

UNIDAD UPN 212

***“Ven y diviértete aprendiendo a
construir el número”***

Proyecto de innovación

Que para Obtener el Título de:

Licenciado en Educación

Presenta:

Emmanuel Preza Castro

Teziutlán, Pue., Julio de 2011



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL



UNIDAD UPN 212

***“Ven y diviértete aprendiendo a
construir el número”***

Proyecto de Innovación

Que para Obtener el Título de:

Licenciado en Educación

Presenta:

Emmanuel Preza Castro

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-212-11/1013

Teziutlán, Pue., 09 de julio de 2011.

Profr.
Emmanuel Preza Castro
Presente.

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

Proyecto de Innovación

Titulado:

"Ven y diviértete aprendiendo a construir el número"

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"

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLAN

Mtra. María del Carmen Sisniega González
Presidente de la Comisión

MCSG/EJMT/DJA// gct*

ÍNDICE

| | |
|---|------|
| Introducción..... | VII |
| Tipo de proyecto..... | VII |
| El Contexto..... | VIII |
| Antecedentes | X |
| Planteamiento del problema y diagnóstico..... | XI |
| Justificación del problema | XII |
| Teorización del problema | XIII |
| Objetivos | XVII |

CAPÍTULO I

Procesos del Desarrollo para la Adquisición del Concepto de Número

| | |
|--|----|
| 1.1 Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB-2009)..... | 19 |
| 1.2 Teoría Del Problema | 21 |
| 1.3 Desarrollo Socio Cognitivo | 25 |
| 1.4 Teoría Pedagógica | 30 |

CAPÍTULO II

Alternativa de Solución

| | |
|----------------------------------|----|
| 2.1 Estrategias de Trabajo | 35 |
| 2.2 Evaluación General | 44 |

CAPÍTULO III

Metodología de Trabajo

| | |
|--|----|
| 3.1 Cronograma | 51 |
| 3.2 Plan de Trabajo | 52 |
| 3.3 Propuesta Didáctica e Instrumentos de Evaluación | 53 |
| 3.4 Informe | 69 |

| | |
|----------------------|----|
| Conclusión..... | 73 |
| Recomendaciones..... | 74 |

BIBLIOGRAFÍA

Apéndice A. Entrevista para los alumnos
Apéndice B. Entrevista a maestros
Apéndice C. Análisis de las encuestas realizadas

Anexo.1
Anexo.2
Anexo.3
Anexo.4
Anexo.5

INTRODUCCIÓN

Introducción

La adquisición de conceptos matemáticos constituye un proceso que se inicia desde muy temprana edad y avanza muy lentamente conformando niveles de conceptualización cada vez más grandes. En lo que concierne a la construcción de esos conocimientos los niños parten de experiencias paulatinamente y a medida que van haciendo abstracciones es que pueden prescindir de los objetivos físico, así tal proceso es reforzado por la interacción y comparación de los conocimientos de los compañeros y el maestro, con estas actividades se promueve la construcción de conceptos a partir de las experiencias concretas, logrando que las matemáticas sean para el niño una herramienta funcional y flexible que permitirán resolver las situaciones problemáticas que se planteen en su vida cotidiana. El presente proyecto de pedagógico de acción docente que se ha venido desarrollando, tiene la finalidad de presentar una serie de estrategias enfocadas a apoyar las actividades que se presentan en el libro de texto gratuito de matemáticas de primer grado de primaria, las que permitirán a cada miembro de la comunidad estudiantil enfrentar y responder determinados problemas de la vida moderna, esto dependerá, en gran parte, de los conocimientos adquiridos y de las habilidades y actitudes desarrolladas durante al educación básica.

Tipo de proyecto

El proyecto pedagógico de acción docente surge de la práctica, no se queda solo en proponer una alternativa, exige desarrollar la alternativa en la acción misma de la práctica docente. Este tipo de proyecto se construye mediante una investigación teórico-práctica del nivel micro, no hay un esquema preestablecido para elaborar este tipo de proyecto, hay una serie de orientaciones que sirven como guía o referentes

El objeto de este proyecto es proporcionarle al docente una herramienta de apoyo para aplicar en su salón una serie de estrategias que favorezcan en el alumno el aprendizaje de la seriación numérica, debido a que se ha observado que los alumnos

no pueden construir una serie numérica congruente y los ejercicios del libro no parecen suficientes para que el alumno establezca un aprendizaje significativo del dominio numérico y de la comprensión del antecesor y sucesor. Por lo que se busca con esta propuesta que podamos fomentar en los niños las habilidades de utilizar los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo con lo que a su vez el niño podrá plantear y resolver problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos. Además de reunir información sobre criterios acordados, representar gráficamente dicha información e interpretarla.

Toda propuesta de intervención, a través de un proyecto social tiene como referentes concretos a los denominados “beneficiarios” que en este caso son los alumnos, es por ello que se debe partir de los conocimientos existentes de los mismos, por que sirven de referencia para poder abordar un contenido, este trabajo se ha realizado con el propósito de dar a conocer en qué zona de desarrollo se encuentran los alumnos: “zona de desarrollo potencial, zona de desarrollo próximo y zona de desarrollo real” (Vygotsky, 949).

El Contexto

La comunidad de los Olmos se encuentra a una distancia de 40km. del municipio de Altotonga Veracruz, a la que se puede acceder mediante un camino de terracería el cual es recorrido por una unidad de servicio público que llega a la congregación de Mecacalco, de donde hay una distancia que se tiene que recorrer a pie de aproximadamente una hora por veredas. En la comunidad de los Olmos la gente es de escasos recursos económicos la mayoría, se dedica a realizar actividades del campo dónde se cultiva el maíz, el café, limón, pimienta, plátano, etc., de dónde proviene su principal fuente de ingresos. Por lo que en temporada de cosecha los alumnos no asisten a clases ya que los padres prefieren llevárselos a trabajar para que tengan dinero para comer, puesto que el salario que perciben es muy poco y en su mayoría las

familias son numerosas, además argumentan en ocasiones que es más importante que aprendan a trabajar para ganar dinero que ir a la escuela.

Político.

En cuanto a cuestiones políticas se cuenta con un agente municipal que es el encargado de organizar las actividades políticas que se realicen en la comunidad. Cuando se quiere realizar alguna actividad relacionada con la escuela se tiene que hablar con él, también es el encargado de satisfacer algunas necesidades correspondientes al inmobiliario de la escuela. Es la principal autoridad en la comunidad y el encargado de recibir a los nuevos maestros que llegan a trabajar a la institución ya que hay un constante cambio de maestros pues siendo la última comunidad de la zona con escuela los maestros buscan salir lo más rápido posible de la comunidad para poder acercarse más a la ciudad.

Social y cultural.

En el aspecto social y cultural, se hace mención que algunos padres de familia no cuentan con estudios, otros no terminaron la primaria, por lo que se les dificulta participar en la educación de sus hijos, hay que tomar en cuenta que esta comunidad solo cuenta con un preescolar y una primaria rural, y que la gente no cuenta con muchos estudios se debe mencionar que suele ser muy unida para participar en las festividades de la comunidad tanto religiosas, políticas y no menos importante escolares, ya que cuando se les pide su colaboración para arreglar la escuela para realizar algún acto cívico acuden a prestar su apoyo, en su mayoría son las amas de casa las que acuden, ya que los padres se encuentran trabajando en el campo.

Los aspectos contextuales que influyen directamente en el proceso de aprendizaje del niño es el económico, en lo que respecta a esto muchas veces no se cuenta con el material necesario para la realización de una actividad provocando la obstaculización en la labor del docente y de una u otra forma igualmente el entendimiento y manipulación del alumno, es importante mencionar que se observa en los alumnos falta de concentración, interés y síntomas que inducen a pensar que hay

niños que no dejan desayunado en su casa y con un alto grado de desnutrición teniendo como consecuencia un desigual rendimiento con los niños que están bien nutridos.

Infraestructura

La escuela Ignacio Allende con clave: 30EPR3915D, se encuentra ubicada en la comunidad de los Olmos, cuenta con tres salones construidos de mampostería y con techo de lámina de asbesto, los salones cuentan con un espacio aproximado de 6x4m, tienen piso de cemento, cuentan con iluminación eléctrica. La escuela además cuenta con un pequeño patio de tierra dónde los alumnos pueden salir al receso, tiene dos baños uno para varones y uno para mujeres, no se cuenta con agua potable se tiene un tinaco el cual es llenado mediante una manguera que los padres de familia adaptaron para que el tinaco contenga agua para los baños.

En cuanto al personal docente se cuenta con dos profesores y una maestra la cual está comisionada y asume el papel de directivo en la institución. No se cuenta con conserje por lo que cada maestro en conjunto con sus alumnos al terminar la sesión de clases realizan el aseo de su salón.

Antecedentes

Como antecedentes para realizar el presente proyecto se dio a la tarea de realizar un trabajo de investigación con el cual se obtuvo como resultado el análisis de varios trabajos que se realizaron en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) por mencionar algunos (“el juego como una alternativa para la adquisición del concepto de número y aprende jugando a construir el número”) los cuales hacen mención del problema del concepto de número, aunque se trabajan con el autor Jean Piaget con los estadios de desarrollo y juego, han servido como un punto base para poder comprender lo que es el problema que se aborda en el presente proyecto, aunque en este se han utilizado diferentes marcos teóricos, se ha podido comprender mejor la importancia del número y

consecuentemente diseñado una estrategia con otras teorías que se ajustan a los nuevos planes de estudio de la educación básica que permitan poder resolver el problema de la concepción del número. Claro dándole la importancia a los trabajos previamente realizados que abordan este problema.

Planteamiento del problema y diagnóstico

En la práctica docente diaria, en el componente de los números su relación y sus operaciones y en el apartado de los números del 1 al 100 se observó que gran parte del grupo presenta dificultades para poder representar el número, para corroborar el problema se programó la aplicación de un examen de diagnóstico pedagógico, mediante la observación la aplicación de un examen escrito y la aplicación de entrevistas(apéndice 1,2), estas actividades antes mencionadas nos sirvieron como proceso de indagación que llevaron al análisis de los problemas que se dan en el proceso de formación del aprendizaje, el instrumento de evaluación seleccionado fue la lista de cotejo a través de las planeaciones aplicadas siendo ésta una herramienta funcional, en ésta la participación de los alumnos fue poca, porque la comunicación fue escasa a pesar de la intervención del docente, los resultados arrojaron que el 20% contestó correctamente las cuestiones de seriación, clasificación y correspondencia solicitadas, mientras que el 80 % restante las actividades que realizaron no tenían coherencia por lo mismo se allegado a la conclusión de que en el primer año grupo “B” integrado por 28 alumnos de la escuela Ignacio Allende de la comunidad de los Olmos, con clave 30EPR3915D se ha detectado una problemática en el proceso de enseñanza aprendizaje el cual se ha denominado la comprensión del número. Para resolver este problema, el presente trabajo plantea una serie de estrategias de trabajo utilizando a el “juego” como una forma de trabajo para poder resolver la problemática que impide que se logren los objetivos que se en marcan el la reforma educativa y en el plan y programa de primer año específicamente en la materia de matemáticas.

Justificación del problema

El porqué de este problema, aun cuando hay varios problemas que se presentan en el aula de trabajo, se abordó esta problemática ya que es una de las que más afectan en el proceso enseñanza – aprendizaje y se encuentra presente en la mayoría de los alumnos, la cual impide que puedan comprender y realizar las actividades que se llevan a cabo en la materia de matemáticas e impide que se cumplan los objetivos que se enmarcan en la reforma educativa, esta problemática se debe a que los alumnos no se sienten motivados a aprender, ya que la forma de abordar los contenidos por los maestros es tediosa y aburrida por lo que los alumnos se han creado una idea de que las matemáticas son complicadas, difíciles y aburridas, por eso es necesario erradicar esta concepción que tienen los alumnos de las matemáticas, y modificar la estrategia de trabajo de los maestros, así mismo se ha diseñado una forma de trabajo, la cual permitirá que el educador aborde de manera diferente los temas matemáticos y logre crear en los alumnos el interés por las matemáticas y cambie su forma de verlas, por lo que la alternativa de trabajo con la que se a desarrollado este proyecto deberá responder a la siguiente interrogante ¿la aplicación de juegos (simbólico y de reglas) como una herramienta de trabajo puede facilitar que los alumnos de primer grado puedan construir más fácilmente el concepto de número en su totalidad?. Se debe recordar que en la actual reforma educativa se busca llevar actividades didácticas al aula que despierten el interés de los alumnos y los inviten a reflexionar y encontrar diferentes formas de resolver problemas de una manera diferente a la tradicional.

En la construcción de conocimientos matemáticos el diálogo y la confrontación de puntos de vista ayudan al aprendizaje y la construcción de conocimientos, tal proceso es reforzado por la interacción entre compañeros y el maestro, siendo así las matemáticas una herramienta funcional y flexible que le permitirá resolver las situaciones problemáticas que se planteen. Anteriormente era todo completamente diferente a lo que ahora se pretende en el proceso de construcción del aprendizaje, porque la forma de impartir los conocimientos de las materias y especialmente de las matemáticas, en el tradicionalismo era de forma mecánica y repetitiva es decir se le

coartaba la libertad a los alumnos para poder expresar lo que pensaban y únicamente seguían el método que el maestro imponía aunque ellos encontraran otra forma más fácil de hacer las cosas, por lo tanto el papel que jugaba el alumno en su propio proceso de aprendizaje era el de un sujeto pasivo donde al alumno no hacía uso de sus habilidades de reflexión y crítica provocando el escaso pensamiento lógico matemático, no obstante el papel del maestro no era el de un guía como el de ahora sino el de un portador de todos los conocimientos.

En el campo de la de la educación la adquisición del número está vinculada a logros de aprendizaje y por medio de este se puede resolver situaciones problemáticas que se le planteen, además de resolver problemas en diversos ámbitos como los que se presentan en la vida cotidiana, para la comprensión del concepto de número intervienen por igual dos factores, uno interno genético que comprende el natural desarrollo de las propias condiciones del pensamiento y otro externo derivado de las experiencias del sujeto en su relación con el medio basado en la manipulación de los objetos y por eso es un proceso base para la asimilación y procesamiento de la información en el aprendizaje. El aprendizaje del número es de suma importancia porque es la base de las matemáticas, es importante que el niño sepa para qué sirve, cuál es su equivalencia del mismo para pasar a un nivel de complejidad más alta.

Teorización del problema

En el primer capítulo del presente trabajo se plasma todo el procedimiento llevado a cabo: la importancia de comprender qué es el número, éste incluye lo que es el número, la importancia que tiene en la escuela y la vida. (Brissiaud 1999, p19-27) distingue dos funciones principales: representar (para comunicar cantidades o retenerlas en la memoria); y calcular (establecer una cierta relación entre cantidades). Para comenzar aclaramos que contar y calcular son maneras distintas de establecer relaciones entre cantidades. Donde una de ellas se opone a la otra, en el sentido de que al contar se establece una relación entre elementos de una colección y palabras–número; mientras

que al calcular se establece una relación directa entre cantidades, sin pasar por la construcción de colecciones cuyos elementos se cuentan.

En cuanto al proyecto está sustentado en el marco teórico del plan y programas de la reforma educativa (RIEB) con el estudio de las matemáticas en la educación básica específicamente en los niños de primer grado. En las cuales se busca que con esta propuesta de trabajo los alumnos desarrollen: una forma de pensamiento que les permita interpretar y comunicar, matemáticamente situaciones que se presentan en diversos entornos socioculturales, así como el que cuente con técnicas adecuadas para reconocer, plantear y resolver problemas. Para poder lograr lo anteriormente mencionado y como se señala en la reforma educativa, la metodología didáctica que sustentan los programas para la educación primaria consiste en llevar a las aulas actividades de estudio que despierten el interés de los alumnos y los invite a reflexionar, a encontrar diferentes formas de resolver los problemas y a formular argumentos que validen los resultados.

Se aborda también el desarrollo socio cognitivo, en donde se encuentran las características de los niños, la forma de aprendizaje y el desarrollo adecuado de alumno y el maestro. Abordaremos el desarrollo de lo socio cognitivo del niño apoyándonos de la teoría psicológica de (Vygotsky -1979). En este capítulo se hace referencia a las características socio cognitivas del niño lo cual para esto se debe indagar en las etapas por las cuales pasa el niño y de este modo situarlo y poder entender cuál es nivel de maduración de conocimientos en el que se encuentran, con el propósito de dar a conocer en qué zona de desarrollo se encuentran los alumnos (zona de desarrollo potencial, zona de desarrollo próximo y zona de desarrollo real).

Vygotsky (1949) Sostiene y reconoce que el aprendizaje es un proceso cognoscitivo que requiere el uso de instrumentos físicos y herramientas psicológicas y socioculturales , que miden favorablemente el logro de los aprendizajes superiores en los aprendices, los referentes teóricos nos indican que el niño pasa por un proceso en el aprendizaje del número y tiene que avanzar diferentes zonas de desarrollo que

implican tanto la seriación, la clasificación, la correspondencia biunívoca, el conteo y por último la noción de agrupamiento y posición. Este aprendizaje no se da en corto plazo, por lo que el reto como maestro es proponer diferentes situaciones en las que contraste al niño con las hipótesis planteadas y hacerlo evolucionar hacia nuevas zonas de desarrollo anteriormente mencionados, en el que el niño tiene una serie de estructuras que es necesario respetar si queremos que se dé un aprendizaje, se nos hace mención que el niño transita por una etapa de desarrollo próximo antes de llegar a una independencia en sus aprendizajes.

El actuar docente debe ser entonces respetando todos estos procesos y contribuir a que se genere una metodología en la que los alumnos aprendan de ellos mismos, se interesen por avanzar en sus aprendizajes y los comparen con los resultados de los demás. Las actuales teorías han postulado un nuevo concepto de educación en donde se concibe a los alumnos como un sujeto activo capaz de promover su aprendizaje en sentido que debe procesar toda la información que recibe del exterior a través de sus sentidos, es así como surge esta corriente pedagógica conocida como el constructivismo, donde (Coll,1994,p12) plantea: “se da una gran importancia a la actividad mental constructivista del alumno en la realización de los aprendizajes escolares, en el principio que lleva a concebir el aprendizaje escolar, como un proceso de construcción del conocimiento”

Por lo que la función central del docente consiste en orientar y guiar la actividad mental y constructiva de sus alumnos a quienes proporciona ayuda ajustada a sus competencias, es importante determinar el nivel intelectual de los alumnos y entender el nivel cognitivo y los procesos de pensamiento de los niños que difiere con el de los adultos a la hora de guiarlos, por lo que se debe de continuar con una secuencia y estimular la interacción social para facilitar el aprendizaje.

En el segundo capítulo se encuentra el sustento teórico de la estrategias de trabajo se presenta lo que es el juego. En la etapa infantil el juego adquiere una importancia capital la de facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas. Con él, los

niños aprenden a conocerse a sí mismos y a explorar el entorno en el que viven. Así el juego conforma un espacio lúdico para el desarrollo personal y social del menor, se hace mención sobre el plan de trabajo, y se habla sobre lo referente a la evolución.

En el tercer capítulo encontremos el cronograma, planeaciones con su respectivo instrumento de evaluación, resultados de la primera segunda y tercera evaluación de la alternativa, sugerencias y por último se presenta la bibliografía y anexos.

Objetivo general

EL objetivo general que se pretende alcanzar con este proyecto de acción docente es:
QUE LOS ALUMNOS DE PRIMER GRADO GRUPO “B” LOGREN LA ADQUISICIÓN DEL CONCEPTO DEL NUMERO TOMANDO AL JUEGO COMO UNA ALTERNATIVA PARA LLEGAR A UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

Objetivos específicos

- Adquieran habilidades para resolver problemas de manera autónoma
- Enseñar a los alumnos a desarrollar diversas estrategias para que puedan validar procedimientos y resultados
- Conozcan y sepan usar la propiedades del sistema decimal
- Que desarrollen la capacidad de interpretar o comunicar cantidades numéricas en distintas formas

CAPÍTULO I

**Procesos del Desarrollo para la
Adquisición del Concepto de
Número**

1.1.- Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB-2009)

En cuanto al proyecto está sustentado en el marco teórico del Plan y Programas de la Reforma Educativa (RIEB) con el estudio de las matemáticas en la educación básica específicamente en los niños de primer grado. En las cuales se busca que con esta propuesta de trabajo los alumnos desarrollen: una forma de pensamiento que les permita interpretar y comunicar, matemáticamente situaciones que se presentan en diversos entornos socioculturales, así como el que cuente con técnicas adecuadas para reconocer, plantear y resolver problemas. Para poder lograr lo anteriormente mencionado y como se señala en la reforma educativa, la metodología didáctica que sustentan los programas para la educación primaria consiste en llevar a las aulas actividades de estudio que despierten el interés de los alumnos y los invite a reflexionar, a encontrar diferentes formas de resolver los problemas y a formular argumentos que validen los resultados.

La información matemática que adquiera cada miembro de la comunidad deberá permitirle enfrentar y responder a determinados problemas de la vida cotidiana. Esto dependerá en gran parte, de los contenidos adquiridos, de las habilidades y actitudes desarrolladas durante la educación básica encontrados en los planes y programas de matemáticas de primer grado, además de las diferentes actividades que se encuentran en los libros de textos gratuitos. Por lo que se ha propuesto el juego como una alternativa para poder desarrollar estas diferentes actividades que se pretenden llevar a cabo durante el desarrollo de este proyecto se trabajó en bloques ya que así se trabaja con la actual reforma educativa en matemáticas. Recordemos que la enseñanza de la matemática no puede basarse simplemente en la ejercitación y memorización de procedimientos y fórmulas. Sino debe de concebirse como parte de la vida cotidiana del niño a través del planteamiento de juegos y de problemas que se den diariamente (calcular el dinero de las compras, hallar la proporción de cantidad de ingredientes para hacer dos tortas, verificar y controlar el tiempo en alguna tarea, etc.).

Los juegos y las matemáticas tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa. Las matemáticas dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y los posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico; los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático. Además de facilitar el aprendizaje de la matemática, el juego, debido a su carácter motivador rompe la aversión que los alumnos tienen hacia las matemáticas.

En el sentido numérico que es el que se encuentra la problemática con la que se trabajó se encuentran los fines más relevantes del estudio de la aritmética y del álgebra:

- Encontrar el sentido del lenguaje matemático, ya sea oral o escrito.
- Emprendan procesos de búsqueda ,y análisis e interpretación de datos para comunicar información

La exploración de propiedades aritméticas.

Las bases para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños se establecen en los primeros años; el aprendizaje de las matemáticas se construye sobre la curiosidad, el entusiasmo de los niños y crece naturalmente con sus experiencias. A esta edad, si las matemáticas se conectan adecuadamente a su mundo, son algo más que “prepararlos” para la escuela o adelantarles algo de aritmética elemental. Las experiencias matemáticas apropiadas los estimulan para explorar ideas relativas a patrones, formas, números y al espacio, con complejidad creciente.

La conexión entre las actividades matemáticas espontáneas e informales de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento, es el punto de partida de la intervención educativa, el ambiente natural, cultural y social en que viven, cualquiera

que sea, provee a los niños pequeños de experiencias que de manera espontánea los lleva a realizar actividades de conteo, las cuales son una herramienta básica del pensamiento matemático.

Cuando los pequeños están aprendiendo a contar o cuentan, no realizan sólo una práctica memorística, desarrollan en forma gradual el concepto numérico y ponen en juego los principios de conteo: así mismo utilizan sus conocimientos previos para la realización de las actividades que va a realizar. Buscando que mediante el juego desarrollen las siguientes competencias matemáticas resolver problemas de manera autónoma, comunicar información matemática, validar conocimientos y resultados, manejar técnicas eficientemente.

Tomando en cuenta lo antes mencionado sobre la importancia que tiene número en la vida y lo que es el número se ha tomado un especial énfasis para la resolución de una problemática que se presentó en la escuela “Ignacio Allende” se detectó que en salón de primer año grupo “B” conformado por 28 alumnos no han acabado de construir en su totalidad lo que es el concepto de número, ya que a aun no han concluido por completo las fases por las que de pasar el niño para poder comprender por completo el significado del número y su utilidad.

1.2.-Teoría Del Problema

(Brissiaud Remi) Hacia una definición de número. Es preciso aclarar que no existe una definición única ni acabada. Si buscamos por ejemplo en un diccionario veremos que se hallan diferentes acepciones que a su vez se refieren a distintos atributos y aspectos. Igualmente intentaremos construir el concepto. Partiremos de la historia, de la construcción humana del número, luego definiremos diferentes contextos en que el número adquiere significado,

Concepto de número.

“Es el resultado de las operaciones de clasificación, seriación y correspondencia, un número es la clase formada por todos los conjuntos que tiene la misma propiedad

numérica y que ocupa un rango en una serie, serie es considerada a partir también de la propiedad numérica” Es decir el número es una estructura mental que construye cada niño mediante la aptitud natural para pensar, por lo que se puede decir que cuando el niño logra realizar operaciones de clasificación, seriación, y las combina haciendo relaciones, ha construido el concepto de número.

Contar y calcular

Para comenzar aclaramos que contar y calcular son maneras distintas de establecer relaciones entre cantidades. Donde una de ellas se opone a la otra, en el sentido de que al contar se establece una relación entre elementos de una colección y palabras–número; mientras que al calcular se establece una relación directa entre cantidades, sin pasar por la construcción de colecciones cuyos elementos se cuentan.

Hay que tener en cuenta que no se cuenta con un solo propósito, sino que se hace con varios sentidos. Algunos de ellos son: comparar, ordenar, igualar, sumar y comunicar. El proceso de contar es complejo ya que requiere: conocer la serie numérica o parte de ella, establecer la relación biunívoca uno a uno entre los elementos a contar y las palabras–número que se recitan, e identificar el último término enunciado como representante de la cantidad. Brissiaud (1993) distingue la acción de contar–numerar de la de enumerar de la siguiente manera. Al contar- numerar simplemente se asigna a cada elemento del conjunto una palabra–número que lo identifica. En tanto al enumerar, luego de contar–numerar cada uno de los elementos, la última palabra número representa la cantidad de elementos de la colección, expresando así su cardinalidad.

Por otra parte, establecer relaciones entre cantidades a través del cálculo requiere mayores niveles de abstracción: separarse del apoyo concreto utilizando formas numéricas con cierto grado de simbolización (cifras, configuraciones estándar como los puntos de los dados, etc.

Se entiende que existen diversas formas de calcular que permiten arribar a resultados. No todas ellas son exactas, tienen valor en tanto resuelven distintas

situaciones. Por ejemplo el cálculo pensado, que no utiliza algoritmos, el cálculo sistemático o algorítmico, probabilístico,

Contexto ordinal y cardinal

Otra distinción de contextos que le dan sentido al número, según la función que éste cumpla es la de contexto ordinal y contexto cardinal. Cuando se pretende ordenar o seriar concentrándose en la posición de un elemento respecto de otro nos referimos al contexto ordinal, y cuando la intención es representar una colección de objetos por el valor de su extensión al contexto cardinal.

Al respecto es interesante el planteo de Brissiaud (1986) al respecto, que destaca dificultades y confusiones que puede ocasionar el uso de estos términos para designar procedimientos. Por ejemplo cuando se cuenta las monedas que se tiene en el bolsillo el objetivo es definir la cantidad –cardinal y cuando se cuenta el número de oficinas en un corredor su objetivo puede ser determinar en qué orden está la deseada –ordinal. Por esta razón es que se determine con el contexto según sede protagonismo al número como cuantificador como indicador.

Para lograr la construcción del concepto de número se hace mención sobre algunos procesos importante que el alumno debe de desarrollar.

Clasificación: constituye una serie de relaciones mentales en función de las cuales los objetos se reúnen por semejanza, se separan por diferencias, se define la pertenencia de los objetos a una clase y se incluye en ellas subclases. En conclusión las relaciones que se establecen son las semejanzas, diferencias pertenencias (relación entre elementos y clase a la que pertenece) e inclusiones (relación entre una subclase y la clase de la que forma parte). La clasificación pasa por diversas etapas:

1. Alineamiento: de una sola dimensión, continuos y discontinuos, los elementos que escoge son heterogéneos.

2. Objetos colectivos: colecciones de dos o tres dimensiones, los elementos semejantes y que constituyen una unidad geométrica.
3. objetos complejos: iguales caracteres de la colectiva, pero con elementos heterogéneos de la variabilidades: forma geométrica y figuras representativas de la realidad.
4. colección no figural: posee dos momentos. En el primer momento forma colecciones de pareja de tríos: al comienzo de esta sub.-etapa el niño todavía mantiene la alternancia de criterios, más adelante mantiene un criterio fijo. Segundo momento se forman agrupaciones que abarcan más y que pueden a su vez, dividirse en sub.-colecciones.

Seriación: es una operación lógica que a partir de un sistema de referencia permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias, ya sea en forma decreciente o creciente. Posee las siguientes diferentes propiedades como es la transitividad la cual consiste en poder establecer deductivamente la relación existente entre dos elementos que no han sido comparadas efectivamente a partir de otras colecciones que han sido establecidas perceptivamente. Reversibilidad que es la posibilidad de concebir simultáneamente dos relaciones inversas, es decir, considerar a cada elemento con mayor que los siguientes y menor que los anteriores.

La seriación pasa por las siguientes tres etapas.

1. Primera etapas: parejas y tríos (formar parejas de elementos, colocando uno pequeño y el otro grande).
2. Segunda etapa: serie por ensayo y error (el niño logra las serie, con la dificultad para lograr ordenarlas completamente).
3. Tercera etapa: el niño realiza la seriación sistemática

Correspondencia: es un concepto lógico de la naturaleza distinta al conocimiento físico o social, ya que no se extrae directamente las propiedades físicas de los objetos ni de la conservación social, sino que construye a través de un proceso de atracción reflexiva

de las relaciones entre el conjunto que expresan número, la formación del concepto de número es el resultado de las operaciones lógicas como la clasificación y la seriación por ejemplo: cuando agrupan determinado números de objetos o lo ordenamos en serie. Las operaciones mentales solo pueden tener lugar cuando se logra la noción de la conservación, de la cantidad y la equivalencia, término a término

Fases Para La Adquisición.

Para que el niño adquiera y aprenda el concepto de número, debe pasar por una serie de fases, que son las siguientes:

- 1.-Fase de la fundamentación lógica. Aquí el niño/a aprende a formar conjuntos con cosas lógicas en base a cualidades físicas (cuadrados, círculos, triángulos, rojos, azules...) o sea a realizar primero clasificaciones y posteriormente seriaciones con los elementos de esos conjuntos, estableciendo relaciones lógicas.
- 2.-Fase de la conservación. En esta fase el niño tiene que captar que a cada elemento de un conjunto le corresponde un número, una palabra numérica, para que posteriormente pueda comparar numéricamente los conjuntos.
- 3.-Fase de la coordinación cardinal-ordinal. Aquí el niño debe hacer recuento de los elementos de un conjunto y dotar a la última palabra de un significado especial, ya que esta va a representar la totalidad de elementos del conjunto.
- 4.-Fase de la aplicación del número. En esta fase el niño tiene que componer y descomponer los números, lo que supone el inicio de las operaciones de suma y resta a un nivel muy primario. Esta fase es aconsejable que la trabajemos mediante reglas.

1.3 Desarrollo Socio Cognitivo

Como sustento a este trabajo por la parte de la Teoría Psicológica, se tomaron aspectos relevantes de la Teoría de Vygotsky.

Características De Los Niños

Esté capítulo hace referencia a las características de los niños y para esto se debe de indagar las etapas por las cuales pasan para poder situarlos y poder entender cuál es el nivel de maduración en el que se encuentran, todo esto con el fin de realizar un mejor compartimiento de conocimiento.

Desarrollo Y Educación

Según la concepción vygotskiana, el desarrollo no es un proceso estático, sino que es visto de una manera prospectiva, es decir, más allá del modelo actual, en sus posibilidades a mediano y largo plazo. Este rasgo supone la idea de potencialidad de esencial importancia para pensar la educación.

Para esta teoría existe una relación entre aprendizaje y desarrollo. Los procesos de aprendizaje ponen en marcha los procesos de desarrollo, marcando una diferenciación con otros planteos teóricos, donde el desarrollo antecede el aprendizaje.

Esta propuesta otorga importancia a la intervención tanto docente como de otros miembros del grupo de pertenencia como mediadores entre la cultura y el individuo.

La Zona De Desarrollo Próximo (ZDP)

El concepto de 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. Se pueden considerar dos niveles en la capacidad de un alumno. Por un lado el límite de lo que él solo puede hacer, denominado nivel de desarrollo real. Por otro, el límite de lo que puede hacer con ayuda, el nivel de desarrollo potencial.

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.

Entre La Zona De Desarrollo Real y La Zona De Desarrollo Potencial, se abre la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) que puede describirse 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.

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. Así pues la zona de desarrollo próximo nos permite trazar el futuro inmediato de los niños, así como su estado evolutivo dinámico, señalando no solo lo que ya asido complementado evolutivamente, si no también aquello que está en curso de maduración.

Aprendizaje

(Vygotsky 1979-p.130-140) “Sostiene y reconoce que el aprendizaje es un proceso cognoscitivo que requiere el uso de instrumentos físicos y herramientas psicológicas y socioculturales (pensamientos y lenguaje) que miden favorablemente el logro de los aprendizajes superiores en los aprendices”

Para aprender el estudiante debe poseer un óptimo desarrollo cognitivo pero, a su vez, también debe hacer uso de instrumentos psicológicos o herramientas socioculturales, para aprender. Entre más uso haga de ellos y más las domine, más capacidad y estrategias cognitivas y metacognitivas desarrollará para aprender autónomamente y autorregular su aprendizaje.

Para comenzar a entender las relaciones existentes entre el desarrollo el aprendizaje se hace indispensable retomar la teoría de Vygotsky (1979) de la zona de desarrollo próximo”. El concepto evidencia la maduración intelectual del alumno y su potencialidad para resolver situaciones problemáticas con o sin la intervención de “otro” Estos hallazgos son de suma importancia para el docente y la actividad docente.

Por lo enunciado hasta aquí, la zona de desarrollo potencial, plantea que la maduración por sí sola, no es capaz de producir funciones psicológicas superiores

como son el empleo de signos y símbolos, siendo éstos el resultado de una interacción social, supone necesariamente la presencia de los demás mediadores.

Importancia del Contexto

Vygotsky (1979) considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vygotsky (1931) introduce el concepto de 'zona de desarrollo próximo' que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación, aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar debe ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. 'La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. Rechaza totalmente los enfoques que reducen la Psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas.

Existen rasgos específicamente humanos no reducibles a asociaciones, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la Psicología. A diferencia de otras posiciones (Gestalt, Piagetiana), Vygotsky no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente. El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. Señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. El desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual. La transmisión y adquisición de conocimientos y patrón.

Vygotsky (1979) nunca afirmó que la construcción del conocimiento del estudiante pueda ser conseguida espontánea o independientemente. El proceso de

la formación de conceptos en el estudiante ocurre en la constante interacción entre las nociones espontáneas de éste y los conceptos sistemáticos introducidos por el maestro. El profesor toma como punto de partida los conocimientos del alumno y basándose en estos presta la ayuda necesaria para realizar la actividad. Cuando el punto de partida está demasiado alejado de lo que se pretende enseñar, al alumno le cuesta intervenir conjuntamente con el profesor, no está en disposición de participar, y por lo tanto no lo puede aprender.

Es importante conocer y analizar el desarrollo cognitivo por los que atraviesa el niño para poder conocer en qué momento de aprendizaje se encuentran y saber el punto de partida en donde vamos a poder trabajar con la aplicación de nuestra alternativa.

La manera en que la práctica puede incidir en el aprendizaje de los alumnos en estos contenidos se puede dar desde el cambio que debemos tener ante lo que significa aprender y construir los conocimientos matemáticos, dejar de lado el esquema tradicional en el que he enseñado y lo que los alumnos asimilan.

La situación no es tan fácil, los referentes teóricos nos indican que el niño pasa por un proceso en el aprendizaje del número y tiene que avanzar diferentes zonas de desarrollo que implican tanto la seriación, la clasificación, la correspondencia biunívoca, el conteo y por último la noción de agrupamiento y posición. Este aprendizaje no se da en corto plazo, por lo que el reto como maestro es proponer diferentes situaciones en las que se contraste al niño con las hipótesis planteadas y hacerlo evolucionar hacia nuevas zonas de desarrollo ya mencionadas, en el que el niño tiene una serie de estructuras que es necesario respetar si se quiere que se dé un aprendizaje, se hace mención que el niño transita por una etapa de desarrollo próximo antes de llegar a una independencia en sus aprendizajes.

El actuar docente debe ser entonces respetando todos estos procesos y contribuir a que se genere una metodología en la que los alumnos aprendan de ellos

mismos, se interesen por avanzar en sus aprendizajes y los comparen con los resultados de los demás.

1.4 Teoría Pedagógica

La teoría de César Coll representa una tendencia educativa contemporánea, que promueve toda una serie de situaciones fundamentadas en la heurísticas, constructivas e interactivas en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, y que considera al conocimiento como un producto de la interacción social y de la cultura.

Las actuales teorías han postulado un nuevo concepto de educación en donde se concibe a los alumnos como un sujeto activo capaz de promover su aprendizaje en sentido que debe procesar toda la información que recibe del exterior a través de sus sentidos, es así como surge esta corriente pedagógica conocida como el constructivismo, donde según (Coll,1994,p12) “se da una gran importancia a la actividad mental constructivista del alumno en la realización de los aprendizajes escolares, en el principio que lleva a concebir el aprendizaje escolar, como un proceso de construcción del conocimiento”.

El aprendizaje no es una simple cuestión de transmisión, internalización y acumulación de información, sino que entraña todo un proceso activo por parte del estudiante que lo lleva a ensamblar, extender, restaurar e interpretar la información que percibimos, es decir construir los conocimiento a partir de los recursos que le brinda su experiencia y las informaciones que se recibe a diario.

Interacción Maestro-Alumno

Con esta postura también se modifica la interacción maestro - alumno, es decir de ser unilateral donde el docente es quien toma la iniciativa en todas las relaciones sociales dentro del aula pasa a ser bilateral puesto que la interacción se da en un constante devenir entre alumno - maestro y viceversa, ya que se considera que en toda situación de aprendizaje lo que realmente educa son todos los que intervienen en ella.

Rol Del Maestro

Es recomendable tener presente el papel que juega el docente, pues al considerar al alumno como un sujeto pensante actuante y portador de conocimientos de su labor se complica dado que además de organizar actividades y situaciones de aprendizaje que promuevan la actividad mental constructiva del alumnos ha de orientar y guiar todo un proceso de contracción del aprendizaje. Esta corriente pedagógica implica un cambio en la perspectiva, regularmente el docente está acostumbrado a trabajar los contenidos matemáticos de manera aislada, es decir fuera de un contexto que le permita al alumno descubrir su significado, sentido y funcionalidad. Es de acuerdo a este tipo de enseñanza (tradicionalista) que se logra encasillar a los alumnos en la mecanización de los números originando que no encuentren significado en ellos y solo los memorice.

En otras palabra una visión constructivista del aprendizaje escolar obliga aceptar que la incidencia de la enseñanza de cualquier tipo que fuese sobre los resultados del aprendizaje esta total mente mediatizada por la actividad mental constructivista del alumno. Por lo que para la construcción del conocimiento en la escuela el alumno solo puede aprender mediante actividades constructivistas que despliega ante los contenidos escolares esta actividad por sí sola no garantiza el aprendizaje, es necesario además de que se oriente a construir unos significados acordes o compatibles con lo que significan y representan los contenidos de aprendizaje como saberes culturales ya elaborados. De ahí de la importancia de no contemplar la construcción del conocimiento en la escuela como proceso de construcción individual del alumno sino más bien como proceso de construcción compartida por profesores y alumnos en torno a unos saberes y o formas culturales.

El docente considerara al momento de iniciar alguna actividad que propicie la construcción de un nuevo conocimiento los saberes que él tiene, ya que si el alumno consigue establecer relaciones sustantivas y no arbitrarias entre el nuevo material de aprendizaje y su conocimiento y lo integra a su estructura cognitiva modificándola, será

capaz de atribuirle nuevos significados, de construirse una representación mental del mismo y en consecuencia habrá llevado a cabo un aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo pretende romper con el tradicionalismo memorístico y se preocupa por los intereses, necesidades y otros aspectos que hacen que, lo que el alumno desea aprender tenga significado y sea valioso para él de allí vendrá el interés por el trabajo y las experiencias en el aula.

Para que el aprendizaje sea significativo el contenido debe de tener significatividad lógica para lo que se requiere que el material de aprendizaje sea relevante e interesante y tenga una organización clara para que sea asimilado.

Evaluación

Una evaluación realizada en el inicio, durante o final de un proceso de enseñanza aprendizaje puede y debe contribuir al igual al ajuste de la ayuda educativa. Ello supone reconceptualizar la distinción clásica entre evaluación inicial, evaluación formativa y evaluación sumativa y extender la función reguladora de la evaluación a todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, el momento en que se acaba la evaluación y las decisiones a cuyo servicio se pone en el resultado de la evaluación que tiene lugar al comienzo de un proceso de enseñanza aprendizaje inicia por tanto, atendiendo al momento en que se hace, puede estar también al servicio de la toma de las decisiones sobre el tipo de calidad de las ayudas que conviene adoptar para promover el aprendizaje de los alumnos, o para hacer tomar conciencia a estos de lo que saben, de lo que no saben y de su propio proceso de aprendizaje y ser en consecuencia formativa y formadora en lo que concierne a la utilización de resultados de la evaluación y lo mismo cabe decir de la evaluación sumativa: la evaluación que se lleva a cabo al término de un proceso de enseñanza y aprendizaje final, por lo tanto, atendiendo al momento en que se hace.

Se pregunta el por qué trabajar con el marco referencial desde la forma del constructivismo. Se ha tomado en cuenta este marco referencial ya que conforme a la

forma de trabajo que se enmarca en la reforma educativa es el que más se adopta a la forma de trabajo, y además de que sale totalmente de la forma en que anteriormente se trabajaba (tradicionalismo) por lo que en el constructivismo el alumno deja de ser una persona pasiva en la construcción de su conocimiento y adopta un papel activo, y se convierte en un ser responsable de su propio aprendizaje. Por lo que el docente adopta un papel de orientador y guía que se verá a la tarea de entrelazar los conocimientos que el alumno ya posee con lo que los contenidos de estudios señalen. De lo que se trata de hacer con las estrategia de trabajo, es que mediante la utilización de los conocimientos previos con los que cuentan los alumnos y utilizando el juego como una herramienta de trabajo, se logren entrelazar estos dos aspectos para lograr que los alumnos adquieran un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO II

Alternativa de Solución

2.1.- Estrategias De Trabajo

(Brunner.1986.p.211-219), el alumno pasa por tres etapas que son: enativo, icónico y simbólico. El enativo significa que la representación del mundo se hace a través de la respuesta motriz, el icónico depende de habilidades motrices y de ejercicios de desarrollo de imágenes y el tercero que es la simbólica etapa dada por la adquisición del lenguaje que proporciona los medios para representar las experiencias del mundo. Existen dos formas de competencia que deben darse para que haya desarrollo: la representación y la integración. A medida que los alumnos se desarrollan deben adquirir medios para representar lo que ocurre regularmente en su ambiente, pero también deben aprender a trascender lo momentáneo para ello desarrollan medios que unen el pasado con el presente y éste con el futuro.

En cuanto a la enseñanza, para Bruner (1986) lo más importante es que se ayude a los niños a pasar, progresivamente de un pensamiento concreto a un estadio de representación conceptual y simbólica más adecuada al pensamiento. Es posible enseñar a alguien siempre que se haga en su propio lenguaje. Si la enseñanza logra conducir a los niños desde su manera de pensar y percibir hasta una noción adecuada e intuitiva, el resultado es que aprenderán, por ejemplo al contar. Los niños pueden aprender todos los conceptos si se les ofrece la oportunidad de practicar con materiales que puedan manipular por sí mismos.

El ambiente para un aprendizaje debe proporcionar alternativas que den lugar a la percepción, por parte del alumno, de relaciones y similitudes entre los contenidos presentados. El descubrimiento consiste en transformar o reorganizar la evidencia de manera de poder ver más allá de ella. Por ellos las entradas deben basarse en un modo de presentación hipotética y heurística que en uno puramente expositivo, hay que sacar lo que los alumnos piensan de una situación para que después con el conocimiento de la realidad contrasten sus ideas.

Qué es el Juego

En los seres humanos el juego adquiere una dimensión especial; contribuye al desarrollo físico e intelectual, la creatividad, el equilibrio emocional, el aprendizaje y la socialización. El juego se desarrolla a lo largo de todo el ciclo vital de las personas, con rasgos comunes y características diferentes en las distintas sociedades y épocas.

El Juego

(Bruner1986.p211-219).En su artículo "Juego, pensamiento y lenguaje" resalta las funciones del juego en la actividad de los niños. "En primer lugar, en el juego se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. En segundo lugar, el juego se caracteriza por una conexión bastante débil entre los medios y los fines, por lo tanto, sirve como medio de exploración y de invención. En tercer lugar, a pesar de su variedad, el juego rara vez es aleatorio o casual, sino más bien, por el contrario, parece como obedecer a un plan. En cuarto lugar, se dice que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, en el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo., no hace falta decir que el juego divierte y que divierte mucho. En este sentido, se cree que podemos asimilar el juego a la resolución de problemas, pero en forma más agradable."

El Juego Infantil

En la etapa infantil el juego adquiere una importancia capital la facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas. Con él los niños aprenden a conocerse a sí mismos y a explorar el entorno en el que viven. Así el juego conforma un espacio lúdico para el desarrollo personal y social del menor.

Para el niño jugar es la única forma de vida realmente viva. El juego es una actividad seria e importante en la que se involucran "de todo corazón". El juego es siempre un proyecto. El niño se plantea jugar a algo concreto y, si bien existe un "boceto" sobre cómo se va a desarrollar y hacia dónde está dirigido, todo irá tomando

forma a medida que la actividad lúdica se desarrolle. De esta forma se establecerán nuevas reglas y metas, se enriquecerá el universo de relaciones y se aplicará lo aprendido a nuevos contextos y situaciones. El mismo juego será diferente cada vez que se juega, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y el pensamiento creativo.

Clasificación Y Seriación

Los conceptos de seriación y clasificación generalmente son vistos en kínder y primer grado, aplicando diversos juegos en los que ellos pueden colocar objetos en un orden determinado o agrupándolos según determinado rasgo en común entre unos y otros. Para estos conceptos hay que tomar en cuenta otros que son básicos en la comprensión matemática de estos tres. Entre ellos están la cardinalidad y la ordinalidad

Cardinalidad Y Ordinalidad

Estos dos conceptos van de la mano, el primero es la cardinalidad, el cual indica la propiedad numérica de una cifra; es la actividad concreta de agrupar o separar por semejanzas y diferencias los objetos según criterios cuantitativos, a esto llamamos clasificación. El segundo término es la ordinalidad que se refiere a la relación de orden de los números, se aplica cuando establecemos relaciones entre los diferentes elementos, seriándolos ascendente o descendentemente. Existe aquí una característica que determina el concepto de número, el hecho de que ambos conceptos están fusionados dentro de este concepto, es decir que número es la clasificación y la seriación unidas para determinar el lugar de un objeto dentro de un grupo, su correspondencia con otros elementos y la cantidad de objetos que conforman ese grupo en sí.

Juego Simbólico

Es tipo de juego en el que el niño atribuye toda clase de significaciones más o menos evidentes a los objetos; simula acontecimientos imaginarios, interpreta escenas de personajes ficticios, es decir que su manera de jugar es imitando a los adultos. El símbolo implica un objeto ausente.

“El juego simbólico abarca de los 2 a 7 años aproximadamente, (periodo preoperacional) los niños comienzan a jugar con símbolos, reconocen que existen reglas y las consideran fijas e inestables incluso cuando juega solo. Los niños combinan sin querer estas reglas o se centran en algunas de ellas, ignorando otras cuando a ellos les conviene”

El juego simbólico se divide en tres etapas: La primera de ellas se da en los esquemas simbólicos sobre objetos nuevos, es decir, el niño atribuye a otros objetos esquemas con el que ya está familiarizado. El esquema simbólico consiste en reproducir una acción propia pero ficticiamente; sirve de transición, pues construye un simple ejercicio de las conductas propias, pero ya es un ejercicio simbólico,

La segunda etapa; se encuentra conformada por el tipo de juego simbólico de asimilación simple de un objeto a otro y ocasiona el juego, se da la imitación asimilando el cuerpo propio a un objeto cualquiera, jugando a imitación entre si

La tercera etapa abarca de los 7 a 11 años y se caracteriza por que comienza el simbolismo colectivo que es la diferenciación y la adecuación de los papeles que se hacen complementarios; ya que se da un paso del egocentrismo inicial a la reciprocidad.

Juego De Reglas

Se desarrolla durante los (4 a7años, periodo de las operaciones formales) pero sobre todo en el tercer periodo (7 a 11 años periodo de las operaciones formales).

Se inicia con los años escolares. El niño ha comenzado a comprender ciertos objetos sociales de cooperación y competición; está empezando a hacer capaz de trabajar y pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo, tal situación supone a su vez obligaciones por parte de los miembros participantes, los niños comprenden que las

excepciones o cambios en las reglas deben estipularse mediante un acuerdo de todos los que juegan. No obstante, es difícil alcanzar tal acuerdo, a no ser que cada jugador considere que los cambios son más ventajosos para él que para los demás jugadores, los niños desarrollan una actividad relativista con respecto al establecimiento de reglas y al acuerdo sobre los cambios de dichas reglas, pero observan un riguroso respeto por las mismas saben que las reglas pueden establecerse y cambiarse libremente pero una vez que han fijado no pueden ignorarse arbitraria o selectivamente.

Existen dos tipos de reglas; reglas transmitidas; son las que se transfieren socialmente y son producto de la acción de los mayores sobre los menores, en los juegos de los niños menores de edad. Reglas espontáneas; este tipo de juego es producto de la socialización entre menores, mayores o entre iguales y contemporáneos.

Características del juego

Existen una serie de características generales y comunes a las conductas de juego que nos interesa conocer, como son:

1. El juego es voluntario, libre y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad al ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo.
2. El juego responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar.
3. El juego es necesario y proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional; siendo en las personas adultas relegado al espacio propio del ocio por las exigencias laborales y sociales, mientras que en la infancia ocupa una parte significativa de su existencia.
4. El juego presenta una organización propia de las conductas; que lo definen como tal y provienen, en gran parte, de imitar conductas observadas.

5. El juego es un fin en sí mismo; independientemente de que se plantee una finalidad educativa, creativa o relacional, todo juego tiene una finalidad lúdica: el juego mismo.
6. El juego es un proceso; independientemente de la meta que se alcance con ese juego, el proceso prevalece sobre el resultado.
7. El juego se define desde la persona que juega; a partir de la vivencia propia y personal del juego y la relación que se establece a través del mismo.
8. El juego potencia el aprendizaje; por su enorme potencial motivador, el interés que despierta y el sentido que tiene para el que juega.
9. El juego permite crear mundos alternativos; tanto en niños como en adultos la capacidad creativa y la imaginación aplicada al juego posibilitan espacios nuevos, historias nuevas y vidas nuevas.
10. El juego facilita las relaciones; tanto con los demás (interpersonales) como con uno mismo (intrapersonales), ofreciendo un campo de experimentación único.

Proceso de resolución de problemas

Una estrategia hace referencia a un patrón de decisiones en la adquisición, retención y utilización de la información que sirve para lograr ciertos objetivos, asegurarse que se dé el resultado esperado. Este proceso presenta tres estrategias:

Ensayo: se caracteriza por implicar el uso de sentido común, el individuo actúa de una determinada forma al enfrentar una situación problemática, pero de no resultar lo esperado cambia su primera alternativa de actuación por otra y así sucesivamente hasta encontrar la respuesta deseada.

Auto corrección: no se actúa de manera impulsiva ni arbitraria, por el contrario, cuando enfrentamos una situación problemática planteamos alternativas de solución que por experiencias pasadas sabemos que son adecuadas.

Las estrategias se pueden aplicar a una extensa diversidad de circunstancias, estas llevan incorporando un principio de transferencia a las estrategias de prueba “si ganas sigues, si pierdes cambia que sirve para enfrentar un problema de alternativas múltiples que es ocupado y aplicado a una extensa variedad de elección.

| ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO | | | |
|--|--|---|--|
| Desarrollo psicomotor | Desarrollo cognitivo | Desarrollo social | Desarrollo emocional |
| <ul style="list-style-type: none"> - Coordinación motriz - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación sensorial - Coordinación visomotora - Capacidad de imitación | <ul style="list-style-type: none"> - Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático - Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto | <p><i>Juegos simbólicos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos de comunicación y cooperación con los demás - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación del desarrollo moral <p><i>Juegos cooperativos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos - Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales - Disminuye las conductas agresivas y pasivas - Facilita la aceptación interracial | <ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual |

Se ha venido hablando y se sigue hablando de los intereses del niño y de las necesidades de tenerlos en cuenta en el mundo escolar, como también en los procesos

de aprendizaje, que los niños lleven un proceso de aprendizaje y que este lo adquiera mediante los juegos.

Por lo que es necesario trabajar en las escuelas realizando actividades que motiven al alumno, en donde se involucren totalmente las actividades que se propongan, el juego como estrategia en los contenidos y las actividades que tengan que trabajar.

Antes que nada es necesario señalar que el propósito que se pretende lograr es que los alumnos de primer grado logren adquirir a través del juego simbólico, y de reglas la construcción del concepto de número para utilizarlo en la vida y resolver situaciones que se le presenten en la vida diaria, por lo que se busca que en el alumno se desarrolle una forma de pensamiento que le permita interpretar y comunicar matemáticamente situaciones que se presentan en diferentes entornos socioculturales, además de que pueda desarrollar técnicas adecuadas para resolver y plantear problemas, como lo enmarca la nueva reforma de la educación (RIEB) por lo que es necesario seguir un proceso y realizar algunas actividades en donde se implique el juego en las actividades de seriación, clasificación, y correspondencia.

Además de considerar como un punto de apoyo muy importante para poder trabajar los contenidos de enseñanza aprendizaje tenemos el plan y programas de estudio en el que se señala que el éxito del aprendizaje depende de una buena medida del diseño de las actividades que promueven la construcción del conocimiento apartar de experiencias concretas, en las cuales, en esas actividades las matemáticas serán para el niño una herramienta funcional y flexible que permitirán situaciones que conlleven al alumno a implementar diferentes técnicas que lo lleven a resolver problemas de una forma autónoma y reflexiva. Además de que se buscará que el alumno mediante algunas actividades comprenda que el número es una propiedad de los conjuntos que permite expresar la cantidad de objetos contados. Además de tomar en cuenta de que el conjunto de objetos aislables o números naturales, estos son números sin signo o sin forma rotacional que expresan la cantidad de objetos contados.

A veces se trabajarán actividades donde se trabaje la cardinalidad de los números, la propiedad de la cardinalidad expresa el número de elementos de un conjunto, por ejemplo: el número cinco es propiedad común a todos los conjuntos que tienen cinco elementos y a la ordinalidad es solamente relación de orden de conjuntos que permiten explicar por qué el conjunto de cuatro elementos es mayor que un conjunto de tres elementos .por ejemplo: el conjunto de tres elementos pueden ser expuestos en correspondencia biunívoca solamente con una parte del conjunto de cuatro elementos. Estableciendo que la correspondencia biunívoca es “la operación a través de la cual se establece una relación de uno a uno entre los elementos de dos o más conjuntos con el fin de compararlos cuantitativamente. Así es como ordenamos jerárquicamente dichos conjuntos y tendrán un rango determinado por el sentido que se le da el ordenamiento y en base a la cantidad de cada conjunto es decir, la ordinalidad establece la relación entre la clase de los conjuntos a partir de sus propiedad numérica, atendiendo su equivalencia y a las reglas de composición de series, es aquí donde el niño puede expresar que el cuatro es mayor que el tres indicando que dentro de la serie el número cuatro tienen un rango mayor al número tres.

El juego se toma como estrategia por ser una de las más apropiadas para trabajar los contenidos de aprendizaje en cualquier institución escolar, para que la alternativa tenga validez debe de estar enmarcada teóricamente y la que parece más congruente es la teoría que asido retomada de Bruner sobre el juego. No solo se trata de jugar hasta el cansancio si no de saber utilizar el juego como se va a emplear, porque una cosa es utilizar el juego como agente de socialización, de una forma espontánea y otra muy distinta al llegar a explotarlo en el sentido literal de la palabra. El juego le va a permitir al niño utilizar sus esquemas y movilizar sus operaciones.

Se pretende centrarse más en el juego simbólico, que parte de la edad del niño de los dos años a los siete años, que organiza el pensamiento en base a las imágenes y símbolos ya conocidos y acompañándose de la imaginación representativa siendo imprescindible para logro de su autonomía que el niño tenga una actividad propia a través de ella y socializándose paulatinamente. La técnica de educación está basada en

el juego y es necesario conocer el proceso de su evolución para adecuar las actividades didácticas a la satisfacción de sus diferentes etapas.

Es importante ubicarnos en una definición general del término contenidos “los contenidos comprenden todos los aprendizajes que los alumnos deben alcanzar para progresar en las direcciones que marcan los fines de la educación en una etapa de escolarización, en cualquier área o fuera de ella para lo que es preciso estimular comportamientos, adquirir valores, actitudes y habilidades del pensamiento, además de conocimientos , es por ello que hay que referirse no solo a informaciones que adquieren, sino también a determinadas actividades que es necesario practicar para adquirir aprendizajes .

2.2.- Evaluación General

Desarrollo de una evaluación

Es importante señalar que el maestro debe de reconocer el proceso que sigue cada sujeto y el grupo para construir el sistema de diversas situaciones de aprendizaje. Se trata de llevar un registro de la evolución de los alumnos.

La evaluación se considera como necesaria para establecer algunos principios que guíen su marcha en el aula escolar

1. Sistematizar la elaboración del desempeño de sujetos y del grupo en cada situación de evaluación
2. Utilizar adecuadamente el sistema de evaluación

La evaluación refleja el logro de los alumnos de acuerdo a los propósitos establecidos en el plan y programas de estudios. Considerando en la evaluación todos los elementos posibles sobre el desempeño y avance del educando; el docente podrá:

1. Tomar decisiones pedagógicas oportunas.
2. Integrar y registrar una calificación congruente al aprovechamiento.

El valor del instrumento no es un instrumento de medición si no que permite conocer lo que sabe el alumno y el grupo y así también la posibilidad que tiene para avanzar en determinados conocimientos. Para realizar una evaluación de la construcción del número.

Se busca conocer el complejo proceso de evaluación por medio de la técnica de observación y listas de registro de observaciones en donde se va a utilizar el juego simbólico y el número con el contenido correspondiente, para esto se elabora instrumentos de evaluación, algunos instrumentos de evaluación son mencionados en la reforma educativa como por ejemplo: como el registros breves de observaciones, cuaderno de trabajo de los alumnos .lista de control, pruebas y otros

Las técnicas e instrumentos que se seleccione o elabore debe de contribuir a la mejora de del proceso evaluado, el informe final y las decisiones que se toman colaboran en su positiva aceptación y será en todos los interesados e integrantes de la actividad o de situaciones evaluadas y tanto las técnicas como los instrumentos utilizados deberán ser válidos y útiles para permitir valorar los productos o resultados que se evalúan.

Para lograr construir el concepto de número se van a buscar técnicas e instrumentos que van a ir integrados dentro de lo que es el proceso de evaluación. La evaluación es un elemento que forma parte de un proceso de aprendizaje, toda practica es incompleta si no se evalúa lo que se realiza, ya que para que un docente tenga la posibilidad de observar si realmente se han construidos los conocimientos propuestos debe recurrir a la evaluación.

La evaluación aplicada a la enseñanza y el aprendizaje consiste en un proceso sistemático y riguroso de obtención de los datos incorporando al proceso educativo desde su comienzo, de manera que sea posible disponer de información continua y significativa para conocer la situación, formar juicios de valor con respecto a ella y tomar las decisiones adecuadas parta conseguir la actividad educativa mejorándola

progresivamente. Para esto se debe de considerar lo que se observa que los niños pueden hacer y saben en un momento específico tomar en cuenta los avances que van teniendo en el proceso de aprendizaje.

¿Cuándo evaluar?

Los avances que logran los alumnos en cada una de las planeaciones se manifiestan al actuar en situaciones reales de la vida escolar o extraescolar, es necesario mencionar que la evaluación del aprendizaje es continua, al observar su participación en las actividades, las relaciones que establecen con sus compañeros al escuchar sus opiniones y propuestas, el profesor puede percatarse de los logros, dificultades y necesidades de apoyo específico de los alumnos.

Evaluación formativa: Se encarga de orientar la actividad a través de sus informes sobre la información en la que se va alcanzando los objetivos la evaluación formativa señala que se va cumpliendo los objetivos , el maestro y los alumnos tendrán un estímulo eficaz para seguir adelante, con la finalidad de: 1.-dosificar y regular adecuadamente el ritmo del aprendizaje,2.-retro alimentar el aprendizaje con información desprendida de los exámenes,3.-enfaticar la importancia de los contenidos más valiosos,4.-dirigir el aprendizaje sobre las vías de procedimientos que demuestran mayor eficacia,5.-informar a cada estudiante acerca de su particular nivel de logro. Al portafolio, rúbricas, pruebas informales, exámenes prácticos, observaciones y registros del desempeño, son algunos instrumentos que se utilizan para llevar la evaluación.

Evaluación sumativa: consiste en analizar los productos de aprendizaje e integrar los elementos cualitativos registrados en instrumentos para apreciar los procesos y grado de desarrollo vertiendo una valoración o calificación. Con la finalidad de definir la efectividad de la plantación y medir los propósitos y constatar los efectos de enseñanza, apropiar los productos o procesos que se considera terminados, establecer criterios para perfeccionar futuras actividades de aprendizaje, saber si los alumnos han adquirido los comportamientos terminados previstos por el docente. Los instrumentos

para realizar este tipo de evaluación son: lista de cotejo, rubricas, trabajo individual, portafolio, exámenes

Evaluación procesual: Consiste en la valoración continua del aprendizaje del alumnado y de la enseñanza del profesor mediante la obtención sistemática de datos, análisis y toma de decisiones oportuna mientras que tiene lugar a su propio proceso y es formativa porque permite la adopción de decisiones sobre lo que más interesa al docente para no hacer más larga la resolución de dificultades presentadas por sus alumnos, considerando que cada alumno presenta diversas formas de aprendizaje

Evaluación final: “Es aquella que se realiza al terminar un proceso de enseñanza aprendizaje, aunque esta sea parcial. Una evaluación final puede estar referida al fin de un ciclo o etapa educativa, pero también al término de desarrollo de una unidad didáctica o del proceso habido a lo largo de un trimestre” (Galí, 1944, pág. 93); esta evaluación es la síntesis de los dos momentos anteriores de la evaluación inicial y procesual, que permite determinar los logros, alcances y dificultades, tanto de manera individual como grupal al finalizar el ciclo escolar, una unidad o un tema que se quiera evaluar.

Por todo esto la forma en la que se va a evaluar el número será de forma inicial por una parte ya que se parte de un diagnóstico, procesual porque se tomarán en cuenta los logros, los datos y todo lo que tenga que ver en el proceso de la adquisición del número y final porque se verán los resultados obtenidos en la aplicación de la estrategia.

Instrumento de evaluación

Lista de cotejo

“Las listas de cotejo o verificación son instrumentos diseñados para estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en la ejecución (v. gr.,

manejo de un instrumento, producción escrita, etc.) y/o en el producto (dibujos, producciones estrictas, etc.) realizados por los alumnos” (Díaz Barriga, F. y Rojas, 1998: 199).

Rúbricas

“Las rúbricas son guías o escalas de evaluación donde se establecen niveles progresivos de dominio o pericia relativos al desempeño que una persona muestra respecto de un proceso o producción determinada. Las rúbricas integran un amplio rango de criterios que cualifican de modo progresivo el tránsito de un desempeño incipiente o novato al grado de experto. Son escalas ordinales que destacan una evaluación del desempeño centrada en aspectos cualitativos, aunque es posible el establecimiento de puntuaciones numéricas. En todo caso, representan una evaluación basada en un amplio rango de criterios más que en una puntuación numérica única. Son instrumentos de evaluación auténtica sobre todo porque sirven para medir el trabajo de los alumnos de acuerdo con los criterios de la vida real” (Díaz Barriga, F., 2006: 135).

Trabajos individuales y colectivos

“Los trabajos que los profesores suelen encomendar a sus alumnos pueden ser muy variados: ejercicios, solución de problemas, visitas a lugares determinados, trabajos de investigación, etc. Se realizan en forma individual o en pequeños grupos. Los trabajos son entregados y el profesor los evalúa y ubica dentro de un contexto didáctico o de enseñanza específico [...] La información obtenida a partir de los trabajos o tareas encuadrados en cualquiera de los dos tipos, luego de ser revisados y calificados, se devuelvan lo más rápido posible con retroalimentación correctiva precisa” (Díaz Barriga, F. y Rojas, 1998: 191).

Examen

“Podríamos definir a los exámenes en su forma típica, como aquellas situaciones controladas en donde se intenta verificar el grado de rendimiento o de aprendizaje logrado por los Edición Especial para el Grupo Académico Nacional (GAN), mayo 2010

los exámenes son recursos que han aparecido en el ámbito educativo con la intención de lograr una evaluación objetiva, libre lo más posible de interpretaciones idiosincráticas al establecer juicios sobre los aprendizajes de los alumnos. Otra característica adicional asociada al examen es la supuesta posibilidad de cuantificar el grado de rendimiento o aprendizaje a través de calificaciones consistentes en números [...] Los exámenes pueden ser al menos de dos tipos: los estandarizados (por lo general los elaboran los especialistas en evaluación) y los formulados por los profesores según las necesidades del proceso pedagógico” (Díaz Barriga, F. y Rojas, 1998: 192).

CAPÍTULO III

Metodología de Trabajo

3.1 Cronograma

| Actividad | Fecha | AGOSTO | | SEPTIEMBRE | | | | OCTUBRE | | | | NOVIEMBRE | | | | DICIEMBRE | |
|---|-------|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|--|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 |
| Aplicación del diagnóstico | |  |  | | | | | | | | | | | | | | |
| Aplicación de planeaciones correspondientes a la primera etapa | | | |  | | | | | | | | | | | | | |
| Evaluación y seguimiento de la aplicación de la primera etapa del proyecto | | | | |  |  | | | | | | | | | | | |
| Evaluación del proyecto | | | | | | |  | | | | | | | | | | |
| Informe inicial de la aplicación de la alternativa | | | | | | | |  | | | | | | | | | |
| Aplicación de las planeaciones correspondientes a la segunda etapa del proyecto | | | | | | | | |  | | | | | | | | |
| Evaluación y seguimiento de la segunda parte del proyecto | | | | | | | | | |  |  | | | | | | |
| Evaluación del proyecto | | | | | | | | | | | |  | | | | | |
| Informe intermedio de la aplicación de la alternativa | | | | | | | | | | | | |  | | | | |
| Aplicación correspondiente a la tercera etapa del proyecto | | | | | | | | | | | | | |  | | | |
| Evaluación y seguimiento de la tercera etapa del proyecto | | | | | | | | | | | | | | |  | | |
| Evaluación del proyecto | | | | | | | | | | | | | | | |  | |
| Informe de la aplicación de la alternativa | | | | | | | | | | | | | | | | |  |

3.2.- Plan de Trabajo



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
1ª GRADO GRUPO "B"



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
CLAVE: 30EPR3915D
NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO

LUGAR: LOS OLMOS. VER.

ZONA ESCOLAR: 09

| ALTERNATIVA EL JUEGO | OBJETIVOS | RECURSOS HUMANOS | RECURSO MATERIALES | TIEMPO |
|---------------------------------------|--|-------------------------|--|--|
| DIAGNÓSTICO | Reconocer en qué nivel de conocimientos ,se encuentran en cuanto a seriación , clasificación y correspondencia | Profesor Alumno | Examen Diagnostico Lápiz, Goma, Sacapuntas | 5 sesiones por semana de un tiempo aproximado de 1:00 hora c/u durante 2 semanas y media |
| LAS COSAS QUE ME RODEAN | Aplicar los conceptos de seriación y clasificación en la rutina diaria | Profesor Alumno | Se requieren papel, lápiz y lápices de color. | 4 sesiones de 1:30 min. c/u durante 1 semana |
| BUSCANDO CANTIDADES | Identificar atributos de objetos y colecciones | Profesor Alumno | Una hoja de papel y un lápiz | 4 sesiones de 1:30 min. c/u durante 1 semana |
| ¿CUÁNTOS TENGO? | Trabajar con una serie numérica oral y escrita | Profesor Alumno | Una caja rectangular de unos 25 cm X 15 cm X 10 cm, dividida en compartimentos marcados secuencialmente. Objetos para contar | 4 sesiones de 1:30 min. c/u durante 1 semana |
| JUEGO DE CARTAS | El alumno: Compara números desde los conceptos de numero cardinal u ordinal por menos hasta el 10 | Profesor Alumno | Libro Recortable Memorama | 4 sesiones de 1:30 min. c/u durante 1 semana |
| JUEGO EL CUMPLEAÑOS DE MI AMIGO | Lean y escriban números hasta el 30. amplía la serie oral por lo menos hasta el 50 | Profesor Alumno | Calendario frijoles | 4 sesiones de 1:30 min. c/u durante 1 semana |
| JUEGOS CONOCE Y ORDENA TU LIBRO | Interpreten y representen números al menos hasta el 10, e identifiquen los distintos usos de los números según el contexto en el que aparecen. | Profesor Alumno | Libros Hojas enumeradas Cuentos | 4 sesiones de 1:30 min. c/u durante 1 semana |
| JUEGO SIMÓN PIDE | Practique la resolución de suma y resta oral y escrita | Profesor Alumno | Lápices, Colores, Tijeras, Pegamento, Gomas, Pizarrón | 4 sesiones de 1:30 min. c/u durante 1 semana |
| JUEGO CON LOS OJOS CERRADOS | Que cuenta con la capacidad de comparar y a completar colecciones | Profesor Alumno | Dos bandejas con diferente número de pinzas cada una, y un pañuelo | 4 sesiones de 1:30 min. c/u durante 1 semana |

3.3.- Propuesta Didáctica e Instrumentos de Evaluación



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| Competencias a favorecer | Habilidades | Aprendizajes esperados | Secuencia de aprendizaje | Recurso didácticos y –materiales educativos | Articulación a otras asignaturas | Evaluación |
|----------------------------------|--|--|---|--|--|---|
| Comunicar información matemática | Aplicar los conceptos de seriación y clasificación en la rutina diaria | Que los estudiantes puedan relacionar los conceptos vistos en clase a su vida diaria al entorno que los rodea. | <p>NOMBRE: Las cosas que me rodean</p> <p>CONOCIMIENTOS PREVIOS: Reconocer y describir los objetos que lo rodean</p> <p>DESARROLLO Se seleccionan distintos objetos de la casa o de la comunidad donde viven, luego las clasifican en listas bajo diversos criterios: tamaño, color, forma, etc. En el informe deben aplicar criterios de seriación según su tamaño, del más pequeño al más grande o viceversa, también se pueden aplicar otros conceptos de orden, como primero, segundo, etc. Luego se ilustran.</p> <p>OBSERVACIONES: Es importante que los estudiantes puedan relacionar los conceptos vistos en clase a su vida diaria al entorno que los rodea.</p> | <p>MATERIALES: Se requieren papel, lápiz y lápices de color.</p> | <p>Español</p> <p>Exploración de la naturaleza y la sociedad</p> | <p>Clasificación de los objetos</p> <p>Participación</p> <p>La relación que hace de los objetos con el entorno que lo rodea</p> <p>Informe oral y escrito</p> |



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| NOMBRE | INDICADORES | Clasificación de los Objetos | | | Participación | | | La relación que hace de los objetos con el entorno que lo rodea | | | Informe oral y escrito | | | Resultados |
|-------------------------------------|-------------|------------------------------|---|---|---------------|---|---|---|---|---|------------------------|---|---|------------|
| | | B | R | M | B | R | M | B | R | M | B | R | M | |
| Atanasio Cruz Alma Rosa | | | | | | | | | | | | | | |
| Baltasar Martínez Alan | | | | | | | | | | | | | | |
| Casados Rodríguez María del Rosario | | | | | | | | | | | | | | |
| Rhino Rosas Jennifer Guadalupe | | | | | | | | | | | | | | |
| Contreras Jaime Joan Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Espinosa Tetelano José Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Flandes Cayetano Denis Karaim | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Castillo Elizabeth | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán López Guillermo | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Vega David | | | | | | | | | | | | | | |
| Hernández Mari Carmen | | | | | | | | | | | | | | |
| Juárez Murrieta Jessica | | | | | | | | | | | | | | |
| León Puente Dulce María | | | | | | | | | | | | | | |
| Leiva Morales Jesús Eduardo | | | | | | | | | | | | | | |
| López Zabaleta María Lucia | | | | | | | | | | | | | | |
| López Hernández Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Luis Martínez Gilberto | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Caro Juan José | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Cortes Dariana Elvira | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Mota Miara Estefanía | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Pérez Fernando Jovany | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Félix Citlalli Montserrat | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Martín Miguel Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Mendoza Caracas Carla Ama Iraní | | | | | | | | | | | | | | |
| Moreno Méndez José Fernando | | | | | | | | | | | | | | |
| Murrieta Carlos María Fernanda | | | | | | | | | | | | | | |

ESCALA: B=BUENO R=REGULAR M=MALO
 PONDERACIÓN DE LA ESCALA: B=3 R=2 M=1 PUNTOS.
 LUEGO LA SUMA SE EFECTUARA EN UNA REGLA DE TRES PARA OBTENER LOS RESULTADOS



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| Competencias a favorecer | Habilidades | Aprendizajes esperados | Secuencia de aprendizaje | Recurso didácticos y –materiales educativos | Articulación a otras asignaturas | Evaluación |
|--|---|---|---|--|--|---|
| <p>Validar procedimientos y resultados</p> <p>Comunicar información matemática</p> | <p>Identificar atributos de objetos y colecciones</p> | <p>Relacionar el concepto de cantidad con el entorno inmediato del niño</p> | <p>NOMBRE: Buscando Cantidades</p> <p>CONOCIMIENTOS PREVIOS: Los adquiridos en años anteriores sobre los objetos y sus relaciones Los números del uno al diez</p> <p>DESARROLLO: Se establece una lista de objetos contables que se encuentren en el entorno directo del niño, por ejemplo: ventanas, cuadros, cucharas, etc. El maestro escribe las listas ya sea con dibujos o frases, dependiendo del nivel del niño y este escribe cuantos hay. El niño deberá relacionar el concepto de cantidad con el entorno inmediato y los objetos que se encuentran en el niño</p> <p>OBSERVACIONES: Puede variarse según las necesidades educacionales de cada menor. En tal caso las listas pueden ser cortas o contener objetos solo de una habitación determinada.</p> | <p>MATERIALES: Una hoja de papel y un lápiz</p> | <p>Exploración de la naturaleza y la sociedad</p> <p>Español</p> | <p>La identificación de atributos de objetos</p> <p>La relación con el concepto de cantidad con su entorno inmediato</p> <p>Conteo oral de los objetos</p> <p>Participación</p> |



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| NOMBRE | INDICADORES | La identificación de atributos de objetos | | | La relación con el concepto de cantidad con su entorno inmediato | | | Conteo oral de los objetos | | | Participación | | | Resultados |
|-------------------------------------|-------------|---|---|---|--|---|---|----------------------------|---|---|---------------|---|---|------------|
| | | B | R | M | B | R | M | B | R | M | B | R | M | |
| Atanasio Cruz Alma Rosa | | | | | | | | | | | | | | |
| Baltasar Martínez Alan | | | | | | | | | | | | | | |
| Casados Rodríguez María del Rosario | | | | | | | | | | | | | | |
| Rhino Rosas Jennifer Guadalupe | | | | | | | | | | | | | | |
| Contreras Jaime Joan Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Espinosa Tetelano José Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Flandes Cayetano Denis Karaim | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Castillo Elizabeth | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán López Guillermo | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Vega David | | | | | | | | | | | | | | |
| Hernández Mari Carmen | | | | | | | | | | | | | | |
| Juárez Murrieta Jessica | | | | | | | | | | | | | | |
| León Puente Dulce María | | | | | | | | | | | | | | |
| Leiva Morales Jesús Eduardo | | | | | | | | | | | | | | |
| López Zabaleta María Lucía | | | | | | | | | | | | | | |
| López Hernández Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Luis Martínez Gilberto | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Caro Juan José | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Cortes Dariana Elvira | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Mota Miara Estefanía | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Pérez Fernando Jovany | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Félix Citlalli Montserrat | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Martín Miguel Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Mendoza Caracas Carla Ama Iraní | | | | | | | | | | | | | | |
| Moreno Méndez José Fernando | | | | | | | | | | | | | | |
| Murrieta Carlos María Fernanda | | | | | | | | | | | | | | |

ESCALA: B=BUENO R=REGULAR M=MALO
 PONDERACIÓN DE LA ESCALA: B=3 R=2 M=1 PUNTOS.
 LUEGO LA SUMA SE EFECTUARA EN UNA REGLA DE TRES PARA OBTENER LOS RESULTADOS



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| Competencias a favorecer | Habilidades | Aprendizajes esperados | Secuencia de aprendizaje | Recurso didácticos y –materiales educativos | Articulación a otras asignaturas | Evaluación |
|--|--|--|---|---|---|---|
| <p>Validar resultados y procedimientos</p> <p>Comunicar información matemática</p> | <p>Trabajar con una serie numérica</p> <p>Oral y escrita</p> | <p>Hacer relaciones entre cantidades</p> | <p>NOMBRE: ¿Cuántos Tengo?</p> <p>CONOCIMIENTOS PREVIOS: Reconocer la secuencia establecida: letras, colores, símbolos, etc. Conocer las cantidades numéricas.</p> <p>DESARROLLO: Se utilizan elementos que puedan ser contabilizados: canicas, paletas, botones, calcomanías, etc. La idea es que los niños jueguen a lanzar los objetos dentro de los compartimentos, ganando el que tenga más objetos.</p> <p>OBSERVACIONES: Los mismos niños pueden construir sus cajas y determinar que objetos quieren contar. Puede trabajarse en parejas o grupos no mayores a cinco. Los compartimentos pueden ser cubiertos dejando solo una entrada en el centro para hacerlo más interesante.</p> | <p>MATERIALES: Una caja rectangular de unos 25 cm X 15 cm X 10 cm, dividida en compartimentos marcados secuencialmente. Objetos para contar</p> | <p>Artes plásticas</p> <p>Español</p> <p>Educación física</p> | <p>Utilización del conteo oral</p> <p>Desempeño en las actividades</p> <p>Construcción de material</p> <p>Participación individual y grupal</p> |



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| NOMBRE | INDICADORES | Utilización del conteo oral | | | Desempeño en las actividades | | | Construcción de material | | | Participación individual y grupal | | | Resultados |
|-------------------------------------|-------------|-----------------------------|---|---|------------------------------|---|---|--------------------------|---|---|-----------------------------------|---|---|------------|
| | | B | R | M | B | R | M | B | R | M | B | R | M | |
| Atanasio Cruz Alma Rosa | | | | | | | | | | | | | | |
| Baltasar Martínez Alan | | | | | | | | | | | | | | |
| Casados Rodríguez María del Rosario | | | | | | | | | | | | | | |
| Rhino Rosas Jennifer Guadalupe | | | | | | | | | | | | | | |
| Contreras Jaime Joan Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Espinosa Tetelano José Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Flandes Cayetano Denis Karaim | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Castillo Elizabeth | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán López Guillermo | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Vega David | | | | | | | | | | | | | | |
| Hernández Mari Carmen | | | | | | | | | | | | | | |
| Juárez Murrieta Jessica | | | | | | | | | | | | | | |
| León Puente Dulce María | | | | | | | | | | | | | | |
| Leiva Morales Jesús Eduardo | | | | | | | | | | | | | | |
| López Zabaleta María Lucia | | | | | | | | | | | | | | |
| López Hernández Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Luis Martínez Gilberto | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Caro Juan José | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Cortes Dariana Elvira | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Mota Miara Estefanía | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Pérez Fernando Jovany | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Félix Citlalli Montserrat | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Martín Miguel Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Mendoza Caracas Carla Ama Iraní | | | | | | | | | | | | | | |
| Moreno Méndez José Fernando | | | | | | | | | | | | | | |
| Murrieta Carlos María Fernanda | | | | | | | | | | | | | | |

ESCALA: B=BUENO R=REGULAR M=MALO
 PONDERACIÓN DE LA ESCALA: B=3 R=2 M=1 PUNTOS.
 LUEGO LA SUMA SE EFECTUARA EN UNA REGLA DE TRES PARA OBTENER LOS RESULTADOS



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
ZONA ESCOLAR: 09
1ª GRADO GRUPO "B"

| Competencias a favorecer | Habilidades | Aprendizajes esperados | Secuencia de aprendizaje | Recurso didácticos y –materiales educativos | Articulación a otras asignaturas | Evaluación |
|-------------------------------------|--|--|---|---|---|---|
| Validar procedimientos y resultados | Agrupar cuerpos con base en las características oralmente o por medio de dibujos | El alumno: Compara números desde los conceptos de número cardinal u ordinal por menos hasta el 10 | <p>JUEGO DE CARTAS</p> <p>-Para poder iniciar con esta actividad el profesor deberá preguntar a los alumnos si conocen lo que es un memorama, si lo han jugado alguna vez y si conocen la reglas</p> <p>-Se procede a organizar el juego con las cartas , utilizando las tarjetas de la sección recortable de sus libros de textos</p> <p>-Antes de comenzar el juego el profesor escogerá dos tarjetas mostrándoselas a los alumnos y pidiéndole que diga cuantos animales tiene utilizando sus conocimientos previos y se les pide que explique cómo lo supieron</p> <p>-Por parejas se revuelven sus cartas y se ponen boca abajo. Cada uno toma una carta y las comparan, quien tenga la mayor cantidad de animales gana, si las dos cantidades de animalitos son iguales las regresan y las mezclan de nuevo. Durante del desarrollo de las actividades se promueve el uso de expresiones como: mucho, poco, tiene menos, tiene más, más que menos que, una más ,tres menos etc.</p> <p>-De manera individual tomen su juego de cartas y acomoden las desde las que tiene menos animalitos hasta la que tiene más. Compara su serie con las de sus compañeros</p> <p>-Repita juegos incluyendo colecciones con más elementos (11, 12,13.....)</p> | Libro Recortable Memorama | Educación artística Tema: lección 10 el misterioso caso de la cuenta silenciosa | <p>Participación del grupo</p> <p>Asociación de imágenes con la representación simbólica del número</p> <p>Resolución de problema</p> <p>Interacción con sus compañeros</p> <p>Agrupar cuerpos con base en las características oralmente o por medio de dibujos</p> |



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
ZONA ESCOLAR: 09
1ª GRADO GRUPO "B"

| NOMBRE | INDICADORES | Como es la participación de los alumnos grupal como individual | | | Como es la asociación de imágenes con la representación simbólica del número | | | Resolución de problema | | | Agrupar cuerpos con base en las características oralmente o por medio de dibujos | | | Resultados |
|-------------------------------------|-------------|--|---|---|--|---|---|------------------------|---|---|--|---|---|------------|
| | | B | R | M | B | R | M | B | R | M | B | R | M | |
| Atanasio Cruz Alma Rosa | | | | | | | | | | | | | | |
| Baltasar Martínez Alan | | | | | | | | | | | | | | |
| Casados Rodríguez María del Rosario | | | | | | | | | | | | | | |
| Rhino Rosas Jennifer Guadalupe | | | | | | | | | | | | | | |
| Contreras Jaime Joan Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Espinosa Tetelano José Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Flandes Cayetano Denis Karaim | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Castillo Elizabeth | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán López Guillermo | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Vega David | | | | | | | | | | | | | | |
| Hernández Mari Carmen | | | | | | | | | | | | | | |
| Juárez Murrieta Jessica | | | | | | | | | | | | | | |
| León Puente Dulce María | | | | | | | | | | | | | | |
| Leiva Morales Jesús Eduardo | | | | | | | | | | | | | | |
| López Zabaleta María Lucia | | | | | | | | | | | | | | |
| López Hernández Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Luis Martínez Gilberto | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Caro Juan José | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Cortes Dariana Elvira | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Mota Miara Estefanía | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Pérez Fernando Jovany | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Félix Citlalli Montserrat | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Martín Miguel Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Mendoza Caracas Carla Ama Iraní | | | | | | | | | | | | | | |
| Moreno Méndez José Fernando | | | | | | | | | | | | | | |
| Murrieta Carlos María Fernanda | | | | | | | | | | | | | | |

ESCALA: B=BUENO R=REGULAR M=MALO
PONDERACIÓN DE LA ESCALA: B=3 R=2 M=1 PUNTOS.
LUEGO LA SUMA SE EFECTUARA EN UNA REGLA DE TRES PARA OBTENER LOS RESULTADOS



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| Competencias a favorecer | Habilidades | Aprendizajes esperados | Secuencia de aprendizaje | Recurso didácticos y –materiales educativos | Articulación a otras asignaturas | Evaluación |
|--|--|--|--|---|--|---|
| <p>Comunicar información matemática</p> <p>Validar procedimientos y resultados</p> | <p>Recitar la serie numérica oral, ascendente y descendente de 1 en 1 a partir de un número dado</p> | <p>Lee y escribe números hasta 30. amplia la serie oral por lo menos hasta el 50</p> | <p>Juego El cumpleaños de mi amigo</p> <p>-Se inicia la sesión pidiendo le los niños que identifique en un calendario los números que conoce y que marquen la fecha de su cumpleaños</p> <p>-Se preparara en un papel bond el mes vigente del calendario</p> <p>-Se organizara equipos de 4 integrantes. Proporcione a cada uno una hoja de tamaño carta en la que aparezca el mes que trabaja en el calendario, ubicaran la fecha que indique el maestro</p> <p>-Identificaran los días que faltan para el cumpleaños de un niño</p> <p>-Utilicen distintos objetos de la vida cotidiana que muestren los números ordenados en una parte más amplia como las páginas de un libro, una cinta métrica .etc.</p> <p>-Señale una fecha en el calendario por ejemplo 15 y empiece a contar de ahí hasta el 30 indicando la fecha que los alumnos dicen en voz alta. Esta actividad tiene la finalidad de que al iniciar la serie numérica cualquiera los alumnos traten de recordar cómo se llama el número que señalo el maestro</p> <p>-Forme quipos de tres integrantes entregue a los alumnos un buen número de frijoles para que los alumnos tomen lo más que puedan es sus manos, pongan los tres puñados sobre la mesa y egrese un puño mas</p> <p>-Se les pedirán que cuenten los frijoles en voz alta, en caso de que no sepan qué número sigue el maestro les ayudara. El propósito de esta actividad es de que empiecen a usar la serie oral más allá de 30</p> <p>-Ejercite la serie de números organizando a los niños en grupos en rondas de 5 ó 6 integrantes el niño empieza a contar y cuando el maestro dice pum tiene que continuar el siguiente niño con los números sucesivos</p> | <p>Calendario</p> <p>Frijoles</p> <p>Papel bond</p> | <p>Educación artística</p> <p>Educación física</p> | <p>Escribe números hasta el 30 y los utiliza para resolver</p> <p>Colaboración con sus compañeros</p> <p>Si analiza las instrucciones que se les dan</p> <p>Si asocia el nombre los números con la colección que le corresponde</p> |



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| NOMBRE | INDICADORES | Escribe números hasta el 30 y los utiliza para resolver problemas | | | Colabora con sus compañeros | | | Si analiza las instrucciones que se les dan | | | Si a socia le nombre los números con la colección que le corresponde | | | Resultados |
|-------------------------------------|-------------|---|---|---|-----------------------------|---|---|---|---|---|--|---|---|------------|
| | | B | R | M | B | R | M | B | R | M | B | R | M | |
| Atanasio Cruz Alma Rosa | | | | | | | | | | | | | | |
| Baltasar Martínez Alan | | | | | | | | | | | | | | |
| Casados Rodríguez María del Rosario | | | | | | | | | | | | | | |
| Rhino Rosas Jennifer Guadalupe | | | | | | | | | | | | | | |
| Contreras Jaime Joan Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Espinosa Tetelano José Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Flandes Cayetano Denis Karaim | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Castillo Elizabeth | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán López Guillermo | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Vega David | | | | | | | | | | | | | | |
| Hernández Mari Carmen | | | | | | | | | | | | | | |
| Juárez Murrieta Jessica | | | | | | | | | | | | | | |
| León Puente Dulce María | | | | | | | | | | | | | | |
| Leiva Morales Jesús Eduardo | | | | | | | | | | | | | | |
| López Zabaleta María Lucia | | | | | | | | | | | | | | |
| López Hernández Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Luis Martínez Gilberto | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Caro Juan José | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Cortes Dariana Elvira | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Mota Miara Estefanía | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Pérez Fernando Jovany | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Félix Citlalli Montserrat | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Martín Miguel Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Mendoza Caracas Carla Ama Iraní | | | | | | | | | | | | | | |
| Moreno Méndez José Fernando | | | | | | | | | | | | | | |
| Murrieta Carlos María Fernanda | | | | | | | | | | | | | | |

ESCALA: B=BUENO R=REGULAR M=MALO
 PONDERACIÓN DE LA ESCALA: B=3 R=2 M=1 PUNTOS.
 LUEGO LA SUMA SE EFECTUARA EN UNA REGLA DE TRES PARA OBTENER LOS RESULTADOS



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| Competencias a favorecer | Habilidades | Aprendizajes esperados | Secuencia de aprendizaje | Recurso didácticos y –materiales educativos | Articulación a otras asignaturas | Evaluación |
|----------------------------------|--|---|---|---|--|--|
| Comunicar información matemática | <p>Identifique el distinto uso de los números según los contextos en que aparecen</p> <p>Trabajen con una serie numérica escrita</p> | <p>Interpreten y representen números al menos hasta el 10, e identifiquen los distintos usos de los números según el contexto en el que aparecen.</p> | <p>Juegos conoce y ordena tu libro</p> <p>-Para iniciará con esta actividad exploraremos los conocimientos previos de los alumnos realizando un conteo oral del 1 al 10 en vos alta</p> <p>-Posteriormente se les pedirá a los niños que tomen un libro al azar de su mochila con los ojos cerrados, una vez realizada la actividad se les pedirá que abran los ojos y empiecen a hojear su libro y que pongan atención en los números que aparecerán en las páginas del mismo con el fin de relacionar los números con la actividad previa.</p> <p>-Una vez realizada la actividad anterior el profesor realizará algunas preguntas hacia los alumnos que permitan identificar los números como por ejemplo: ¿reconoces algunos números?, ¿qué números hay entre las páginas 5 y 10? ¿Reconocen otros números además de los que indican las páginas?</p> <p>-La siguiente actividad será organizar algunas hojas que contienen una serie numérica del 1 al 10. Los alumnos formarán equipos de tres integrantes y a cada equipo se le entregarán estas hojas enumeradas y tendrán que organizarlas en orden ascendente</p> <p>-Después los alumnos pasaran al frente a realizar la misma actividad pero individual ante sus compañeros y demostrará el proceso que siguió para realizar la actividad. Los demás compañeros verificarán si están bien ordenadas las hojas</p> | <p>Libros</p> <p>Hojas enumeradas</p> | <p>Se vincula con todas las asignaturas ya que en todos los libros de textos con tienen una numeración</p> | <p>Participación de los alumnos Grupal como individual y en equipo</p> <p>Si asocian el nombre de los números con los que se encuentran en las páginas de los libros</p> <p>la organización de la las hojas en forma numérica</p> <p>Interpreten y representen Números al menos hasta el 10.</p> |



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| NOMBRE | INDICADORES | Participación de los alumnos grupal como individual y en equipo | | | La asocian del nombre de los números con los números gráficos fue | | | Interpreten y representen números al menos hasta el 10. | | | La organización de las hojas en forma numérica | | | Resultados |
|-------------------------------------|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|---|------------|
| | | B | R | M | B | R | M | B | R | M | B | R | M | |
| Atanasio Cruz Alma Rosa | | | | | | | | | | | | | | |
| Baltasar Martínez Alan | | | | | | | | | | | | | | |
| Casados Rodríguez María del Rosario | | | | | | | | | | | | | | |
| Rhino Rosas Jennifer Guadalupe | | | | | | | | | | | | | | |
| Contreras Jaime Joan Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Espinosa Tetelano José Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Flandes Cayetano Denis Karaim | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Castillo Elizabeth | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán López Guillermo | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Vega David | | | | | | | | | | | | | | |
| Hernández Mari Carmen | | | | | | | | | | | | | | |
| Juárez Murrieta Jessica | | | | | | | | | | | | | | |
| León Puente Dulce María | | | | | | | | | | | | | | |
| Leiva Morales Jesús Eduardo | | | | | | | | | | | | | | |
| López Zabaleta María Lucia | | | | | | | | | | | | | | |
| López Hernández Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Luis Martínez Gilberto | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Caro Juan José | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Cortes Dariana Elvira | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Mota Miara Estefanía | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Pérez Fernando Jovany | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Félix Citlalli Montserrat | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Martín Miguel Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Mendoza Caracas Carla Ama Iraní | | | | | | | | | | | | | | |
| Moreno Méndez José Fernando | | | | | | | | | | | | | | |
| Murrieta Carlos María Fernanda | | | | | | | | | | | | | | |

ESCALA: B=BUENO R=REGULAR M=MALO
 PONDERACIÓN DE LA ESCALA: B=3 R=2 M=1 PUNTOS.
 LUEGO LA SUMA SE EFECTUARA EN UNA REGLA DE TRES PARA OBTENER LOS RESULTADOS



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| Competencias a favorecer | Habilidades | Aprendizajes esperados | Secuencia de aprendizaje | Recurso didácticos y – materiales educativos | Articulación a otras asignaturas | Evaluación |
|--|----------------------------------|--|---|---|----------------------------------|--|
| Resolución de problemas de manera autónoma | Comparen y completen colecciones | Practique la Resolución de suma y resta oral y escrita | <p>JUEGO SIMÓN PIDE</p> <p>Rescate de conocimientos previos de comparar y completar colecciones.</p> <p>Se les pedirá a los alumnos que si cuentan con lapicera que la saquen y que formen parejas, y junten los objetos que se encuentran en su estuche escolar y de los siguientes objetos cuenten ¿cuántos tienen? : colores, lápices, tijeras, gomas pegamento, lápices de cera.</p> <p>El juego se llama Simón pide el cual consistirá en que el maestro pedirá un determinado número de objetos que el niño tenga y el niño deberá reunir esa determinada cantidad de objetos pedidos y tendrá que llevarlos con el maestro ganara el alumno el equipo que llegue primero y con la cantidad exacta que se indicó como se muestra en el siguiente ejemplo: Simón pide tres gomas, los alumnos deberán juntar la cantidad de gomas que se está pidiendo y deberá correr asía donde se encuentre el maestro y entregar la cantidad de gomas que se les fue pedida. Ganará el equipo que llegue primero con la cantidad exacta. Y se anotara un punto en una lista que es tara dibujada en el pizarrón con el nombre del equipo.</p> <p>Sé les pregunta a los demás compañero que si la cantidad de objetos que entregaron al maestro es correcta o incorrecta</p> <p>Se les pedirá al equipo ganador que explique el procedimiento que realizo para obtener la cantidad de objetos que entregaron</p> <p>La actividad se realizara varias veces y ganara el equipo que haya sumado más puntos</p> <p>Con los mismos materiales se realizara una actividad diferente</p> <p>Se comparara con los demás equipos la cantidad de objetos y se realizara un conteo en voz alta para saber qué cantidad de objetos tiene cada equipo y se comparar con la de otro y se discutirá cual es el equipo que tiene más objetos y cuál es el que tiene menos</p> <p>Se le aplicara a cada alumno una serie de pregunta como: ¿Qué colección es la que tiene más? ¿Cuáles la que tiene menos?, ¿cuántos lápices tenía en su equipo? ¿Cuántas tijeras, gomas pegamento tiene su equipo? ¿Cuántos objetos les faltarían para tener los mismos que el equipo ganador?</p> | Lápices Colores Tijeras Pegamento Gomas Pizarrón | Educación física Español | Desempeño en las actividades Participación grupal e individual La utilización del conteo oral para contar y construir colecciones Respuestas de las preguntas |



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| NOMBRE | INDICADORES | Desempeño en las actividades | | | La participación grupal e individual fue | | | La utilización del conteo oral para contar y construir colecciones fue | | | Respuestas de las preguntas | | | Resultados |
|-------------------------------------|-------------|------------------------------|---|---|--|---|---|--|---|---|-----------------------------|---|---|------------|
| | | B | R | M | B | R | M | B | R | M | B | R | M | |
| Atanasio Cruz Alma Rosa | | | | | | | | | | | | | | |
| Baltasar Martínez Alan | | | | | | | | | | | | | | |
| Casados Rodríguez María del Rosario | | | | | | | | | | | | | | |
| Rhino Rosas Jennifer Guadalupe | | | | | | | | | | | | | | |
| Contreras Jaime Joan Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Espinosa Tetelano José Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Flandes Cayetano Denis Karaim | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Castillo Elizabeth | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán López Guillermo | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Vega David | | | | | | | | | | | | | | |
| Hernández Mari Carmen | | | | | | | | | | | | | | |
| Juárez Murrieta Jessica | | | | | | | | | | | | | | |
| León Puente Dulce María | | | | | | | | | | | | | | |
| Leiva Morales Jesús Eduardo | | | | | | | | | | | | | | |
| López Zabaleta María Lucia | | | | | | | | | | | | | | |
| López Hernández Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Luis Martínez Gilberto | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Caro Juan José | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Cortes Dariana Elvira | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Mota Miara Estefanía | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Pérez Fernando Jovany | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Félix Citlalli Montserrat | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Martín Miguel Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Mendoza Caracas Carla Ama Iraní | | | | | | | | | | | | | | |
| Moreno Méndez José Fernando | | | | | | | | | | | | | | |
| Murrieta Carlos María Fernanda | | | | | | | | | | | | | | |

ESCALA: B=BUENO R=REGULAR M=MALO
 PONDERACIÓN DE LA ESCALA: B=3 R=2 M=1 PUNTOS.
 LUEGO LA SUMA SE EFECTUARA EN UNA REGLA DE TRES PARA OBTENER LOS RESULTADOS



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| Competencias a favorecer | Habilidades | Aprendizajes esperados | Secuencia de aprendizaje | Recurso didácticos y –materiales educativos | Articulación a otras asignaturas | Evaluación |
|--|--|---|--|---|----------------------------------|---|
| <p>Resolver problemas de manera autónoma</p> <p>Comuniquen información matemática</p> <p>Validen procedimientos y resultados</p> | <p>Resolver problemas en situaciones que se presentan distintas funciones del numero relacionadas con la adición y sustracción</p> | <p>Que cuenten con la capacidad de comparar y completar colecciones</p> | <p>JUEGO CON LOS OJOS CERRADOS</p> <p>Rescate de conocimientos previos de conteo. Se coloca las bandejas frente a unos alumnos, y en una se colocan 8 pinzas y en la otra 3, y le dice que la que gana es la que tiene más pinzas y que la que pierde es la que tiene menos y se le pregunta cuál es la bandeja que gana</p> <p>Después se cambian las pinzas de posición y se le pregunta a el alumno que cual es la que gana ahora</p> <p>Después de esto se le tapara los ojos con un pañuelo y se pondrán en las dos bandejas un numero diferente de pinzas al destaparle los ojos a los alumno se le preguntara cual es la bandeja que gana, esta actividad se realizara varias veces variando el contenido de pinzas que se encuentren en las bandejas .Se realizan varias veces esta actividad en la que se varíe el número de pinzas para averiguar si los alumnos asocia la bandeja ganadora con la que más pinzas presenta.</p> <p>Una vez realizada la actividad anterior se le volverá a tapar los ojos a los alumnos y se pondrá ante ellos las dos bandejas la misma cantidad de pinzas y se le preguntara cual es la bandeja ganadora y si responden correctamente se les preguntara el proceso que pudo ocurrir para que las dos bandejas cuenten con la misma cantidad de pinzas. nuevamente se le volverán a tapar los ojos y se retirara una o dos pinzas de una bandeja, al destaparles los ojos se repreguntara que cantidades de pinzas tienen las bandejas y cuál es la ganadora y como haría para que las dos tengan la misma cantidad de pinzas</p> | <p>Dos bandejas con diferente número de pinzas cada una, y un pañuelo.</p> <p>El número de pinzas varía en cada ensayo.</p> | <p>Español</p> | <p>La comparación de colecciones</p> <p>La apropiada igualación de colecciones</p> <p>Respuestas de los alumnos</p> <p>La forma en que interpretaron la actividad</p> |



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 CLAVE: 30EPR3915D



ESCUELA PRIMARIA: IGNACIO ALLENDE
 NOMBRE DEL PROFESOR (A) EMMANUEL PREZA CASTRO
 ASIGNATURA: MATEMÁTICAS

LUGAR: LOS OLMOS. VER.
 ZONA ESCOLAR: 09
 1ª GRADO GRUPO "B"

| NOMBRE | INDICADORES | La comparación de colecciones | | | La apropiada igualación de colecciones | | | Respuestas de los alumnos | | | La forma en que interpretaron la actividad | | | Resultados |
|-------------------------------------|-------------|-------------------------------|---|---|--|---|---|---------------------------|---|---|--|---|---|------------|
| | | B | R | M | B | R | M | B | R | M | B | R | M | |
| Atanasio Cruz Alma Rosa | | | | | | | | | | | | | | |
| Baltasar Martínez Alan | | | | | | | | | | | | | | |
| Casados Rodríguez María del Rosario | | | | | | | | | | | | | | |
| Rhino Rosas Jennifer Guadalupe | | | | | | | | | | | | | | |
| Contreras Jaime Joan Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Espinosa Tetelano José Antonio | | | | | | | | | | | | | | |
| Flandes Cayetano Denis Karaim | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Castillo Elizabeth | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán López Guillermo | | | | | | | | | | | | | | |
| Guzmán Vega David | | | | | | | | | | | | | | |
| Hernández Mari Carmen | | | | | | | | | | | | | | |
| Juárez Murrieta Jessica | | | | | | | | | | | | | | |
| León Puente Dulce María | | | | | | | | | | | | | | |
| Leiva Morales Jesús Eduardo | | | | | | | | | | | | | | |
| López Zabaleta María Lucia | | | | | | | | | | | | | | |
| López Hernández Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Luis Martínez Gilberto | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Caro Juan José | | | | | | | | | | | | | | |
| Martínez Cortes Dariana Elvira | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Mota Miara Estefanía | | | | | | | | | | | | | | |
| Matus Pérez Fernando Jovany | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Félix Citlalli Montserrat | | | | | | | | | | | | | | |
| Mauricio Martín Miguel Ángel | | | | | | | | | | | | | | |
| Mendoza Caracas Carla Ama Iraní | | | | | | | | | | | | | | |
| Moreno Méndez José Fernando | | | | | | | | | | | | | | |
| Murrieta Carlos María Fernanda | | | | | | | | | | | | | | |

ESCALA: B=BUENO R=REGULAR M=MALO
 PONDERACIÓN DE LA ESCALA: B=3 R=2 M=1 PUNTOS.
 LUEGO LA SUMA SE EFECTUARA EN UNA REGLA DE TRES PARA OBTENER LOS RESULTADOS

3.4.- Informe

La elaboración del presente proyecto ha permitido reforzar las competencias didácticas del docente específicamente al comunicar clara y coherentemente de forma oral y escrita. Además de comprender elementos básicos como la reflexión sobre la práctica.

El poder terminar de construir la noción del concepto de número utilizando el juego como una alternativa en los niños de primer año es un proceso cognitivo en los que el niño emplea diversas maneras para resolver situaciones problemáticas

El objetivo central de este escrito es poder informar los resultados que se obtuvieron durante la aplicación de este proyecto de acción docente. Con base en las actividades que se realizaron en las cuales estuvo presente la estrategia de trabajo la cual fue el juego (simbólico y de reglas). Los juegos que se realizaron fueron: el cumpleaños de mi amigo en la cual los aprendizajes esperados fueron que los alumnos lean y escriban los números a partir del 1 al 30 y ampliando el conteo por lo menos hasta el 50, en esta actividad el 60% de los alumnos pudieron realizarla satisfactoriamente y el 40% de los alumnos restantes presentaron dificultades al tratar de realizar una serie numérica a partir de un número cualquiera; la siguiente actividad con la que se trabajó fue conoce y ordena tu libro donde los alumnos deberían elegir un libro al azar de su mochila y observarían como estaba ordenado numéricamente identificaron la secuencias numérica de su libro y recitaron oralmente los números, compararon los que aparecían en su libro con los que aparecían en los de sus demás compañeros. En esta actividad los alumnos mostraron una mejoría ya que 80% de los alumnos pudo realizar esta actividad; en estas primeras dos actividades se obtuvo un buen resultado para ser el inicio de la aplicación de la estrategia.

Se continuó con las siguientes dos planeaciones que tienen como título: juego buscando cantidades y cuánto tengo. El objetivo principal de estas dos planeaciones fue: que los alumnos establezcan correspondencia uno a uno, se puede mencionar que los alumnos aun cuando a algunos se les dificultaba la acción de correspondencia

fueron superando los obstáculos que les impedían realizar la acción, conforme se fueron practicando las actividades logrando así que en su mayoría los alumnos realizaran estas actividades.

Continuando con la aplicación de juegos se pasó a unos más complejos con los que se contemplaron como aprendizajes esperados que los alumnos adquirieran la capacidad de comparar y completar colecciones y practiquen la suma y resta oralmente, en las que los alumnos mostraron mayor dificultad al realizar estas actividades aunque ya habían practicado la correspondencia de uno a uno, ya que se les dificultó un poco al completar colecciones pues tenían que realizar actividades de sustracción y adición, por lo que se tuvo que trabajar un poco más de tiempo para que el 80% pudieran realizar estas actividades sin dificultades y así logra los objetivos que se pretendían alcanzar.

Con las dos últimas planeaciones en las que se trabajó son memoramas en los cuales se pusieron en práctica todos los conocimientos construidos anteriormente, se pudo observar que los alumnos pusieron en práctica los conocimientos previamente construidos, logrando obtener un mejor desempeño en estas últimas actividades ya que 85% pudieron realizar estas actividades poniendo en práctica lo anteriormente visto y obteniendo un mejor desempeño.

Por lo que se concluye tomando en cuenta el enfoque constructivista y utilizando el juego como alternativa para que los alumnos de 1° grupo "B", terminaran de construir el concepto de número, ha arrojado resultados satisfactoriamente utilizando el juego como una alternativa de trabajo dentro del ámbito educativo, suele ser un recurso de mucha ayuda en el proceso de enseñanza- aprendizaje, pues ayuda a que los alumnos desarrollen su pensamiento a niveles más altos, y mostrando en los alumnos más interés por aprender. Por lo que se observó que durante las actividades el 90% de los alumnos escuchaban, preguntaban dudas, para posteriormente ejercitarlas en su libreta empleando material de apoyo si lo requerían y buscando apoyo con el maestro.

Durante las aplicaciones de las actividades fue necesario realizar algunos ajustes en cuanto a las aplicaciones, debido a que se presentaron circunstancias en las que se tenía contemplada para una fecha y por motivos ajenos a nosotros no se realizaban las actividades y se tenían que recorrer para la siguiente sesión, además que cuando no se presentaban la mayoría de los alumnos a clases se tenía que repetir la actividad en la siguiente sesión.

CONCLUSIÓN

Conclusión

Como docentes se debe de reconocer que los alumnos que ingresan a las escuelas han adquirido conocimientos (conocimientos previos) y construido hipótesis sobre algunos aspectos de las matemáticas, es necesario entonces que se propongan en la escuela se relacionen con los aprendizajes que los niños han adquirido y la forma en la que han llegado a ellos, apoyándose en la percepción visual, manipulación de objetos, expresión oral, etc.

La cuestión esencial de la enseñanza del concepto del número es entonces ¿cómo hacer para que los conocimientos tengan sentido para el alumno?

Tomando en cuenta la consigna anterior el papel que el docente debe de tomar es el de un maestro creador y no un simple expositor que toma a los alumnos como objetos pasivos que tiene que poner mucha atención para aprender de forma mecánica nuevos conocimientos por adquirir.

El maestro tiene que ser un guía que estimule a sus alumnos por aprender, a descubrir y sentirse satisfechos por el saber adquirido.

El alumno debe de ser capaz no solo de repetir o rehacer un saber si no también de resignificarlo en situaciones nuevas, de adaptar, de transferir sus conocimientos para resolver los problemas los problemas que se le presentan y se le presentaran en la vida cotidiana.

Es en un principio haciendo aparecer las nociones de las matemáticas como una herramienta para resolver problemas como se permitirá construir un “aprendizaje significativo” y para lograrlo es que se ha tomado el juego como una estrategia para motivar a los alumnos de primer año para adquirir el número ya que a esta edad los niños presentan un gran interés por el juego.

Recomendaciones

Al aplicar y evaluar el presente proyecto de intervención se puede establecer algunas líneas de recomendaciones para todos aquellos docentes y profesionales de la educación, que detectan alguna problemática relacionada con el concepto de número en los alumnos de educación primaria, una de ellas es considerar desde el inicio de cada ciclo escolar una exploración diagnóstica en la que cada docente pueda ubicar el nivel de rezago que presentan los alumnos y elaboren un perfil grupal de donde pueda partir. Luego aplique las actividades sugeridas en este proyecto de intervención, realizando las adecuaciones que le sean pertinentes de acuerdo a las necesidades del grupo

Es importante señalar que en la medida que el alumno logre entender la importancia que tiene el concepto de número en la vida podrá involucrarlo de forma más fácil y práctica en la vida cotidiana

Es de suma importancia dar solución a este problema ya que este se presenta en las aulas y los docentes lo eluden pensando que si los alumnos no son capaces de sumar y restar con el tiempo aprenderán dejando de lado la problemática de que aun no han adquirido el concepto de número, esto tienen que desaparecer para darle un seguimiento al problema desde la teoría mediante un proyecto de innovación

Por lo tanto el juego es una alternativa que despierta el interés en los niños, por lo que se le considera como una herramienta que ayuda el proceso de construcción del conocimiento, además que posibilita el desarrollo social e intelectual del alumno

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

Ausubel, D. P. (1994). *Aprendizaje significativo*. México.

Brissiaud, R. (1993). *Didáctica de las matemáticas*. Madrid: Visor.

Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje*. México: Alianza.

Coll, C. (1991). *Constructivismo e intervención educativa: ¿Cómo enseñar lo que se ha de construir?* Madrid: Aula de Innovación Educativa.

Galí, A. (1944). *Evaluación: concepto, tipología y objetivos*.

G.Vergnau.(1994).la cognitividad desarrollada al estudiar los contenidos de matematicas

Martimez.G.(2005) deasarollo logico matmatico

Monereo.Carlos "La nesecidad de formar al profesor en estratejias de aprendizaje "Grupos en la escuel antologia basica UPN

Piajet. jean.(1994) que es el numero y contruccion del concepto de número

Plan y programas de estudio de Educacion Basica

SEP. (2009). *Plan y programas de estudio 2009*. México: SEP.

SEP. (2009). *Reforma Integral de la Educación Básica 2009. Diplomado para docentes de Primaria. Módulo 1. Fundamentos de la Reforma*. México: SEP.

Vygotsky, L. S. (1979). *Zonas de desarrollo próximo*

otros

www.con bunas tareas

www..con sepiensa.org.mx

www. wikipedia.com.

www.com el rincon del bagoo

APÉNDICE

Apéndice A
ENTREVISTA PARA LOS ALUMNOS

Nombre

sexo

1.- ¿Te gustan las matemáticas?

Si no poco

2.- ¿Hasta qué número sabes contar?

10 50 100

3.- ¿Le entiendes a tu maestro cuando te explica?

Si no poco

4.- ¿Crees que las matemáticas te sirvan en la vida diaria?

Si no no lo sé

5.- ¿Porque no te gustan las matemáticas?

Son aburridas no les entiendo no lo sé

6.- ¿Te gustaría seguir aprendiendo matemáticas?

Si no no sé

7.- ¿Te ayudan tus papas en tus tareas?

Si no algunas veces

Apéndice C

ANÁLISIS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS

Los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a los alumnos, maestros y padres de familia de la escuela Ignacio Allende que se encuentra ubicada en la comunidad de Los Olmos ha arrojado datos muy importantes como el de que las matemáticas son una herramienta esencial para el desarrollo de la vida diaria en las personas independientemente del estatus que ocupe en la sociedad donde se desenvuelve. Por eso es importante para los maestros y padres de familia desarrollar en los niños el interés por aprender matemáticas ya que en su mayoría de los niños que se encuentran en la escuela consideran esta materia como la más aburrida de todas. Aunque los resultados que arrojaron las encuestas nos dicen que a la mayoría de los alumnos y padres de familia les gustan las matemáticas, pero hay que preguntarnos si realmente contestaron la verdad o simplemente contestaron que si les gustan solo porque se sintieron presionados a contestar eso tal vez por el temor al qué dirán los maestros y en los alumnos por el temor hacia el maestro. Otro de los puntos muy importantes en esta encuesta es como consideran los maestros que están realizando su trabajo la mayoría aunque no consideran que su trabajo es realizado al 100% si es por lo menos arriba de un 50% por lo cual es para ellos satisfactorio ya que en sumatoria los maestros entrevistados consideraron como bueno el trabajo que han desempeñado.

Aunque en su mayoría los padres de familia se preocupan porque sus hijos reciban una mejor educación es necesario que estos pongan mayor interés en esta misma para que ellos también participen en la educación de sus hijos y puedan obtener un mejor desarrollo, así como los maestros que consideran que realizan un buen desempeño de su trabajo es necesario que encuentren nuevas estrategias educativas para poder enseñar matemáticas para que el alumno pueda interesarse más por esas y así poder erradicar esa ideología de que las matemáticas son aburrida y que no sirven.

ANEXOS

ANEXO 1

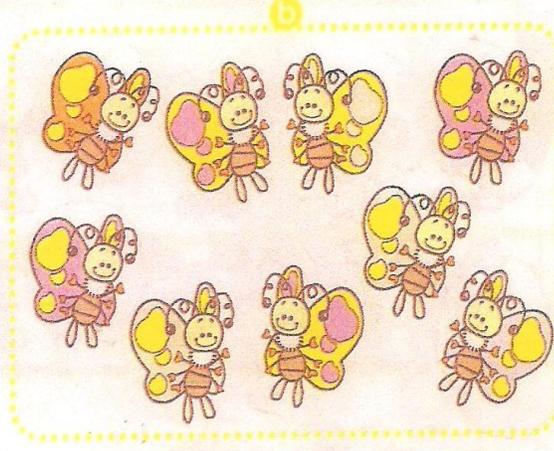
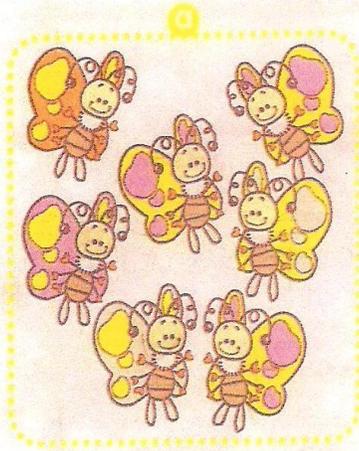
1^{er} grado
evaluación
diagnóstica

▶ MATEMÁTICAS

Instrucciones: tacha donde hay más y encierra donde hay menos.

CONTENIDO 3: concepto de cantidad: más-menos.

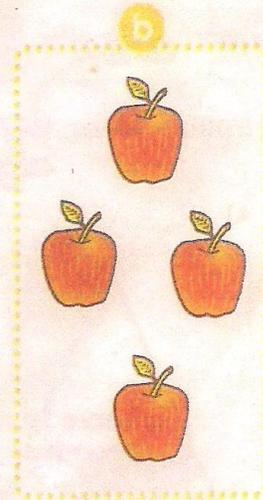
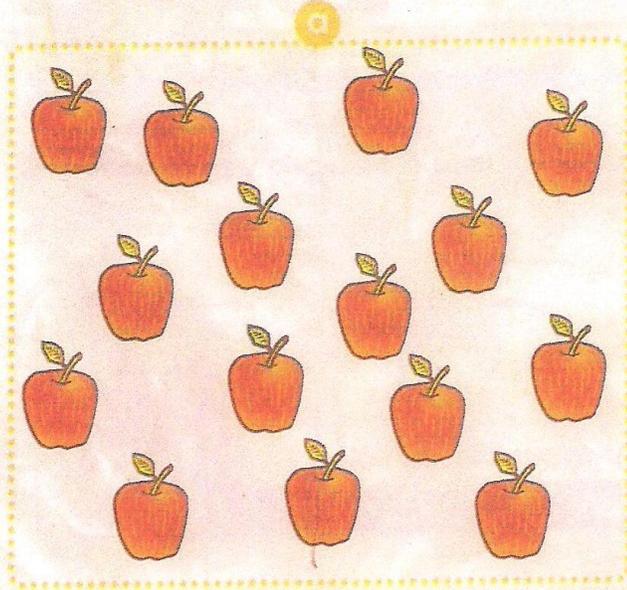
3.1



Instrucciones: tacha donde hay muchos y encierra donde hay pocos.

CONTENIDO 4: concepto de cantidad: muchos-pocos.

4.1



ANEXO 2

ALUMNO (A): _____ ACIERTOS: _____
PRIMER APELLIDO SEGUNDO APELLIDO NOMBRE (S)
GRUPO _____ TURNO _____ ESCUELA: _____

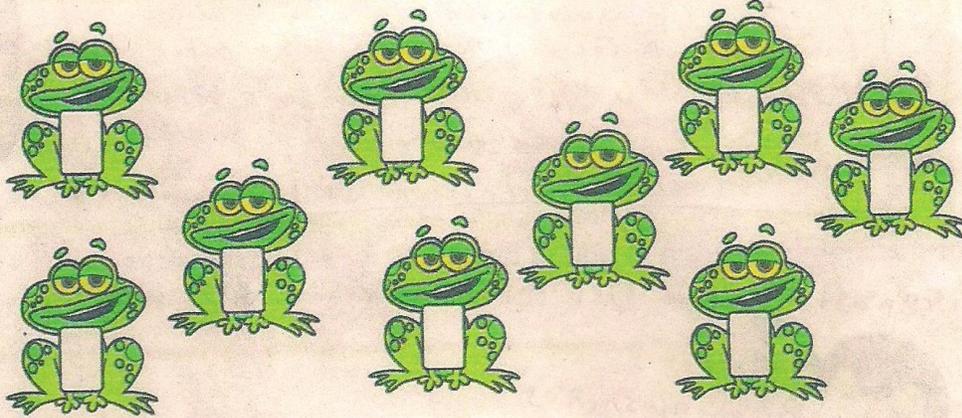
1er grado
evaluación diagnóstica

► MATEMÁTICAS

1 Instrucciones: escribe en el cuadrado dentro de cada rana un número de los que conozcas.

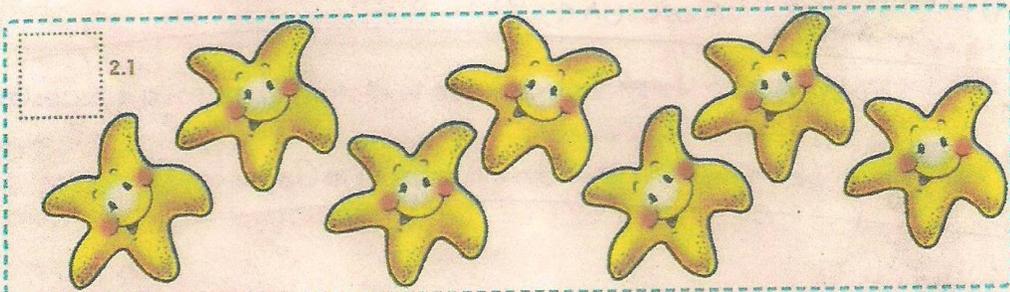
CONTENIDO 1: concepto de número (escritura).

1.1



2 Instrucciones: escribe dentro del cuadrado el número de objetos que hay en cada caso.

CONTENIDO 2: concepto de número (uso).



ANEXO 3

Juego memorama

- A Regina y a Luis les regalaron un memorama e invitaron a sus amigos a jugar. ¿Te gustaría saber quién ganó? Para eso necesitas observar las tarjetas que obtuvo cada uno en los dos partidos que tuvieron, y completar la tabla. Fíjate en el ejemplo.

| | Primer juego | Segundo juego | Total |
|--|--|--|---|
|  Regina |  6 |  4 |  10 |
|  Luis |  8 |  <input type="text"/> |  14 |
|  Ana |  6 |  2 |  <input type="text"/> |
|  Óscar |  4 |  <input type="text"/> |  12 |

• ¿Quién gano?

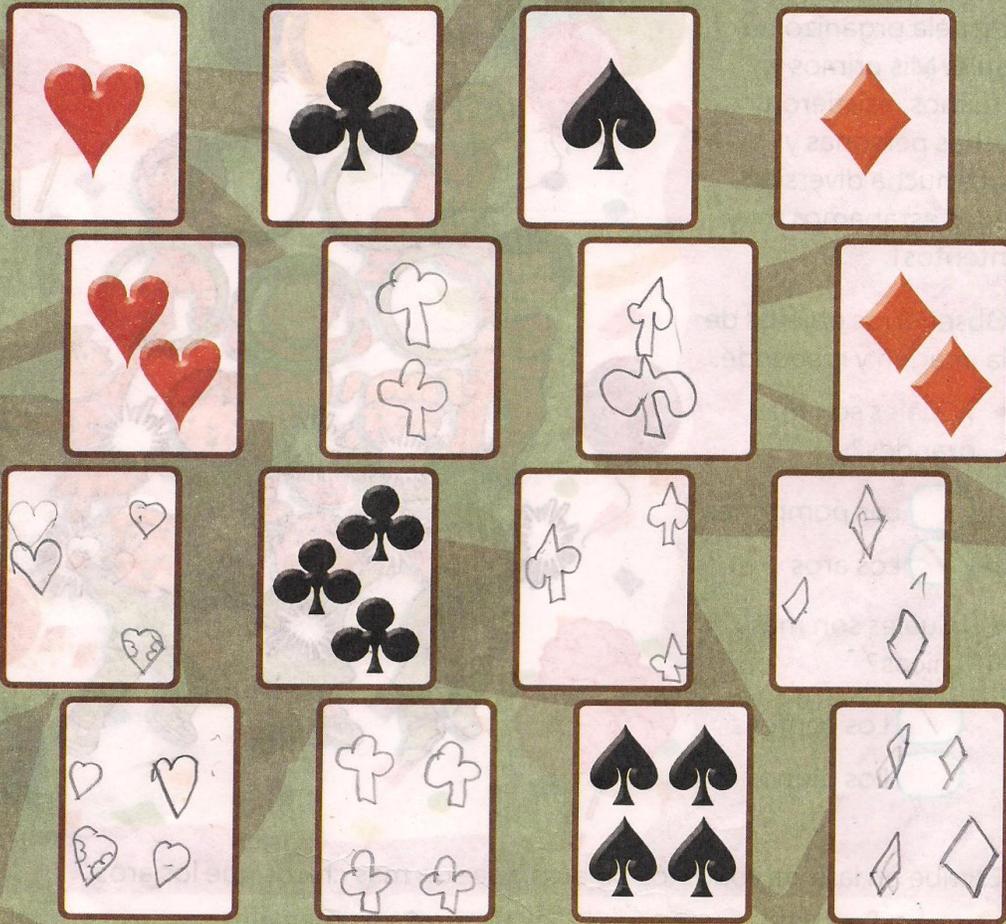
¿Te gusta jugar memorama? Esperamos que sí, pues como su nombre lo indica, sirve para desarrollar la memoria... así siempre te acordarás de todo.

inmediato, pero... ¿tienes en cuenta lo que los demás también desean?

ANEXO 4

¡Jugamos cartas!

- ¿Jugamos? Sigue la secuencia dibujando las cartas que faltan.



Algunos investigadores dicen que el juego de naipes o cartas fue inventado por las mujeres chinas para no aburrirse; otros dicen que se inventó en España. ¿Tú sabes jugar cartas?

ejemplo, no puedes ir a jugar al parque en la noche.

Tareas

7

El cumpleaños de Miau-miau

Hoy es cumpleaños del gato Miau-miau y sus amigos le están preparando una fiesta sorpresa. La gatita Micifuz está ordenando las velitas del pastel, pero no sabe cuántos años cumple Miau-miau; preguntó a varios de sus amigos, sin embargo, tampoco ellos saben.



- Ayuda a la gatita Micifuz a colocar velitas en el pastel: fíjate en el número que se indica y dibújalas. Al final, adivinarás cuál es el pastel de Miau-miau.



Al rato llegó el gato Colablanca y dijo un acertijo para que descubrieran la edad de Miau-Miau: "Él cumple el mismo número de años que hay de vocales, más 3".

- ¿Adivinas cuántos años cumple? ocho
¡Claro!... Ahora, encierra con **O** el pastel que tenga las velitas correctas.

Miau-miau llegó a casa de Micifuz y se encontró con la sorpresa: "¡Felicidades!", le dijeron todos los gatos reunidos. Miau-miau se puso feliz, pues habían adivinado los años que cumplía y todos se divertieron mucho en la fiesta.

pero es muy divertido cuando conocemos lo que piensan los demás. ¡Haz la prueba!

Formación de colecciones