cuenta y con estas medidas el maestro lleva a cabo su objetivo y esto a su vez a un buen resultado para los niños porque está dando buenos resultados mediante esta dinámica y se está logrando el objetivo del proyecto.

Bibliografía

- González, A., & Weinstein, E. (1998). *¿Cómo enseñar matemáticas en el jardín? Número – Medida Espacio*. Buenos Aires: Colihue.
-
- WALLON, H., 1984, *La evolución psicológica del niño*, Grijalbo, pg. 52
-
- Vygotsky, L. S. (1933, 1966): *El papel del juego en el desarrollo*
- . Vygotsky, L.S. : El desarrollo de los procesos superiores. Crítica.
- Coll, C. (2007). *El Constructivismo en el aula, 1985*. México: Graó.
- UPN. (1994). *Contexto y valoración de la práctica docente. Antología Básica*. México:
- UPN. (1994). *El Juego. Antología Básica. Licenciatura en Educación Plan 1994*. México:
- UPN. (1994). *El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. Antología Básica*. México:
- UPN. (1994). *Hacia la innovación. Antología Básica*. México: UPN.
- *Educación Básica. primaria. Matemáticas. Programas de Estudio 2009*
- *Henry wallon el juego simbolico*

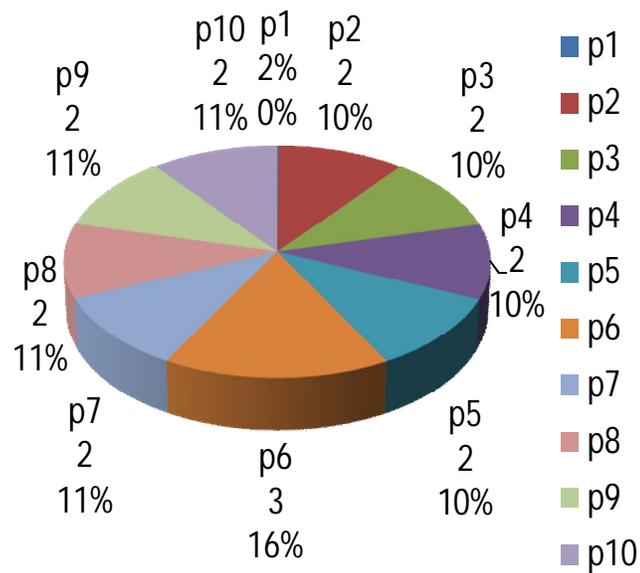
- Dávila Vega, Martha (redacción), David Francisco Block Sevilla, Irma Rosa Fuenlabrada y Renato Rosas Domínguez (asesores), María de los Ángeles Olivera Bustamante e Irma Griselda Pasos Orellana (colaboradoras). Coordinación general de Elisa Bonilla Rius, Alva Martínez Olivé y Rodolfo Ramírez Raymundo. Libro para el maestro. Matemáticas. Segundo grado. SEP, Comisión Nacional de los libros de Texto Gratuitos. México, 2009. Tiraje: 71 900 ej.
- Dávila Vega, Martha (redacción), Irma Rosa Fuenlabrada Velázquez (asesoría), María de los Ángeles Olivera e Irma Griselda Pasos Orellana (colaboradoras). Coordinación general de Elisa Bonilla Rius, Alva Martínez Olivé y Rodolfo

Ramírez Raymundo. Avance programático. Segundo grado. SEP, Comisión Nacional de los Libros de Texto Gratuitos. México, 2009. Tiraje: 30 000 ej.

APÉNDICES

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	0	2	2	1	3	1	1	0	2
2	1	1	1	0	0	0	0	1	0
0	2	0	0	2	0	2	2	2	1

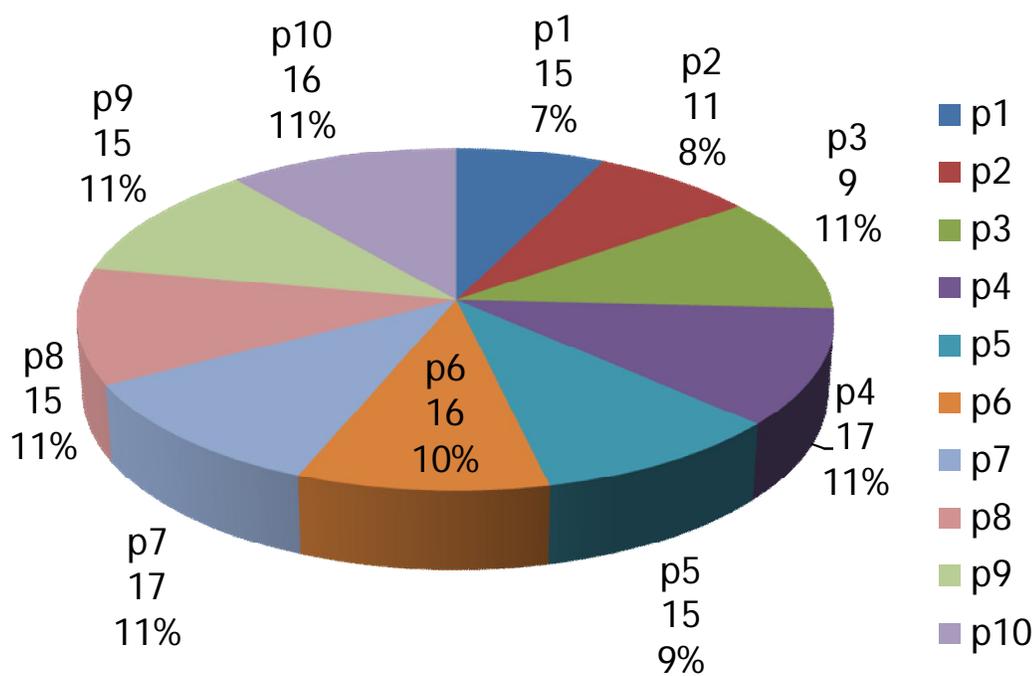
**RESULTADOS OBTENIDOS EN
LOS MAESTROS**



APÉNDICE: A

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
3	2	8	17	2	1	1	2	3	1
0	11	1	1	15	1	17	1	15	16
15	5	9	0	0	16	0	15	0	1

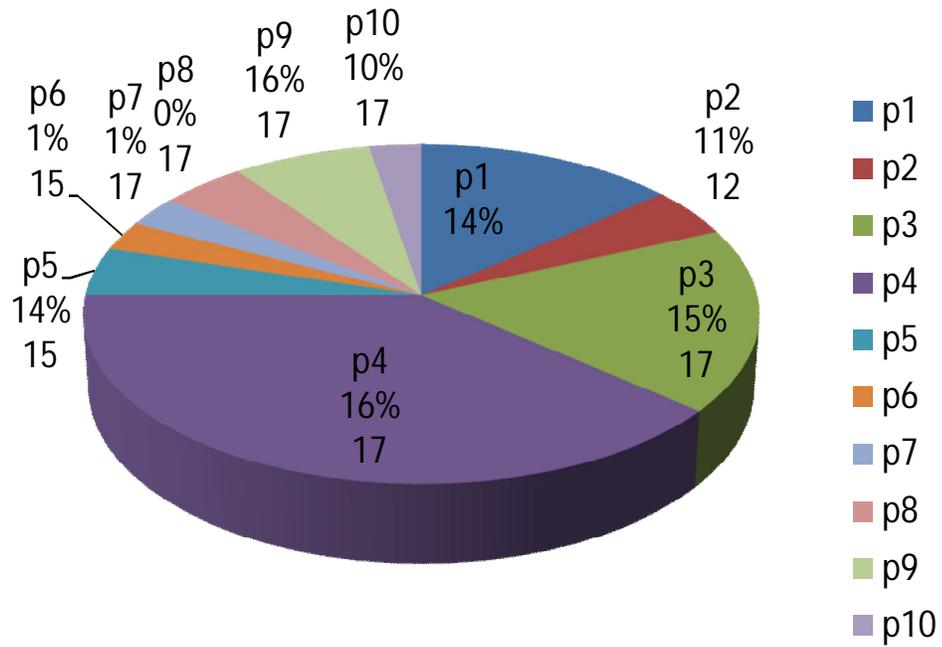
RESULTADOS OBTENIDOS DE ALUMNOS



APÉNDICE: B

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
11	12	178	17	15	1	1	0	17	17
2	0	0	0	1	15	17	17	1	1
5	6	1	1	1	2	0	1	0	0

**RESULTADOS OBTENIDOS DE PADRES DE
FAMILIA**



APÉNDICE: C

ENTREVISTAS

DEL DIAGNÓSTICO

Resultados del alumno:

ESCUELA: RAFAEL RAMÍREZ CLAVE: 30EPR332Z GRADO 2° GRUPO "A"

SUBRAYA Y CONTESTA DE MANERA SINCERA LO QUE SE TE PIDE

1. ¿En matemáticas que sete dificulta más?
a) Suma b) resta c) ambas
16 1 1
2. ¿Te gusta como imparte la clase el maestro?
a) Si b) no c) a veces
8 1 9
3. ¿Cuáles son tus calificaciones más recientes en Matemáticas?
a) 10,9 y 8 b) 7,6 c) 5 al 1
2 15 1
4. ¿Cómo te parece la materia de matemáticas?
a) Aburrida b) difícil c) no te gusta
1 17 0
5. ¿Qué material te gustaría utilizar más?
a) Laminas b) objetos(mediante juegos) c) otras
2 11 5
6. ¿Te gustaría que el maestro diera diferente la materia de matemáticas?
a) Si b) no c) a veces

2	1	15
7. ¿Qué crees que te ayudaría a mejorar tus calificaciones?		
a) La ayuda de tus papas b) maestro c) un compañero		
2	15	1
8. ¿Estudias en tu casa por las tardes?		
a) Si b) no c) a veces		
8	1	9
9. ¿Quién te ayuda a realizar sus tareas?		
a) Mis papas b) mis hermanos c) otra persona		
17	1	0
10. ¿En qué te gustaría que el maestro cambiara?		
a) Su forma de aplicar las matemáticas b) el material c) u otra cosa		
7	10	1

8. ¿Sabes que capacidades tiene tus alumnos para enfrentar al tema de suma?
a) si b) no c) en parte
1 0 2
9. ¿Se les ha hecho algún examen sorpresa al inicio para ver que tanto saben?
a) si b) no c) a veces
1 0 2
¿Hasta qué punto los niños resuelven la suma?
a) nada b) poco c) no tiene noción
0 1 2
¿Cambiarías tu forma de enseñar?
a) Si b) no c) un poco.
<u>2</u> 0 <u>1</u>

Nombre del padre de familia:

ESCUELA: RAFAEL RAMÍREZ CLAVE: 30EPR332Z

SUBRAY Y CONTESTA DE MANERA SINCERA LO QU SETE PIDE

1. ¿Qué tanto aplica la suma en su vida diaria?
a) siempre b)a veces c) nunca
11 2 5
2. ¿Hace la tare con tus hijo(a)?
a) si b)no c) a veces
12 0 6
3. ¿Te gustaría que tu hijo mejore en matemáticas?
a) si b)no c)a veces
17 0 1
4. ¿Te has dado cuenta que tu hijo no resuelve bien las matemáticas?
a) si b) no c) en parte
17 0 1
5. ¿Por qué te gustaría que tu hijo(a) aprenda a sumar?
a) para su vida diaria b) solo para que aprenda c) meda igual
15 2 1
6. ¿En qué factores cree que influye más la suma?
A) político b) económico c) social
1 15 1 _____
7. ¿Qué cree que le ayudaría a su hijo a comprender la suma?

a) El material didáctico b) por medio de juegos c) ambas		
1	17	0
8. ¿Qué considera que se le dificulta más a su hijo en matemáticas?		
a) suma b) resta c) ambas		
17	1	0
9. ¿Se da cuenta del problema que presenta su hijo?		
a) Si b) no c) a veces		
17	0	1