



SEV
ESTADO DE VERACRUZ

VER Educación
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN



GOBIERNO DEL ESTADO DE VERACRUZ DE IGNACIO DE LA LLAVE
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

UNIDAD REGIONAL 305 COATZACOALCOS

OPCIÓN DE TITULACIÓN
PROYECTO DE INNOVACIÓN

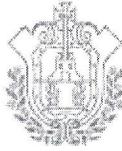
DENOMINADA
EL JUEGO, HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL AULA PARA FACILITAR
EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE
LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS.

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN

PRESENTA
BRENDA EUNICE ORTEGA ALCANTARA

COATZACOALCOS, VERACRUZ

MARZO 2018



SEV
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Coatzacoalcos, Ver. 21 de Marzo, 2018.

**C. BRENDA EUNICE ORTEGA ALCANTARA.
PRESENTE:**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado por la Comisión Revisora a su trabajo intitulado. **EL JUEGO, HERRAMIENTA DIDACTICA EN EL AULA PARA FACILITAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE MATEMATICAS.** Opción: Proyecto de Innovación (Proyecto de Intervención Pedagógica), a propuesta de su asesor; Mtro. Ramón Posadas Mejorado, manifiesto a Usted que reúne los requisitos establecidos que en materia de titulación exige esta Universidad.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza presentar su Examen Profesional.

**ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**


**MTRA. MA. DEL CARMEN RENDON HERNANDEZ.
PRESIDENTE DE LA H. COMISION DE TITULACION
UNIDAD REGIONAL 305 U.P.N.**



¡Gracias!...

Principalmente a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mis padres que siempre han estado conmigo apoyándome en este camino, por la constancia y entrega para hacer de mí una mejor mujer y me siento orgullosa de ustedes.

A mis amigas que formamos un gran equipo de trabajo durante esta trayectoria universitaria y de vida: Adry y Karina, gracias por ser mis amigas.

A mis profesores que mostraron lo mejor para que pudiéramos aprender cada sábado, por su tiempo y apoyo para mi desarrollo académico.

Al profesor Ramón Posadas Mejorado por su gran paciencia para asesorarme y poder culminar mi proyecto.

Y finalmente, a ti Josué mi gran compañero, que siempre me has motivado para luchar por mis sueños, que has creído en mí y sin duda sé que podré contar contigo siempre.

ÍNDICE

	Página
INTRODUCCIÓN.....	01

CAPITULO I

JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN

1.1 Antecedentes y descripción del problema.....	03
1.2 Justificación del tema y tipo de proyecto	05
1.3 Objetivo en función a las alternativas.....	07

CAPITULO II

NOVELA ESCOLAR

2.1 Mi trayecto de vida con las matemáticas.....	08
2.2 Implicación de la problemática con la novela escolar.....	11

CAPITULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 Conceptualización del problema.....	12
3.2 Las matemáticas.	13
3.3 Concepto de juego lúdico.....	14
3.4 Tipos de actividades lúdicas en la materia de matemáticas.....	14
3.5 Material didáctico.....	15

CAPITULO IV

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4. 1 Contenidos escolares	17
4.2 Forma de interactuar entre los sujetos participantes.....	18
4.3 Entorno sociocultural.....	19
4.4 Plan de trabajo y evaluación.....	19

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN

5.1 Condiciones de la aplicación.....	44
5.2 Valoración de la alternativa en función a los resultados pretendidos.....	45

Referencias bibliográficas

Anexos

INTRODUCCIÓN

Cuando hablamos de la asignatura de matemática debemos tener presente que es la ciencia que se ocupa de “describir y analizar las cantidades, el espacio y las formas, los cambios y relaciones, así como la incertidumbre” (Salvador, A., 2018) es decir fomentar en el alumno la capacidad de investigar, de indagar y a su vez de llegar a un resultado. Ahora bien, todo ello está presente en nuestra vida cotidiana, en nuestro trabajo, en nuestro quehacer diario, en los medios de comunicación, etc. Es por ello, que como docentes debemos tener en claro que uno de los propósitos que se pretende mediante el estudio de las Matemáticas en la Educación Básica es que los niños y adolescentes: además de “Desarrollar formas de pensar que les permitan formular conjeturas y procedimientos para resolver problemas” (SEP, 2011), logren mostrar disposición hacia el estudio de la matemática, así como al trabajo autónomo y colaborativo. Por lo que esto me llevó a tener la iniciativa de elaborar y llevar a cabo este proyecto de innovación.

Dentro de mi trayectoria profesional puedo darme cuenta dicha asignatura es sin duda una de las menos queridas entre los alumnos y es la que muestra menor rendimiento académico, incluso se percibe desde que entras a un aula de clases el rechazo y el poco interés. Por 4 años consecutivos tuve la oportunidad de trabajar con alumnos de quinto grado, que presentaban esta problemática, al trabajar con juegos, realizando dinámicas en la materia fueron cambiando su actitud ante ello. Cuando cambio de grado escolar me doy a la tarea de llevar a cabo mi proyecto aplicando juegos lúdicos reforzando el área de matemáticas con mis alumnos de primer grado, aprovechando la edad escolar en la que se encuentran.

En este proyecto se conocerá algunos de los juegos lúdicos propuestos para primer año de primaria.

Durante el capítulo 1, Justificación y delimitación, podemos conocer aquellos motivos que nos llevaron a tomar la decisión de realizar este proyecto de innovación, así como la delimitación del grupo para el cual se trabajó.

En el Capítulo 2, se menciona mi trayectoria, con base a la materia de matemáticas, cuáles fueron mis primeros contactos, como docente, el cambio de perspectiva de la materia, y como esto se debe al tipo de enseñanza.

Enseguida, enfatizo en la fundamentación teórica, como la definición de las matemáticas, juego lúdico, así también algunos juegos y como este beneficia a los alumnos, todo esto mencionado en el capítulo 3.

Luego en el capítulo 4, se hace referencia a los contenidos escolares, en donde se describe a detalle cómo se fue llevando cabo este proyecto, así como fechas, los planes y formas de evaluación.

En el Capítulo 5, se muestran aquellos inconvenientes enfrentados, los resultados que se obtuvieron, y se hace un análisis de las ventajas de este proyecto, así como la participación de los docentes.

Finalmente, se invita a que se analice este proyecto y con la iniciativa e inquietud de mejorar la asignatura de las matemáticas a través del juego lúdico se puedan aplicar las estrategias que se mencionan, con la finalidad de mejorar la práctica docente, y así brindar a los alumnos una eficiente enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO I

JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN

1.1 Antecedentes y descripción del problema.

Es común encontrar en los distintos niveles educativos altos índices de estudiantes con un bajo promedio en la materia de matemáticas, esto debido a varias razones, sin embargo, una de las más frecuentes es el hecho de que muchas veces es considerada como aburrida, sin algo novedoso o diferente que se le pueda aportar a los alumnos.

Las matemáticas es una disciplina que nos permite en gran medida resolver problemas de diferentes ámbitos desde el científico hasta de la vida cotidiana. Sin embargo, las experiencias nos han ayudado a enfrentar dichas problemáticas, pero muchas veces llegan a ser complicadas, por lo que es necesario adquirir de la escuela habilidades, así como conocimientos, que permita una comunicación y comprensión de la información matemática. Una de las funciones de la escuela en cuanto a esta disciplina es la de proporcionar a los alumnos situaciones en las que los niños utilicen los conocimientos que ya tienen para resolver ciertos problemas y que logren comparar aquellas soluciones y resultados para ir desarrollando hacia procedimientos propias de las matemáticas.

Uno de los propósitos generales en la educación primaria es que los alumnos adquieran los conocimientos básicos y desarrollar: La capacidad de utilizar las matemáticas como un instrumento para reconocer, plantear y resolver problemas, Capacidad de anticipar y verificar resultados, Capacidad de comunicar e interpretar información matemática, imaginación espacial, habilidad para estimar resultados de cálculos y mediciones, destreza en el uso de instrumentos de medición, dibujo y cálculo, pensamiento abstracto por medio de distintas formas de razonamiento, la sistematización y generalización de procedimientos y estrategias. (UPV,2009, p. 64)

Sin duda para elevar la calidad del aprendizaje es primordial que los alumnos se interesen, así también encuentren funcionalidad en la materia, que valoren, y permitan que la matemática les ayude a reconocer, plantear y resolver problemas en diferentes ámbitos.

En el caso específico del colegio Benavente, los resultados de los exámenes del Plan Nacional para la Evaluación de los Aprendizajes (PLANEA) correspondientes a los años 2015 y 2016 (anexo 1), en el área de las matemáticas, mostraron un bajo desempeño, evidenciando que han tenido una trayectoria escolar con muchas deficiencias, ya que se encontraban en el último grado de la primaria. De igual forma, los resultados del examen diagnóstico del grupo de primer año presentaron muy bajos promedios en esta área (anexo 2). Es ahí donde nos preguntamos ¿Qué está sucediendo con la enseñanza de esta disciplina? ¿Por qué los alumnos muestran estos resultados?

Es quizá, ese desinterés en la materia debido a que muchas veces se predisponen, como se comentó en un principio, por lo tanto no crean un hábito de estudio, este desinterés en los alumnos finalmente repercute en su rendimiento académico ya que logran mostrar apatía en dicha materia, así mismo en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje, las estrategias que en determinado momento el docente debe aplicar y de algún modo debe considerar las necesidades de sus alumnos, como crear ambientes de aprendizajes propios, para finalmente adquirir este objetivo. Por lo regular y es frecuente encontrar que en las escuelas de nivel primaria se utiliza una misma metodología para la enseñanza de las matemáticas, un método en el que solo se le explica al alumno y este se convierte solo en receptor de información, acompañado de gráficos escritos, lo cual, esto no permite que el alumno se involucre y participe en el conocimiento de los conceptos y retardando así el proceso de aprendizaje, limitando el interés de los alumnos por su proceso educativo.

Es por lo tanto la asignatura que presenta dificultad, así también calificaciones bajas o incluso reprobatorias, por consiguiente, la aplicación de estrategias lúdicas en los alumnos en el proceso de enseñanza – aprendizaje puede incrementar el interés y esto a su vez su rendimiento académico. Definamos que el juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico, ahora bien al hablar de la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños, jóvenes y adultos.

El uso del juego como herramienta didáctica en el aula puede facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de matemáticas, permitiendo una mayor participación de los mismos y generando un mayor interés por la continuidad de los conceptos dentro del programa. Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el docente y sus alumnos en las clases. Se crea un ambiente armónico, de confianza, entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los alumnos a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, además de jugar al mismo tiempo se aprende.

1.2 Justificación del tema y tipo de proyecto.

Es así que el planteamiento del problema del siguiente proyecto de intervención educativa es el siguiente: La utilización de estrategias lúdicas en la materia de matemáticas como herramienta pueda facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje en los alumnos de primer año de primaria del Colegio Benavente, de la ciudad de Coatzacoalcos, Veracruz.

La falta de interés en el área de matemáticas, se debe en gran parte a la forma de enseñanza de la materia, en la que las estrategias implementadas no son las consideradas al grupo escolar, y año con año se tiene una idea errónea de la materia, ya que esto se va arrastrando a que no nos guste las matemáticas, y si es un problema que en lo particular me interesa ya que se deben buscar formas de hacer interesante y el alumno tenga el agrado por ella.

Es así que se considera de gran importancia que, si desde primer grado podemos incrementar principalmente el interés de los alumnos, aplicando las estrategias lúdicas podemos incrementar el rendimiento académico y finalmente lograr el objetivo de un aprovechamiento escolar bueno en la asignatura de matemáticas en los alumnos de primer grado de primaria, a través de la aplicación de juegos lúdicos. Los juegos lúdicas aplicadas en la materia de matemáticas, ayudará al alumno a adquirir la destreza en el desarrollo del proceso matemático. Esto hará motivante la clase desde el comienzo hasta el final, ya que produce entusiasmo, diversión, interés y el gusto por estudiar matemáticas. Al trabajar con diversas estrategias lúdicas para incrementar el interés de la materia de matemáticas, los alumnos se motivarán e involucrarán en ella, de esta manera el objetivo se logrará.

Quisiera destacar una de las propuestas que en lo particular considero interesante y que a lo largo de los años ha generado grandes resultados, como es el caso del método Montessori pensado en niños en edad preescolar, tal como lo cita Serdán (2015), se propone una gran diversificación en el trabajo y la máxima libertad posible de modo que el niño aprenda en gran medida por sí mismo y al ritmo de sus propios conocimientos. Recordemos que este proyecto es dirigido a niños del primer grado de primaria, con una edad de entre 5 y 6 años de edad, que acaban de egresar del nivel preescolar en la que el método de enseñanza también es basado en juegos, esto es importante mencionar porque de este modo se busca continuar con ello y que los alumnos no pierdan este interés, sobre todo por la materia de matemáticas.

Como bien sabemos existen diferentes etapas en el desarrollo del niño, un ejemplo de ello es el psicólogo Jean Piaget, que los divide en cuatro etapas: sensorio-motora, peroperacional, operaciones concretas y operaciones formales. La etapa que nos interesa es la preoperacional, que va entre los 2 y 7 años de edad en la que los niños empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles ficticios y utilizar objetos de carácter simbólico. Es decir, los niños aún están en una en una etapa de juego, y es de esta manera que podemos sacar provecho de ello, utilizando las estrategias necesarias para la comprensión de las matemáticas. Este mismo autor habla de la importancia del juego en los niños, “Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.” (Palacios, J.2007, P.30)

Es así, que el proceso de enseñanza en alumnos de primer año de primaria es fundamental, ya que es en esta edad que el alumno forma estructuras básicas del aprendizaje de las matemáticas, es por eso que en esta etapa se le debe proporcionar al alumno un método de enseñanza efectivo y agradable que le permita aprender de forma satisfactoria y permanente aquellos conocimientos, conceptos y procedimientos fundamentales para un desenvolvimiento exitoso y eficaz de los procesos más complejos que encontrará en los siguientes grados escolares.

1.3 Objetivo en función a las alternativas.

El objetivo principal de este proyecto es determinar los beneficios del juego educativo, de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las matemáticas en los alumnos, principalmente en los de primer grado de primaria.

La escuela primaria particular “Colegio Benavente”, ubicada en la colonia Petrolera, en el municipio de Coatzacoalcos, Veracruz, ha sido elegida, ya que cuenta con los seis grados escolares y actualmente me encuentro laborando, un grupo de primer año con una cantidad de 17 alumnos. Es una edad en la que el juego es una de las principales motivaciones de mis alumnos, lo que ayuda en la convivencia y al mismo tiempo trabajaremos temas matemáticos.

CAPÍTULO II

NOVELA ESCOLAR

2.1 Mi trayecto de vida con la matemática.

Cuando se decidió buscar una problemática, siempre pensé en la asignatura de matemática y en la falta de interés de los alumnos , afortunadamente, desde que inicié con el proyecto , había estado trabajando con el mismo grado escolar, cuatro años asignándome quinto año, y puedo reconocer que los alumnos no muestran un rendimiento escolar favorable, por lo que ahora que me encuentro al frente de primer grado y es con el grupo que estoy aplicando mis estrategias consideradas para este proyecto me ha permitido constatar que en efecto el uso de estrategias lúdicas hacen más interesante y los alumnos muestran el interés, incluso se puede ver avances en los promedios generales, pero sobre todo se percibe ese interés en mis alumnos por lo menos en la mayoría de ellos y la falta de éstas todo lo contrario, volviéndose aburrida, desmotivante y esto causa un desinterés en los alumnos.

Como docente llevo ya 8 años frente a grupos, sin embargo, mi experiencia inicia en la educación inicial que va de niños de entre 43 días de nacidos a 4 años de edad. Como maestra he podido aprender, incluso a interesarme en las matemáticas, ya que para mí también era un área que no me agradaba, ahora puedo decir que he aprendido realmente el objetivo, y esas mismas ganas quiero transmitir a mis alumnos. Cuando se les menciona a los alumnos: trabajaremos con el libro de matemáticas o ahora iniciemos con la asignatura de matemáticas, las expresiones son de desagrado e incluso de aburrimiento, bloqueos, etc. esto causó en mí ese interés por cambiar la perspectiva como en algún momento cambió para mí. Incluso modificando mi forma de enseñanza para con mis alumnos, sin caer en lo monótono o tradicional.

Debo mencionar que mi primer encuentro en la educación, fue en casa, través de mis padres, no asistí a un preescolar, sin embargo, la enseñanza de mi padre se tornó un tanto tradicionalista, como él aprendió, de manera memorística, recuerdo perfecto que no me agradaba tener que hacerlas las actividades con él. Pero esto era la educación hace muchos años, como de alguna manera fue instruido, aprender de memoria las tablas, hacer sumas y restas de manera convencional, las multiplicaciones, etc. pero realmente se puede decir que

no existía una comprensión, del porqué de las tablas de multiplicar, o en qué momento sumaré o restaré analizando un problema, solo aprendíamos mecánicamente, diciéndonos lo que teníamos que hacer. Ahora con la experiencia, los argumentos teóricos, los nuevos panoramas educativos, este último busca que el alumno razone, comprenda, analice, y esto tiene mucho que ver en el tipo de estrategias sugeridas y aplicadas en este proceso de enseñanza – aprendizaje.

Cuando inicié mi primaria, tuve los primeros tres años maestras, las cuales ya estaban por jubilarse, realmente no me gradaba la materia, no entendía, aunque tuve que aprenderme las tablas de multiplicar porque si no habría un castigo, sin duda no fue grato y sin olvidar que estamos hablando de una edad entre 6 a 8 años, que es la edad en la cual lo que quieres es jugar. En cuarto año, recuerdo mucho a mi profesor, realmente me daba miedo incluso participar, no nos brindaba la confianza para acercarnos a él, recordemos que dentro del proceso enseñanza – aprendizaje deben un ambiente de aprendizaje en la que el alumno debe sentirse en plena confianza y crear interés y sin embargo no tenía una calificación baja, pero no había gusto, solo sabía que debía sacar buenas notas y esto desarrolla la adquisición de conocimientos de manera memorística y tradicional.

Ya en quinto año de primaria llega un profesor llamado Mario , él hizo que mi perspectiva cambiara y empecé a ver de diferente modo las matemáticas, en sus clases nos ponía a jugar, buscaba la forma para entender, ya no solo de manera mecánica y aburrida, si no salíamos a la cancha, dibujábamos, pasamos al pizarrón, eran otras maneras de ver a las matemáticas, fue el mismo maestro que termino por darme sexto año y fue gracias a él que empecé a ver un cambio en la manera de ver esta materia, tan “odiada” por todos , pero al llegar a secundaria nuevamente ocurre los maestros no explicaban, y ahí sí puedo decir que mis calificaciones fueron muy bajas, tenía que tomar cursos extras para poder pasar la materia, ya en bachillerato tuve de todo desde el maestro con su forma tradicional hasta el maestro dinámico, y definitivamente lo que más recuerdo eran las dinámicas.

Al estudiar mi licenciatura pude entender el desarrollo del niño, y tuve una cercanía con la palabra lúdica, los diferentes autores como Montessori, Piaget etc. que mencionan diversos métodos, el que recuerdo que me llamó interés fue el método Montessori, y lo importante que puede ser una forma de enseñanza para el verdadero aprendizaje del niño. Cuando

culminé mi primera licenciatura pensé en realizar mi tesis con este tema, pero no se pudo concretar, ahora que entré a estudiar esta segunda licenciatura, fue momento para considerar el tema que ya me había interesado. Es por ello que para mí es un tema importante precisamente por la vivencia con ello.

La materia de matemáticas es una de las cuales los alumnos siempre tienden a expresar cierto disgusto, mencionan que no entienden, que se les complica, etc. y es precisamente en la que se muestra un bajo rendimiento académico y es así que no se logra el objetivo principal de la asignatura.

Siendo maestra de quinto año y sondeando a mis alumnos se les preguntó acerca de cuál fue la asignatura en la que están menos interesados, debían escoger de entre las asignaturas las cuales cursaran, mencionando la mayoría a la matemática.

Cuando termina el ciclo escolar e iniciamos otro, nuevamente me otorgan el mismo grado escolar, y se presentó la misma problemática, es así que considero continuar con la búsqueda de una solución a ello. Los alumnos en su examen diagnóstico, es precisamente, la materia de matemáticas con menor promedio e incluso reprobatorio. Ahora que trabajo con primer grado, hay de todo tipo de alumnos, desde el que no le gusta hasta del que le fascina esta asignatura, sin embargo con ellos e implementado diversas estrategias, siguiendo el programa y modificando de acuerdo a las necesidades de mi grupo, aplicando juegos de mesa, como loterías de números, memoramas, así también trabajos en equipo, juegos de simulación como la “tiendita”, en la que están aprendiendo conocer los billetes y monedas, al mismo tiempo sumas y restas, bastas numéricos, en la que trabajamos la habilidad mental, también “el cajero” que es para conocer las centenas, decenas y unidades y así puedo mencionar diferentes estrategias lúdicas conforme la marcha del proceso de enseñanza, incluyendo el uso de Tics.

2.2 implicación de la problemática con la novela escolar.

La forma de enseñar matemáticas es básico e importante para fomentar en el alumno el interés, una motivación que de algún modo es indispensable para buscar desarrollar en ellos este conocimiento. Durante mi trayectoria como estudiante en la Universidad pedagógica Nacional cursé una de las asignaturas que terminó por reafirmar mi idea con respecto a la asignatura.

Así también, las experiencias que como docentes compartimos en la licenciatura ha sido de gran trascendencia en mi práctica docente y poder constatar que sin duda la forma en como enseñemos matemáticas es fundamental y determinante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Mis Compañeros de clase compartiendo lo difícil que era la asignatura para sus alumnos, el bajo rendimiento que presentan, incluso actividades que entre nosotros realizamos y darme cuenta que de algún modo aplicamos métodos tradicionales, esto a su vez es desmotivante y se vuelve mecánico para el alumno.

Según la antología “Construcción del conocimiento matemático en la escuela” menciona que la enseñanza de la matemática dependerá de cómo vamos comprendiendo que los niños aprenden, esto quiere decir que antes que nada debemos conocer el tipo de alumnos que tenemos y de esta forma podremos ayudar en este proceso, sin embargo vamos cayendo en una educación tradicional y monótona, en la que solo explicamos y enseñamos mecánicamente y nos olvidamos del desarrollo lógico matemático y que a través del juego obtendremos un aprendizaje significativo en nuestros alumnos.

CAPITULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 Conceptualización del problema.

De acuerdo con la problemática planteada podemos mencionar que el bajo rendimiento en los alumnos del Colegio Benavente se debe principalmente a la falta de interés correspondiente a la asignatura de matemáticas y esto a su vez a al proceso de enseñanza con la que han venido trabajando en los grados cursados, por lo que el uso de estrategias lúdicas es una manera factible poder erradicar la problemática.

Como se menciona anteriormente la falta de interés en el área de matemáticas, se debe en gran parte de la forma de enseñanza de la materia, en la que las estrategias implementadas no son las consideradas al grupo escolar, y año con año se tiene una idea errónea de la asignatura, ya que esto se va arrastrando a que no agrada dicha asignatura y esto llega a ser un problema que es interesante considerar para este proyecto, se deben buscar formas de hacer interesante y el alumno tenga el gusto por ella.

Al trabajar con diversas estrategias lúdicas para incrementar el interés de la asignatura de matemáticas, los alumnos se motivarán e involucrarán en ella y finalmente el objetivo se logrará.

Las estrategias lúdicas aplicadas en la asignatura de matemáticas, ayudará al alumno a adquirir la destreza en el desarrollo del proceso matemático. Esto hará motivante la clase desde el comienzo hasta el final, produce entusiasmo, diversión, interés y el gusto por estudiar matemáticas.

3.2.-Las matemáticas.

La definición de las matemáticas, según algunas investigaciones significa “conocimiento, estamos hablando de tiempos en la cultura griega” (Pérez,A.1998) en la cual la definían como tal, incluyendo los números, los símbolos y figuras geométricas. Como bien Teniendo claro lo que significa las matemáticas, se debe destacar que ha sido una de las materias las cuales a lo largo del tiempo se visualiza como difícil de comprender, sobre todo desde muy temprana edad; nos hemos formado con tal idea, quizá se debe a la forma de enseñanza con la que se nos fue impartida, es así que se piensa que las matemáticas es una de las materias difíciles, en la que se muestra menos interés, etc. Considerando ello cabe señalar que en los grados de primaria es en donde precisamente los contenidos que el programa nos señala, son tema que va variando su nivel de complejidad de acuerdo al grado escolar y es así que actualmente la reforma educativa pide “formar alumnos analíticos” (Cortés. I, 2013) para ello se debe buscar hacer menos tradicional o cotidiana la educación. Implementar estrategias que finalmente logren la comprensión lógico matemática de los alumnos. Ahora bien, con mis alumnos de primer año de primaria en la que he implementado algunas estrategias lúdicas, como actividades para empezar el día, juegos lúdicos dependiendo el tema de acuerdo a los contenidos del bimestre escolar, e incluso actividades que permitan desarrollar una comprensión matemáticas en la materia.

Las reformas educativas se han venido presentando en la educación siempre en búsqueda de la mejora y elevar el índice de aprovechamientos de los alumnos mexicanos ya que, de acuerdo a las evaluaciones estandarizadas nacionales (ENLACE, PLANEA) y las internacionales (PISA) esta última con resultados del 2015 el promedio nacional fue de 408 puntos que contrastan con los 490 puntos del promedio OCDE, en la asignatura de las matemáticas .Por lo que, en este sentido, el sistema educativo nacional deberá fortalecer su capacidad para egresar estudiantes que posean “competencias para resolver problemas; tomar decisiones; encontrar alternativas; desarrollar productivamente su creatividad...y la apertura al pensamiento crítico y propositivo” (SEP, 2012).

Cabe destacar que las competencias necesarias para el primer grado de primaria son: Resolver problemas de manera autónoma, comunicar información matemática, validar procedimientos y resultados finalmente manejar técnicas eficientemente

3.3. Concepto de juego lúdico.

“El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido” (Sep.2012). Coincido con este concepto de juego ya que es así como los alumnos les es más fácil asimilar algún tema en este caso hablando de matemáticas que es la materia la cual se requiere de comprensión y debemos destacar que para los alumnos es una materia en el que pierden interés, debido a la complejidad o simplemente a la forma de enseñanza. Con mis alumnos de primer año, el jugar o establecer estrategias didácticas influye en alcanzar el interés en la materia que se pretende. Es por ello que hay que destacar que en el juego educativo “se emplean diversas actividades que permiten que el proceso de enseñanza – aprendizaje se vuelva un foro de acción comprensiva y educativa para el alumno” (Sep.2012).

En el juego educativo se emplean diversas actividades que permiten que el proceso de enseñanza – aprendizaje se convierta en un escenario de acción comprensiva y a su vez educativa. Debemos considerar que el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, ya que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, esto le ayuda a desarrollar su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotora, en general le proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad. Ahora bien, si se hace referencia específicamente al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica e la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño.

3.4 Tipos de actividades lúdicas en la materia de matemáticas.

Siguiendo con referencia a la materia de matemáticas y la implementación de diversas actividades lúdicas para los diferentes contenidos de este primer y segundo bimestre, así como actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento matemático.

Haré mención a uno de los juegos de los cuales lo consideré un éxito con mis alumnos, la tiendita que consiste en la simulación de la venta de productos, con material concreto como envolturas o envases vacíos solo para el juego de la actividad. Los alumnos compran productos, los cuales tienen un costo específico y con el uso de billetes y monedas didácticos los alumnos realizan problemas de suma y resta, estimación e incluso operaciones mentales.

El propósito a trabajar durante esta actividad lúdica es que los alumnos Utilicen el cálculo mental, la estimación de resultados o las operaciones escritas con números naturales, así como la suma y resta para resolver problemas aditivos y multiplicativos. El contenido programático es Números y sistemas de numeración. Así también, el Conocimiento del sistema monetario vigente (billetes, monedas, cambio)

El trabajo en los alumnos con juegos de simulación, se interesan por estas actividades vivenciales, comprando, y así a su vez están utilizando las matemáticas, realizando operaciones de suma y resta, desarrollando su pensamiento lógico matemático, lo cierto es que de esta manera es posible lograr el propósito del contenido.

Otro de los juegos propuestos es el cajero que se trabaja en equipo de 4 integrantes, el cual uno será el cajero quien se encargará de hacer los cambios necesarios, se utilizarán fichas azules que su valor será uno (unidad) y las rojas 10 (decenas), así también un dado, el cual irán lanzando, según la cantidad que se vaya mostrando, se reparten las fichas azules (unidades) los alumnos deben estar atentos para ir cambiando por decenas cuando tengan 10.

La finalidad es hacer que el alumno reconozca las unidades y decenas primordialmente, al mismo tiempo está trabajando las sumas y operaciones mentales y sin duda hace uso de la concentración y atención.

3.5. Material didáctico.

A lo largo del tiempo, los profesores del pasado para preparar una lección, buscaban elementos ilustrativos, ejemplos, ejercicios, etc. Ahora bien, hoy en día en la preparación de tratar de convertir las cosas en material didáctico de esta forma buscar explicar los saberes, esta es una forma de ilustrar a la unidad de trabajo, una vez que la fuente de ejercicios de todo aprendizaje, desde lo matemático a lo lingüístico.

Se ha tenido la necesidad de querer dar a los niños acciones hechas, elaboradas y abstracta sin pensar cuanto mejor fuera aprovechar al menos en los primeros cursos sus cualidades de observación e indagación. “Afortunadamente, la escuela no es hoy tan pobre en cuanto material didáctico como lo pudo ser en otras épocas, contamos desde, televisión, radio, megáfonos etc.”(Martínez, E. 1975) ahora bien si trasportamos a nuestra actualidad podemos contar con elementos como un proyector, televisión, y no solo elementos audiovisuales, si no también aquellos que podemos fabricar para nuestros alumnos, como juegos de mesa, como un memorama, lotería, incluso puedo mencionar aquellos juegos realizados por los padres de familia para la feria de matemáticas, como, la ruleta, el tablero, tangramas, etc.

CAPITULO IV

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 Contenidos escolares

Para la realización de este proyecto la inquietud principal fue la materia de matemáticas y considerando la ruta de mejora del colegio en el cual me encuentro trabajando uno de los aspectos preocupantes fue el pensamiento matemático, el trabajo realizado en esta área educativa. Para ello se consideró al grupo de primer grado para la realización de actividades en la que al mismo tiempo se trabajó con algunos de los temas que el programa nos marca durante el ciclo escolar. Iniciando con actividades desde el mes de septiembre, como sumas, restas, cálculo mental, números ordinales, unidades decenas y centenas. Para finalmente culminar con una feria de las matemáticas en la que involucré a la comunidad escolar y durante la primera sesión del Consejo Técnico se propuso y se determinó en consenso que sería un buen proyecto a realizar. A continuación, se presentan los contenidos trabajados del mes de septiembre a noviembre.

1.- septiembre:

- Sumas y restas

Competencias:

- Resolver problemas de manera autónoma,
- Comunicar información matemática

Intención didáctica:

- Resuelvan problemas aditivos representados gráficamente.
- Usen representaciones gráficas o numéricas al tener que resolver problemas aditivos.

- ¿Quién junto más dinero? (suma y resta)

Conocimiento del sistema monetario vigente (billetes, monedas, cambio).

Competencias:

- Resolver problemas de manera autónoma
- Comunicar información matemática
- Validar procedimientos y resultados

- Manejar técnicas eficientemente.

Intención didáctica:

- Busquen diversas estrategias para comparar dos conjuntos de monedas y billetes.
- Analicen distintas expresiones que representan una misma cantidad.

2.- octubre

- Unidades, decenas y centenas.

Competencias:

Intención didáctica:

- Números ordinales.

Competencias:

Intención didáctica.

4.2. Forma de interactuar entre los sujetos participantes.

En la realización de las actividades programadas anteriormente, se pudo observar que al inicio los alumnos no mostraban el interés esperado, al ir avanzando con dichas actividades, en los juegos como es el caso del “cajero” en la que, previamente se les explicó a los alumnos en qué consistía la actividad. Se formaron los equipos a través de una dinámica, mostraron interés, ya que para el grupo le es motivante. Sin embargo, cuando empezaron a jugar, les pareció al principio algo complicado y para algunos un tanto aburrido, pero solo al principio, porque conforme fueron entendiendo más y ganando fichas para después cambiar, les fue interesando ir realizando el juego. Los niños prestaron la atención debida a esta actividad, cambiando sus fichas en cuanto llegaban a diez, para que el alumno que tenía la función de cajero le cambiara a una ficha roja y posteriormente a una amarilla, la cual su valor es de 100. Así estuvieron jugando esta actividad durante 35 min. Aproximadamente. Al finalizar se les aplicó una actividad en la que los alumnos debían identificar las unidades, decenas o centenas según correspondía, utilizando los mismos colores que en el juego se ocuparon.

En cuanto a aquellas actividades en las que se utilizaron materiales didácticos, como el caso de lotería, el tangram, fue favorable para la clase, los alumnos, ya no mostraron desinterés, sino todo lo contrario, motivados por la clase, esperando e incluso preguntándose que más actividades realizarían, sobre todo la comprensión del tema será más entendible.

Finalmente, la realización de la feria de la matemáticas los padres de familia colaboraron en ello, realizando algunos juegos incluso con material reciclado, mostraron interés en apoyo a sus hijos, aunque en un principio algunos de ellos no estuvieron de acuerdo principalmente por aquellos padres de familia que trabajan y no les es posible tomar un tiempo, sin embargo a pesar de esto se tuvo la participación de la mayoría de ellos, en cuanto, a los alumnos cuando llegó el día estaban muy contentos, queriendo participar en la mayoría de los juegos, para ganar sus premios o por el simple hecho de jugar. Fue satisfactorio el resultado de esta actividad en la que la comunidad escolar participó y se mostró el interés esperado.

4.3. Entorno sociocultural

El Grupo de primer grado consta de 17 alumnos con la mayoría de ellos con 6 años cumplidos. De esta cantidad de alumnos algunos de ellos provienen del preescolar del mismo colegio, y la gran mayoría de colegios externos, esto es un factor importante, ya ingresaron alumnos que no reconocen los números, o solo lo saben de manera memorística pero no reconocen. La mayoría de los alumnos llegaron del preescolar del mismo colegio, por lo que eso fue de ayuda al trabajar con el mismo sistema, sin embargo, esto no fue así, ya que, ingresaron un tanto atrasados para el nivel correspondiente y que el perfil del grado requiere, en cuanto aquellos de otras escuelas se notó que en efecto una mayor calificación al realizarles el examen diagnóstico.

Un aspecto de importancia fue cuando trate el tema de los billetes, las monedas la mayoría de los alumnos no reconocía estas denominaciones, y esto sin duda por la falta de manipulación con ello, ya que son niños que de algún modo, no van a la tiendas, no compran o les envían sus desayunos, porque aun los padres de familia se les dificulta confiar en ellos para poder realizar este tipo de actividad por sí mismos, por ello se les invitó a los padres de familia a que les enviaran dinero para que ellos compararan, así también, trabajamos con monedas y billetes didáctico y es por lo que se realizó el juego de la tiendita.

4. 4. Plan de trabajo y evaluación.

Es importante detallar a través de un plan de clase las actividades que se sugieren en este proyecto, así como aquellos aspectos a evaluar durante la aplicación, por lo que a continuación presento el plan de trabajo.



"COLEGIO BENAVENTE"

"POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO"

PRIMARIA 30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 24 de agosto	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: Examen diagnóstico	
ACTIVIDAD: Aplicación de examen de matemáticas.	
PROPÓSITO: Conocer aquellos conocimientos que tienen los alumnos en la materia de matemáticas.	
COMPETENCIA:	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR: Examen	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
<u>Inicio</u> Se les preguntará a los alumnos qué saben de algunos temas como suma, resta, los números, a través de lluvia de ideas, irán comentando de acuerdo a turnos.	Resultados de examen.
<u>Desarrollo</u> Se les aplicará el examen diagnóstico. (Anexo 3)	<u>Seguimiento</u>
<u>Cierre</u> _Se irán calificando los exámenes. Para así , comentar los resultados y cuáles fueron sus fallas.	
<u>Sugerencia didáctica</u> Estrategia de lluvia de ideas con el grupo.	<u>Participantes</u> Alumnos Maestro.



"COLEGIO BENAVENTE"

"POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO"

PRIMARIA 30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 4 de septiembre	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: Sumas	
ACTIVIDAD: Canasta matemáticas. (anexo 4)	
PROPÓSITO: El alumno resolverá problemas matemáticos a través del juego.	
COMPETENCIA: Resolver problemas de manera autónoma • Comunicar información matemática • Validar procedimientos y resultados • Manejar técnicas eficientemente.	
EJE TEMÁTICO: Sentido numérico y pensamiento algebraico.	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR:	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
<u>Inicio</u> Se explica al grupo en que consiste el juego, que deben esperar turnos y responder a los problemas matemáticos.	Lista de cotejo (ver anexo 16)
<u>Desarrollo</u> Pedir a los alumnos que vayan sacando su turno para pasar a encestar, explicar que son tres oportunidades deben encestar una pelotita en cualquiera de las canastas, sacar el papel y leer lo que les indica ya sea premio o pregunta, en el caso que llegue a realizarse una pregunta deberán responder acertadamente, si es así se entrega uno de los premios.	
<u>Cierre</u>	

<p>Sentar a los niños en herradura, a través de una lluvia de ideas se pregunta: ¿Qué les pareció el juego? ¿Les gustó trabajar así la materia de matemáticas?</p>	
<p><u>Sugerencia didáctica</u></p> <p>Tablero de Canasta Matemáticas Pelotitas Hojas de colores Estrellitas</p>	<p><u>Participantes</u></p> <p>Alumnos Maestro.</p>



"COLEGIO BENAVENTE"

"POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO"

PRIMARIA 30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 8 de septiembre	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: Restas	
ACTIVIDAD: Canasta matemáticas. (Ver anexo 5)	
PROPÓSITO: El alumno resolverá problemas matemáticos a través del juego.	
COMPETENCIA: Resuelve problemas que impliquen sumar o restar números naturales, utilizando algoritmos convencionales	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR: Tablero Pelotitas Estrellas	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
<u>Inicio</u> Salir a la cancha con los alumnos para aplicar la dinámica la canasta revuelta y de esta manera se formarán los equipos con los niños.	Tablero (Anexo 6)
<u>Desarrollo</u> Se les menciona a los niños sobre el juego, explicando que ahora se trabajará en equipos, y que cada equipo irá juntando sus puntajes, cada integrante de equipo va pasando a intentar encestar en cualquiera de las canastas, solo tendrán una oportunidad, para poder encestar, si el alumno encesta sacará el papelito correspondiente , ya sea una pregunta o un premio, si este responde correctamente se le otorgará 1 punto, el	<u>Seguimiento</u>

<p>cual será representado por una estrella, quien acumula más será acreedor a un premio.</p> <p><u>Cierre</u></p> <p>_Se les pide resuelvan unas actividades.</p>	
<p><u>Sugerencia didáctica</u></p> <p>Tablero</p> <p>Juego la canasta revuelta.</p>	<p><u>Participantes</u></p> <p>Alumnos</p> <p>Maestro.</p>



"COLEGIO BENAVENTE"

“POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO”

PRIMARIA 30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 11 de septiembre	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: Quién juntó más dinero? (Anexo 7)	
ACTIVIDAD: La tiendita.	
PROPÓSITO: Utilicen el cálculo mental, la estimación de resultados o las operaciones escritas con números naturales, así como la suma y resta para resolver problemas aditivos y multiplicativos.	
COMPETENCIA: Resuelve problemas que impliquen sumar o restar números naturales, utilizando algoritmos convencionales	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR: Envolturas o envases de algunos productos vacíos. Billetes de \$20,\$50,moedas de \$1,\$2,\$5 y \$10. Didácticos o del recortable.	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Inicio Formar equipos a través de una dinámica. Ya formados los equipos determinar quién tendrá la función de cajero y quienes compraran.	Resultado de actividad. Lista de cotejo. (Ver anexo 17)
Desarrollo Ya armada la tiendita con las envolturas de los productos que los niños trajeron, poner precios, proporcionarles los billetes y monedas e invitar a que jueguen a la tiendita. Observar a los alumnos y ayudar cuando esto sea necesario.	<u>Seguimiento</u>
Cierre Realizar la actividad del libro de Desafíos matemáticos las páginas 42 y 43.	

<u>Sugerencia didáctica</u>	<u>Participantes</u> Alumnos Maestro.
------------------------------------	--



"COLEGIO BENAVENTE"

“POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO”

PRIMARIA 30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 18 de septiembre	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: ¿Quién juntó más dinero?	
ACTIVIDAD: La tiendita.	
PROPÓSITO: Utilicen el cálculo mental, la estimación de resultados o las operaciones escritas con números naturales, así como la suma y resta para resolver problemas aditivos y multiplicativos.	
COMPETENCIA: Resuelve problemas que impliquen sumar o restar números naturales, utilizando algoritmos convencionales	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR: Envolturas o envases de algunos productos vacíos. Billetes de \$20, \$50, monedas de \$1,\$2,\$5 y \$10. Didácticos o del recortable.	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Inicio Nuevamente se formarán equipos a través de una dinámica. Ya formados los equipos determinar quién tendrá la función de cajero y quienes compraran.	Actividad (Ver anexo 8)
Desarrollo Ya armada la tiendita con las envolturas de los productos que los niños trajeron, poner precios, proporcionarles los billetes y monedas e invitar a que jueguen a la tiendita. Observar a los alumnos y ayudar cuando esto sea necesario. .	<u>Seguimiento</u>
Cierre: Se les aplicará un ejercicio con referencia a la identificación de billetes y monedas y un problema de	

suma o resta donde implique el uso de las monedas y billetes.	
<u>Sugerencia didáctica</u>	<u>Participantes</u> Alumnos Maestro



"COLEGIO BENAVENTE"

"POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO"

PRIMARIA 30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 22 de septiembre	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: Sumas y restas.	
ACTIVIDAD: Los dados. (Anexo 9)	
PROPÓSITO: Utilicen el cálculo mental, la estimación de resultados o las operaciones escritas con números naturales, así como la suma y resta para resolver problemas aditivos y multiplicativos.	
COMPETENCIA: Resuelve problemas que impliquen sumar o restar números naturales, utilizando algoritmos convencionales	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR: Dados Tarjetas blancas Estrellas Premios Paletas	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Inicio Se les recibirá a los niños con una paletita, la cual cada una vendrá con algunos números, esto con la finalidad de formar equipos, tres de cuatro y uno de 5.	Lista de cotejo (Ver anexo 18)
Desarrollo Se les explicará a los niños que deberán tomando apuntes de los puntajes que van saliendo cada vez que tiran los dados, si un integrante de equipo le cae un 5 este deberá anotar la cantidad, y posteriormente sacar una de las tarjetas que le indicará que tipo de operación que realizará para su próximo tiro.	<u>Seguimiento</u>

<p>Cierre</p> <p>Al haber realizado cinco rondas por alumno estos deberán mencionar su puntaje final, primero por equipo para que posteriormente sumen los puntajes de cada integrante del equipo, el equipo con mayor puntaje será el ganador.</p>	
<p><u>Sugerencia didáctica</u></p>	<p><u>Participantes</u></p> <p>Alumnos</p> <p>Maestro.</p>



"COLEGIO BENAVENTE"

"POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO"

PRIMARIA 30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 2 de octubre	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: Unidades, decenas y centenas.	
ACTIVIDAD: El cajero (Anexo 10)	
PROPÓSITO: Utilicen el cálculo mental, la estimación de resultados o las operaciones escritas con números naturales, así como la suma y resta para resolver problemas aditivos y multiplicativos.	
COMPETENCIA: Resuelve problemas que impliquen sumar o restar números naturales, utilizando algoritmos convencionales	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR:	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Inicio Trabajar con los equipos anteriores y explicar a los alumnos que cada color tiene un valor. Azul 1, rojo, 10 y amarillo 100. Poner en un lugar visible los puntajes correspondientes. Entregar los dados y las cajas con las fichas, determinar quién será el alumno que repartirá las fichas y realizará los cambios (cajero).	Lista de cotejo (Ver anexo 19)
Desarrollo Dará inicio para que los alumnos empiecen a jugar, serán 10 rondas las que se jugaran, pasar y por los equipos y observar la dinámica.	<u>seguimiento</u>
Cierre Pedir a los alumnos que empiecen el conteo, gana el alumno que obtenga más puntaje, solo uno por equipo.	

<p>En el cuaderno realizarán su anotación de las fichas que obtuvieron y el puntaje final.</p> <p>Se les explicará a los niños que con este juego, trabajaron las unidades, decenas y centenas.</p>	
<p><u>Sugerencia didáctica</u></p>	<p><u>Participantes</u></p> <p>Alumnos</p> <p>Maestro.</p>



"COLEGIO BENAVENTE"

"POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO"

PRIMARIA 30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 3 de octubre	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: Unidades, decenas y centenas.	
ACTIVIDAD: El cajero.	
PROPÓSITO: Utilicen el cálculo mental, la estimación de resultados o las operaciones escritas con números naturales, así como la suma y resta para resolver problemas aditivos y multiplicativos.	
COMPETENCIA: Resuelve problemas que impliquen sumar o restar números naturales, utilizando algoritmos convencionales	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR: Envolturas o envases de algunos productos vacíos. Billetes de \$20, \$50, monedas de \$1,\$2,\$5 y \$10. Didácticos o del recortable.	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Inicio Aunque se está trabajando con el mismo juego, se formaran equipos con una dinámica, en la que el alumno deberá tomar un papelito para leer el animal que le corresponde imitar su sonido y de esa manera localizar a sus compañeros de equipo.	Actividad (Ver anexo 24)
Desarrollo Se les repartirá el material necesario para la actividad, explicar nuevamente en que consiste la dinámica, preguntar si hay dudas, si las hay se debe aclarar al alumno.	<u>Seguimiento</u>
Cierre	

<p>Se les pedirá que mencionen la cantidad que juntaron apoyándose con las fichas. Se les pondrá una actividad con referencia a las unidades, decenas y centenas</p>	
<p><u>Sugerencia didáctica</u></p>	<p><u>Participantes</u> Alumnos Maestro.</p>



"COLEGIO BENAVENTE"

"POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO"

PRIMARIA 30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 2 de octubre	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: números ordinales	
ACTIVIDAD: Carrera de cochecitos. (Anexo 11)	
PROPÓSITO: Utilicen el cálculo mental, la estimación de resultados o las operaciones escritas con números naturales, así como la suma y resta para resolver problemas aditivos y multiplicativos.	
COMPETENCIA: Resuelve problemas que impliquen sumar o restar números naturales, utilizando algoritmos convencionales	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR: Carritos Gises de colores Premios o estrellitas	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Inicio Esta actividad se realiza de manera individual. Para la realización de esta actividad es necesario que los algunos traigan sus cochecitos de casa (hot Wells)	Actividad (Anexo 12)
Desarrollo Pedir que salgan a la cancha, marcar una meta a una distancia de 2 a 3 metros aproximadamente. Los alumnos deberán impulsar sus cochecitos, Preguntar ¿Quién llegó primero? ¿Quién después?, marcar con el gis los lugares, e ir preguntando a los niños que lugar ocupó su cochecito. si el alumno tiene alguna duda aclararle cuando sea necesario.	<u>Seguimiento</u>
Cierre	

Realizarán la actividad de la página 39 del libro de desafíos matemáticos.	
<u>Sugerencia didáctica</u>	<u>Participantes</u> Alumnos Maestro.



"COLEGIO BENAVENTE"

"POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO"

PRIMARIA 30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 3 de octubre	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: números ordinales	
ACTIVIDAD: Carrera de cochecitos.	
PROPÓSITO: Utilicen el cálculo mental, la estimación de resultados o las operaciones escritas con números naturales, así como la suma y resta para resolver problemas aditivos y multiplicativos.	
COMPETENCIA: Resuelve problemas que impliquen sumar o restar números naturales, utilizando algoritmos convencionales	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR:	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Inicio Formar equipos a través de una dinámica. Ahora se trabajará en equipos uno de ocho y otro de 9 integrantes	Lista de cotejo (Ver anexo 20)
Desarrollo . Pedir que ellos solos organicen una carrera de cochecitos, pongan sus metas, etc. y vayan marcando los lugares en una lista que escribirán en una hoja blanca,(Ver anexo 12), pueden ponerles nombre a sus cochecitos. Observar a los alumnos durante la actividad.	<u>Seguimiento</u>
Cierre Mostrar sus resultados y finalmente realizaran una actividad con referencia a los números ordinales.	

Sugerencia didáctica

Participantes

Alumnos

Maestro.



"COLEGIO BENAVENTE"

"POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO"

PRIMARIA 30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 8 de octubre	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: Cálculo mental de sumas y restas.	
ACTIVIDAD: sumas y restas. (Anexo 13)	
PROPÓSITO: Utilicen el cálculo mental, la estimación de resultados o las operaciones escritas con números naturales, así como la suma y resta para resolver problemas aditivos y multiplicativos.	
COMPETENCIA: Resuelve problemas que impliquen sumar o restar números naturales, utilizando algoritmos convencionales	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR:	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Inicio Trabajar con los equipos ya formados anteriormente. Se sentarán los niños en el piso y se preguntarán algunas sumas que deberán resolver de manera mental.	Lista de cotejo (Anexo 21)
Desarrollo Explicar a los niños que el siguiente juego consta de sumas o restar de manera mental y que es sumamente importante la rapidez con la que trabajen, se repartirá los tableros y un alumno se encargará de mencionar las tarjetas, mientras que el resto irá avanzando en el tablero.	seguimiento
Cierre Para cerrar con esta actividad de cálculo mental, se jugará un basta numérico con los alumnos. También	

durante los días seguir reforzando los cálculos mentales.	
<u>Sugerencia didáctica</u>	<u>Participantes</u> Alumnos Maestro.



"COLEGIO BENAVENTE"

"POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO" PRIMARIA

30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 23 de octubre	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: Figuras geométricas	
ACTIVIDAD: Tangram (Anexo 14)	
PROPÓSITO: .El alumno reconocerá algunas figuras geométricas.	
COMPETENCIA:	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR:	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Inicio Se repartirá el tangram a los alumnos. Preguntar ¿Han visto esto antes? ¿Saben cómo se llama? ¿Lo han jugado antes?	Lista de cotejo (ver anexo 22)
Desarrollo Pedir a los alumnos que realicen las figuras que quieran con las piezas observar lo que hacen. Posteriormente mostrar algunas figuras que deberán construir siguiendo un patrón.	<u>Seguimiento</u>
Cierre Preguntar que les pareció la actividad. Dibujaran en el cuaderno las piezas del tangram y anotaran sus nombres si no las saben ayudarlos. Finalmente realizaran el dibujo que quieran en una hoja blanca (Ver anexo 14)	
<u>Sugerencia didáctica</u>	<u>Participantes</u> Alumnos Maestro.



"COLEGIO BENAVENTE"

"POR EL DESARROLLO INTEGRAL DEL SER HUMANO"

PRIMARIA 30PPR0683P

PLAN DE CLASE

FECHA 3 de noviembre	PROYECTO DE INNOVACIÓN Intervención pedagógica.
TEMA: Problemas matemáticos.	
ACTIVIDAD: Feria de las matemáticas. (Anexo 15)	
PROPÓSITO: Utilicen el cálculo mental, la estimación de resultados o las operaciones escritas con números naturales, así como la suma y resta para resolver problemas aditivos y multiplicativos.	
COMPETENCIA: Resuelve problemas que impliquen sumar o restar números naturales, utilizando algoritmos convencionales	
RECURSOS MATERIALES A UTILIZAR:	
ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Inicio Dar la bienvenida a los padres de familia a la feria de las matemáticas.	Lista de cotejo (Ver anexo 23)
Desarrollo Se les explicará que cada grado escolar mostrará algunos juegos o dinámicas para trabajar las matemáticas. Se pedirá apoyo de lagunas madres de familia para que atiendan algunos de los juegos que corresponden presentar a primer grado, como el cajero y el tablero de canastas. Invitar a que hagan un recorrido con sus hijos y a la vez se diviertan con ellos resolviendo actividades matemáticas.	Seguimiento
Cierre Pedir a un papá por grado escolar que anote en una hoja blanca que le pareció la feria de las matemáticas.	

<u>Sugerencia didáctica</u>	<u>Participantes</u> Alumnos Maestro.

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN

5.1 Condiciones de la aplicación.

Durante la aplicación de este proyecto, se trabajó con temas acordes a los dos primeros bimestres del primer grado de primaria, sumas, restas, números ordinales, conocimiento de monedas y billetes, sin embargo, se consideró temas que no precisamente se abordan en el programa si no para trabajar con los alumnos el desarrollo del pensamiento matemático. Finalmente se implementó una actividad con la comunidad escolar, en la que se involucró a los padres de familia, se realizó una feria de las matemáticas. En un inicio todo se fue realizando conforme al plan presentado, para el proyecto, pero cabe destacar que se fueron ajustando algunas fechas, debido a las actividades extracurriculares que se fueron presentando como aquellos ensayos o actividades que se debían abordar de las otras materias. Hubieron alumnos que presentaron apatía por formar parte de las actividades y es entonces que se tenía que buscar la manera que participaran motivándolos para que participaran, también en la elaboración de los juego para la feria de la matemáticas ,algunos padres de familia no apoyaron o incluso no asistieron a la actividad, esto debido a que son padres de familia que trabajan , tanto mamá o papá y que se les dificulta obtener permisos, sin embargo algunos de ellos apoyaron de otras maneras e incluso quienes asistieron fueron algún otro miembro de la familia, lo cual no impidió que se llevara a cabo la actividad.

Con este proyecto se trabaja las matemáticas de manera lúdica y logrando el propósito de que los alumnos tengan el interés y a su vez entienda los temas tratados, también es importante y dejar bien en claro que se debe alternar con actividades de practica en el cuaderno y tomar esto de apoyo. De esta manera los alumnos podrán percibir la materia en otro sentido y lo importante es que los docentes realmente se involucren e implementen las estrategias necesarias. Esta es una buena edad para empezar a programas a los niños, una edad en la que el juego forma parte importante de su etapa de desarrollo.

El juego es sin duda una buena estrategia, por ejemplo, el cajero uno de los juegos propuestos, tuvo un resultado favorable en el gusto de mis alumnos, con este juego ellos trabajaron un tema, sin antes haberlo visto (unidades, decenas y centenas), lo cual fue más fácil la

compresión del mismo. Ahora, todos los días los alumnos quieren jugar los juegos lúdicos de nuestro “rincón matemático” como he llamado a un espacio en nuestro salón de clases en el que están los juegos para que los niños lo manipulen libremente o cuando lo requieran en clases, todos los días piden jugar, incluso preguntan por juegos para la clase de matemáticas.

Con este proyecto se llega a la conclusión que el uso de estrategias como los juegos lúdicos, los materiales didácticos, los tics, etc., son parte fundamental para un buen aprendizaje en nuestros alumnos, por lo que nuestra tarea docente es impulsar en ellos este interés y elevar el rendimiento académico, nuestro papel docente es importante para llevarlo a cabo. Se necesitan maestros con iniciativa y vocación para seguir aprendiendo día a día con sus alumnos, motivarlos, motivarse y de apreciar las matemáticas, para así poder proyectarlo.

5.2 Valoración de la alternativa en función a los resultados pretendidos.

Desde hace algún tiempo siempre tuve la inquietud por implementar esta idea en mi práctica docente y que a su vez pudiera llegar a compartir con otros compañeros que como yo se interesen por nuestros alumnos.

Con los resultados obtenidos con este proyecto de innovación puedo decir que de manera profesional y personal me satisface los resultados que se obtuvieron. Que ha funcionado y considero que se llegó al objetivo principal con mis alumnos como podemos apreciar en la gráfica de aprovechamiento de la asignatura de matemática (Anexo 25). Sin embargo, es importante señalar que la aplicación de las estrategias propuestas no debe limitarse a la consecución de un título, sino que, los docentes consideremos aplicar en nuestra práctica cotidiana para mejorar la calidad en la enseñanza de la matemática y ¿por qué no?, también considerar otras asignaturas, como español, historia, geografía, etc.

Anexos

Anexo 1

DATOS GENERALES DE LA ESCUELA

 Ocultar

Nombre de la Escuela:	COLEGIO BENAVENTE	Entidad:	Veracruz
Clave de la Escuela:	30PPR0683P	Localidad:	Coatzacoalcos
Municipio:	Coatzacoalcos	Tipo de Escuela:	Privada
Turno:	Matutino		

Esta página presenta los resultados de los alumnos de sexto año de primaria de nuestra comunidad escolar en la prueba Planea para el ciclo escolar 2014-2015. Se muestra la información de nuestra escuela y también información complementaria de otras escuelas parecidas.

En nuestra escuela se programó aplicar las pruebas a 18 alumnos.
 En Lenguaje y Comunicación, se aplicó a 17 alumnos y por lo tanto el porcentaje de aplicación es de 94.4 %. Esto quiere decir que los alumnos evaluados son representativos de la totalidad de los estudiantes de la escuela.
 En Matemáticas, se aplicó a 17 alumnos y por lo tanto el porcentaje de aplicación es de 94.4 %. Esto quiere decir que los alumnos evaluados son representativos de la totalidad de los estudiantes de la escuela.

NIVELES DE LOGRO EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN¹ Y MATEMÁTICAS

Los resultados de los alumnos se presentan en cuatro niveles de logro, que son descripciones de lo que los estudiantes muestran que son capaces de hacer en estas pruebas. El nivel I es el más bajo (los estudiantes muestran una menor cantidad de aprendizajes), y el nivel IV es el más alto (los estudiantes muestran una mayor cantidad de aprendizajes).

Lenguaje y Comunicación

ALUMNOS POR NIVEL DE LOGRO EN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN NUESTRA ESCUELA							
I		II		III		IV	
Alumnos	%	Alumnos	%	Alumnos	%	Alumnos	%
3	17.6 %	4	23.5 %	3	17.6 %	7	41.2 %

Matemáticas

ALUMNOS POR NIVEL DE LOGRO EN MATEMÁTICAS EN NUESTRA ESCUELA							
I		II		III		IV	
Alumnos	%	Alumnos	%	Alumnos	%	Alumnos	%
7	41.2 %	3	17.6 %	5	29.4 %	2	11.8 %

Resultados y niveles de logro del ciclo escolar 2014-2015.

PLANEA en Educación Básica

INFORME DE RESULTADOS DE MI ESCUELA ENTIDAD | VERACRUZ

Datos Generales

Nombre de la Escuela:	COLEGIO BENAVENTE	Tipo de Escuela:	Privada
Clave de la Escuela:	30PPR0683P	Localidad:	COATZACOALCOS
Nivel:	PRIMARIA	Municipio:	COATZACOALCOS
Turno:	MATUTINO		
Grado de Marginación:	MUY BAJO		

RESULTADOS OBTENIDOS EN MI ESCUELA EN CADA ASIGNATURA

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN				MATEMÁTICAS			
I	II	III	IV	I	II	III	IV
0.0 %	22.2 %	61.1 %	16.7 %	11.1 %	27.8 %	38.9 %	22.2 %

 En Nuestra Escuela

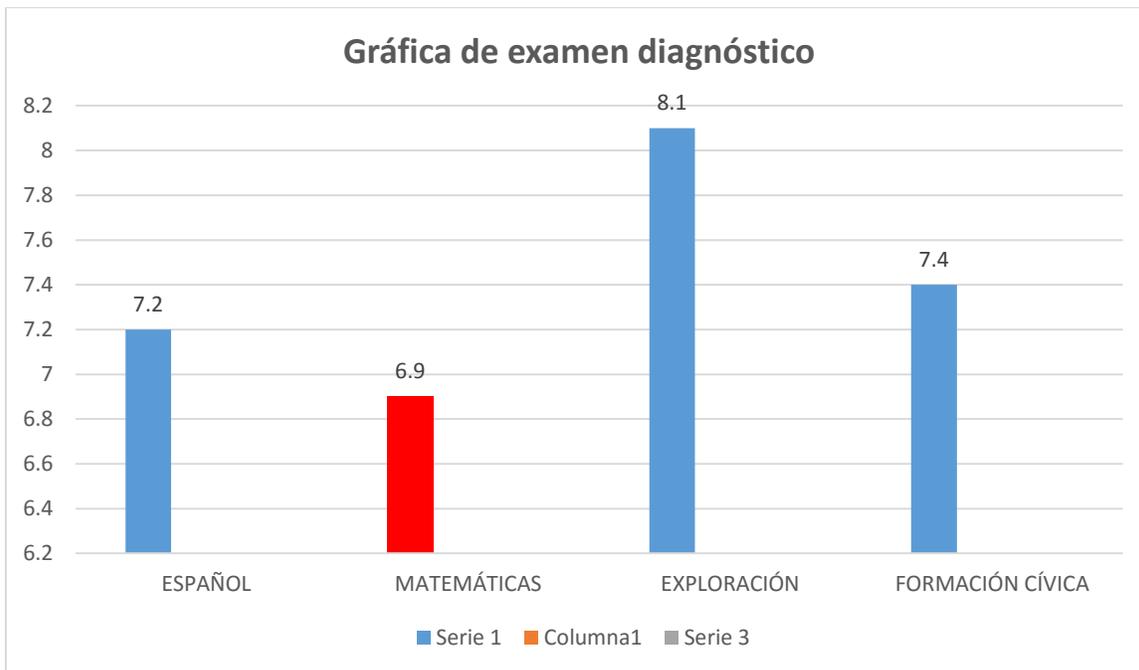
Alumnos evaluados en Lenguaje y Comunicación: 18

Alumnos programados para evaluar en la escuela: 18

Alumnos evaluados en Matemáticas: 18

Resultados y niveles de logro del ciclo escolar 2015-2016

Anexo 2



Resultados del examen diagnóstico.



"COLEGIO BENAVENTE"

"EDUCACIÓN INTEGRAL CON VALORES"

PREESCOLAR
30PJN0569G

PRIMARIA
30PPR0683P

SECUNDARIA
30PESO046K

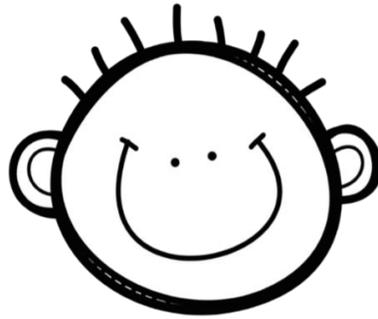
PREPARATORIA
30PBH0201J

EXAMEN DIAGNÓSTICO

Nombre del Alumno: _____

Fecha: _____ Aciertos: _____ Calificación: _____

Nombre de la maestra: Lic. Brenda Eunice Ortega Alcántara



PRIMER GRADO

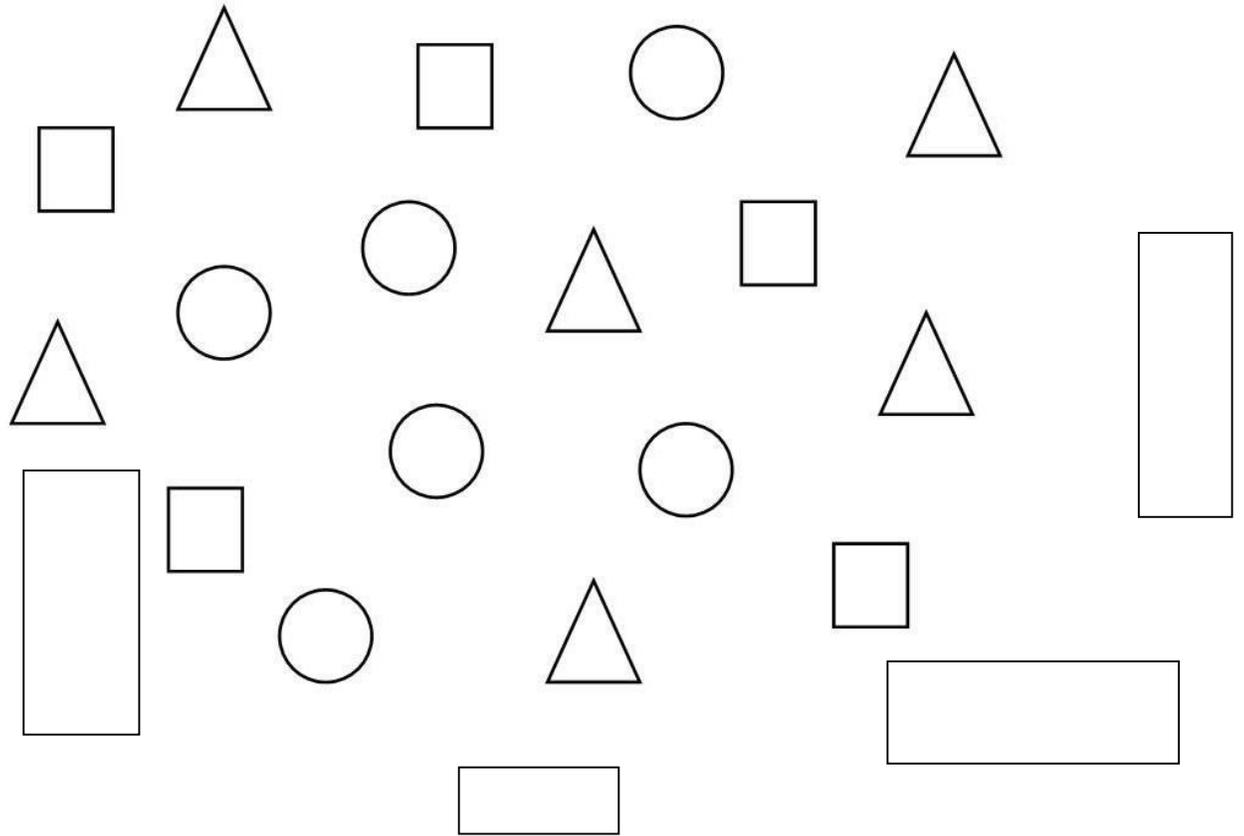
EXAMEN DE DIAGNÓSTICO

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

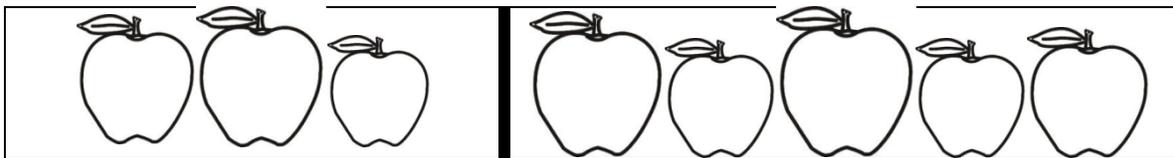
ASPECTOS A EVALUAR	RASGO A EVALUAR	SI	NO
PENSAMIENTO MATEMATICO	CONOCE FIGURAS GEOMÉTRICAS		
	NOCION DE CANTIDAD MAS Y MENOS		
	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		
	REPRESENTACIÓN DE CANTIDADES		
	UBICACIÓN ESPACIAL.-LATERALIDAD		
	SERIE DE NUMEROS DEL 1 AL 10		
	ALTO - BAJO		
TEMPORALIDAD			

Realiza las siguientes indicaciones:

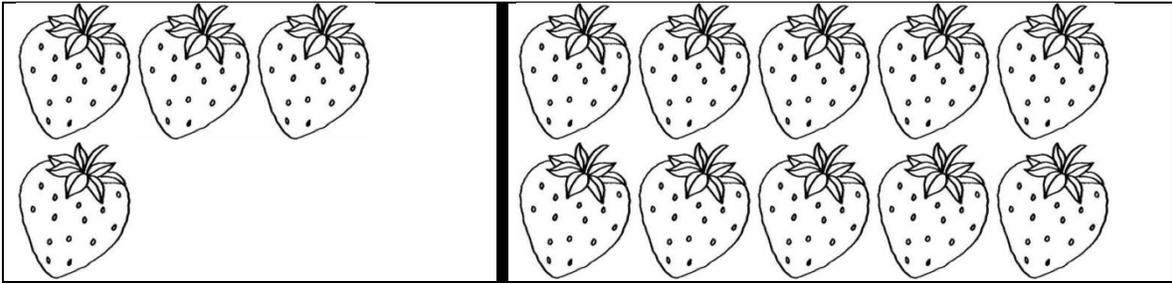
1. Pinta todos los círculos de rojo
2. Pinta todos los triángulos de verde
- 3.- Pinta todos los cuadrados de amarillo
- 4.- Pinta de azul los rectángulos



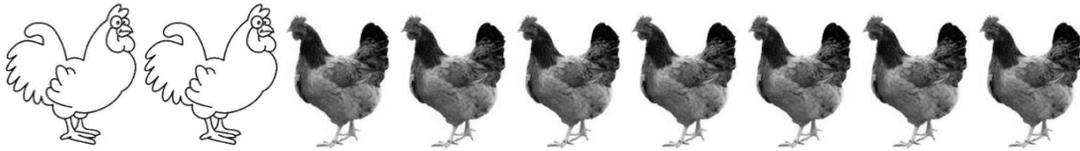
4.-Tacha el recuadro donde hay menos manzanas



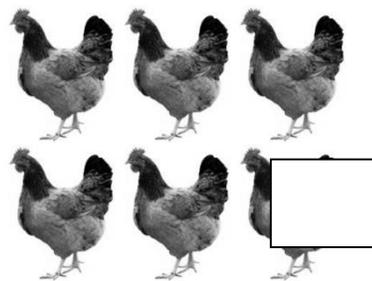
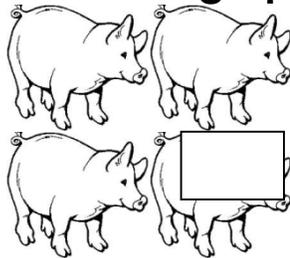
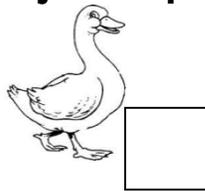
5.-Tacha el recuadro donde hay más fresas

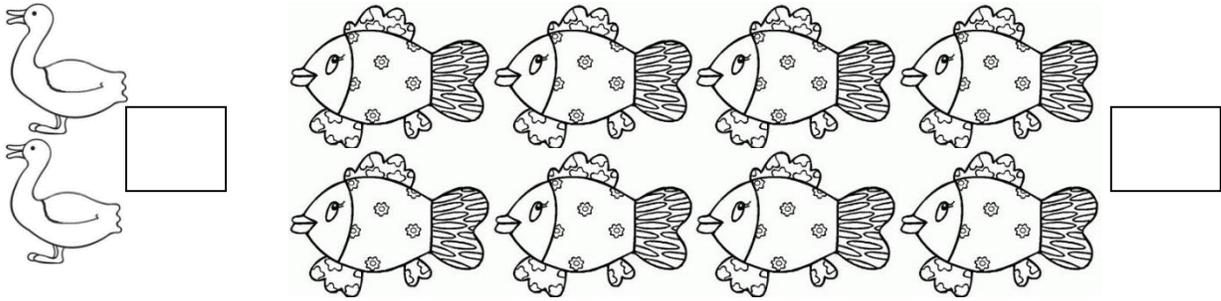


6.- En un gallinero hay 7 gallinas y 2 gallos. ¿Cuántos animales hay en



7.- Observa bien los dibujos y escribe el número de objetos que tiene cada grupo.





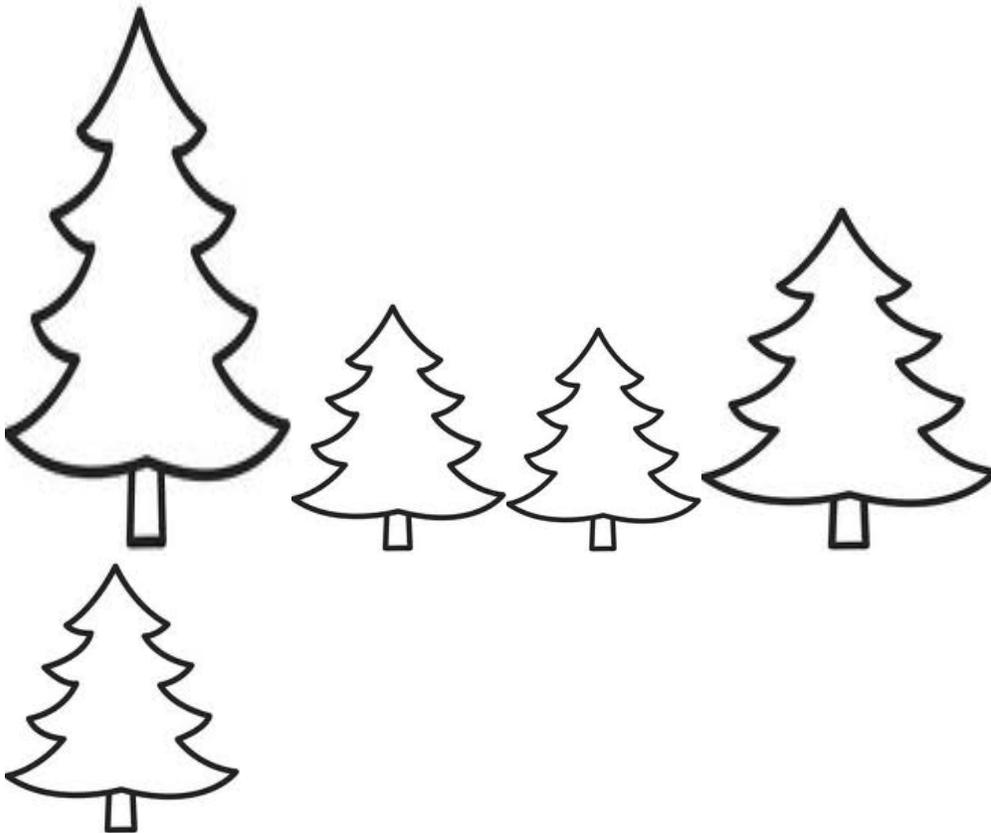
8.- Dibuja arriba de la casa el sol y dos nubes, debajo el pastito, a la derecha una flor y a la izquierda una mariposa.



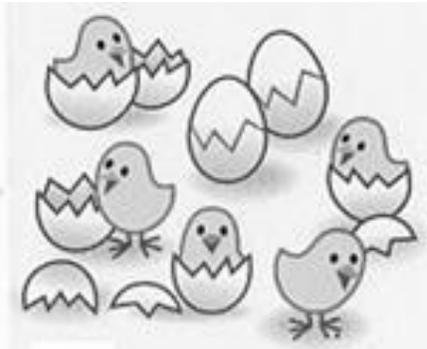
9.- Escribe los números que faltan en la serie.

1			4			7		9	
---	--	--	---	--	--	---	--	---	--

Ilumina de color verde el pino más alto



Tacha lo que paso primero.



Anexo 4



Alumnos de primer año jugando con la “Canasta Matemática”.

Respondido a los problemas matemáticos, según era el caso.

Anexo 5



Jugando en equipos “Canasta Matemática”.

Los alumnos acordaban el resultado del problema matemático.

Anexo 6

Tablero

Primer año

Jaime	
Erick	
Isam	
Meredith	
Maya	
Valeria	
Abraham	
Emiliano	
Gilberto	
Lorenzo	
Genesis	
Karla	
Janeth	
Joyce	
Iker	
Camila	
Axel	



Anexo 7



“La tiendita”: Los alumnos ordenaron los productos colocando los precios para poder iniciar el juego.



Los alumnos realizando la selección de sus productos de la “tiendita”.



Utilizando los billetes o monedas para el pago de sus productos realizando sumas o restas según fuera el caso, así como el reconocimiento de los billetes o monedas a utilizar.

Anexo 8



"COLEGIO BENAVENTE"

"EDUCACIÓN INTEGRAL CON VALORES"

PREESCOLAR
30PJN0569G

PRIMARIA
30PPR0683P

SECUNDARIA
30PESO046K

PREPARATORIA
30PBH0201J

Nombre: _____ fecha: _____

MONEDAS Y BILLETES

➤ Completa la siguiente tabla. Fíjate en el ejemplo.

				
\$ 6	\$ 9	\$ 14	\$ 20	\$ 35

Juguetes	Cantidad a pagar	Billetes y monedas utilizados
	\$ 14	
		
		
		

Anexo 9

Equipo 1



Equipo 2



Los alumnos realizando el juego “los dados “mientras un integrante del equipo realiza las anotaciones de los puntos de sus compañeros.

Anexo 10



Alumnos realizando el juego “El cajero”

Anexo 11

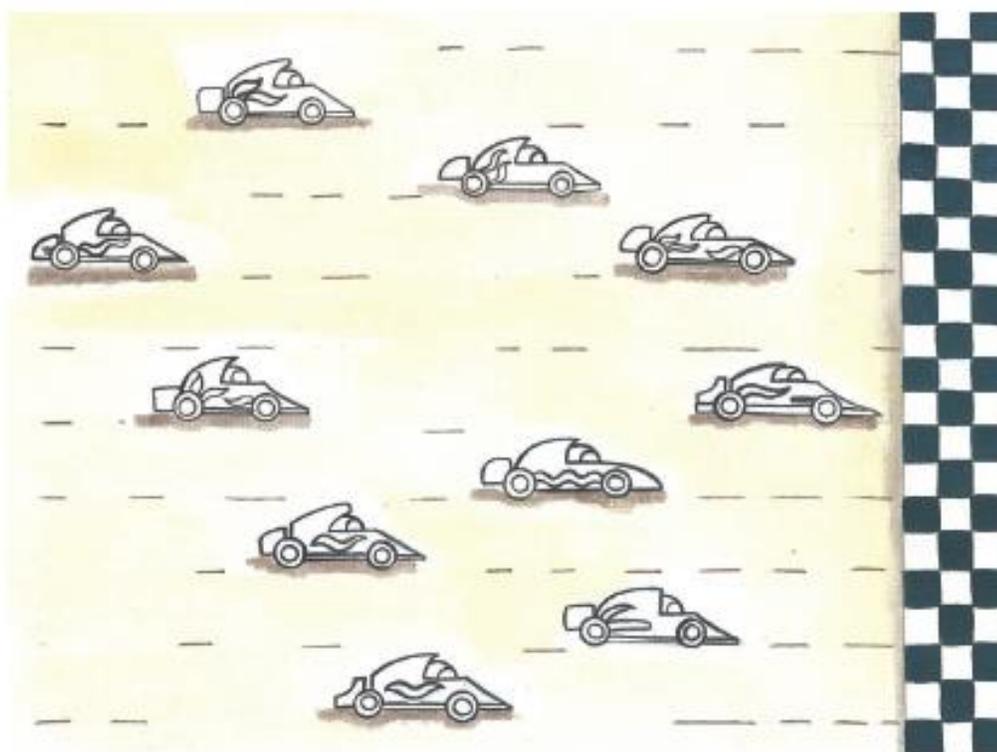


Realización del juego de “carrera de cochecitos”,
los alumnos visualizaron los lugares y mencionaron en cual
se encontraba sus cochecitos.

Consigna 2

De manera individual, sigue las indicaciones en esta carrera de automóviles.

1. Colorea de rojo el auto que está en primer lugar.
2. Pon un tache al que va en séptimo lugar.
3. Pon una palomita al que está en cuarto lugar.
4. Encierra en un círculo al que va en décimo lugar.
5. Colorea de azul al que está en octavo lugar.
6. Colorea del color que tú quieras cualquiera de los autos que quedan. Escribe junto a él qué lugar ocupa en la carrera.



Anexo 13.



Los alumnos están realizando las figuras con los “tan-gramas”.

Anexo 14



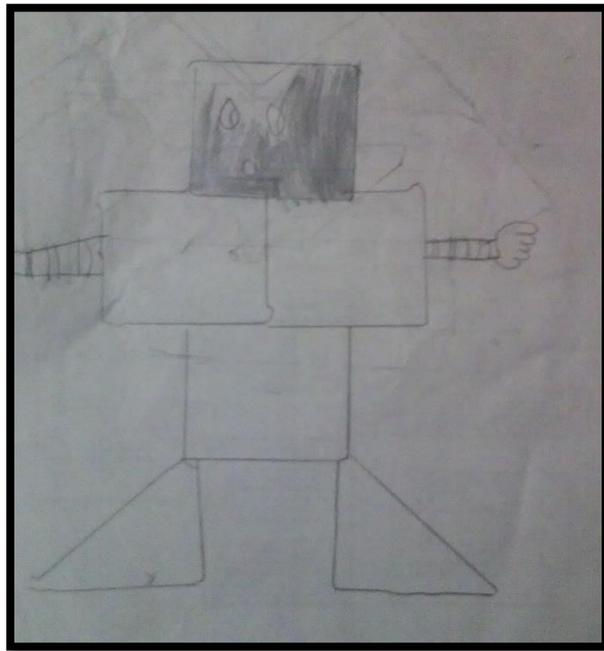
Con el uso del tangram los alumnos crean libremente figuras o imágenes,
como robots, casas, barcos, etc



Barco



Conejo



Robot

Anexo 15



La comunidad escolar en apoyo y participación en la feria de las matemáticas.

Anexo 16

LISTA DE COTEJO

Escuela: _____ Grado: 1°

Asignatura: Matemáticas Bloque: 1 ACTIVIDAD: SUMAS: CANASTA MATEMATICA

SEPTIEMBRE -OCTUBRE

N°	Nombre del alumno	Compara y completa colecciones.	Resuelve problemas de razonamiento lógico matemático y socializa los resultados.	Participa en juego (Canasta Matemática) de mesa para comparar números cardinales, respetando turnos.	Compara números cardinales por lo menos hasta 10 con apoyo de colecciones.	Hace conteos utilizando objetos, agregando y quitando elementos.
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						

Anexo 17

LISTA DE COTEJO

Escuela: _____ Grado: 1°

Asignatura: Matemáticas Bloque: 1 ACTIVIDAD: LA TIENDITA

SEPTIEMBRE -OCTUBRE

N°	Nombre del alumno	Reconoce los billetes de \$20, y \$50, monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10.	Resuelve problemas de razonamiento lógico matemático y socializa los resultados.	Participa en juego (La tiendita) para comparar respetando turnos.	Realiza sumas y restas de manera mental.	Hace conteos utilizando sus monedas o billetes, agregando y quitando elementos.
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						

Anexo 18

LISTA DE COTEJO

Escuela: _____ Grado: 1°

Asignatura: Matemáticas Bloque: 1 ACTIVIDAD: LO DADOS

SEPTIEMBRE -OCTUBRE

N°	Nombre del alumno	Realiza las sumas de manera mental..	Resuelve problemas de razonamiento lógico matemático y socializa los resultados.	Participa en juego (Los dados) respetando turnos.
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				

Anexo 19

LISTA DE COTEJO

Escuela: _____ Grado: 1°

Asignatura: Matemáticas Bloque: 1 ACTIVIDAD: EL CAJERO

SEPTIEMBRE -OCTUBRE

N°	Nombre del alumno	Realiza las sumas de manera mental..	Resuelve problemas de razonamiento lógico matemático y socializa los resultados.	Participa en juego (El cajero) respetando turnos.	Reconoce el valor de las fichas azul (1) roa (10) y amarilla (100) realizando los cambios cuando se requiera.
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

Anexo 20

LISTA DE COTEJO

Escuela: _____ Grado: 1°

Asignatura: Matemáticas Bloque: 1 ACTIVIDAD: CARRERA DE COHECITOS

SEPTIEMBRE -OCTUBRE

N°	Nombre del alumno	Reconoce los números ordinales de 1° al 10°.	Participa en juego (Carrera de cochecitos) respetando turnos.	Anota la posición de los cochecitos en su cuaderno considerando el número ordinal correspondiente.
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				

Anexo 21

LISTA DE COTEJO

Escuela: _____ Grado: 1°

Asignatura: Matemáticas Bloque: 1 ACTIVIDAD: Sumas y restas mentalmente

SEPTIEMBRE -OCTUBRE

N°	Nombre del alumno	Resuelve problemas de razonamiento lógico matemático y socializa los resultados	Participa en juego (Tablero de sumas y restas) , respetando turnos.	Resuelve las sumas y restas mentalmente.	Hace conteos sin utilizar objetos, agregando y quitando elementos.
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

Anexo 22

LISTA DE COTEJO

Escuela: _____ Grado: 1°

Asignatura: Matemáticas Bloque: 1 ACTIVIDAD: Tangram

SEPTIEMBRE -OCTUBRE

N°	Nombre del alumno	Reconoce las figuras geométricas (triángulo, rombo, cuadrado, romboide y trapecio)	Participa en juego (Tangram) , respetando turnos.	Realiza dibujos con ayuda del tangra,
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				

Anexo 23

LISTA DE COTEJO

Escuela: _____ Grado: 1°

Asignatura: Matemáticas Bloque: 1 ACTIVIDAD: Feria de las matemáticas

SEPTIEMBRE -OCTUBRE

N°	Nombre del alumno	Resuelve problemas de razonamiento lógico matemático y socializa los resultados	Participa en juegos expuestos en la feria de las matemáticas , respetando turnos.	Resuelve las sumas y restas mentalmente.	Hace conteos sin utilizar objetos, agregando y quitando elementos.	Resuelve problemas de razonamiento lógico matemático y socializa los resultados.
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						

El valor de las cifras de un número

Observa y escribe cuántos aros ensartaron Beatriz y Martín. Los aros rojos valen 10 puntos, los azules 1.

Te invito a...

Leer: **Trucos con acertijos de Adriano Nocedo y Misurina Arno.** En este divertido libro se muestran como los científicos resuelven problemas a partir de la información que tienen.



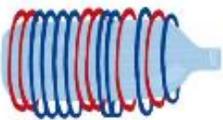
Beatriz



Aros	
rojos	azules



Martín



Aros	
rojos	azules

- ¿Cuántos puntos juntó Beatriz? _____
- ¿Cuántos puntos juntó Martín? _____



1 2 3
El valor de cada cifra en un número depende de su posición.

El valor de cada cifra en un número depende de su posición.

Ejemplo

Decenas	Unidades
2	6

2 vale 20

6 vale 6

26 puede descomponerse como 20 + 6.

© Todos los derechos reservados. Ediciones Cierre, S.A. de C.V.

1. Observa la imagen.



2. Une cada oración con el número correspondiente.

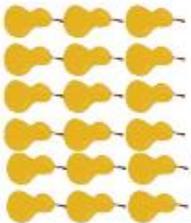
- El 3 ocupa la posición de las unidades en el 36
- El 3 ocupa la posición de las decenas en el 13
- El 3 tiene mayor valor en el número 13

3. Descompón las cantidades como se muestra en el ejemplo.

$$45 = 40 + 5 \quad 98 = \square + \square \quad 10 = \square + \square$$

$$37 = \square + \square \quad 30 = \square + \square \quad 72 = \square + \square$$

4. Observa la imagen y completa los recuadros.



Hoy _____ peros

D	U

Peros: 18 = _____ + _____



Hoy _____ fresas

D	U

Fresas: 27 = _____ + _____

Selecciona el número que completa la suma.

$6 + 6 = 76$

A) 6
B) 60
C) 70

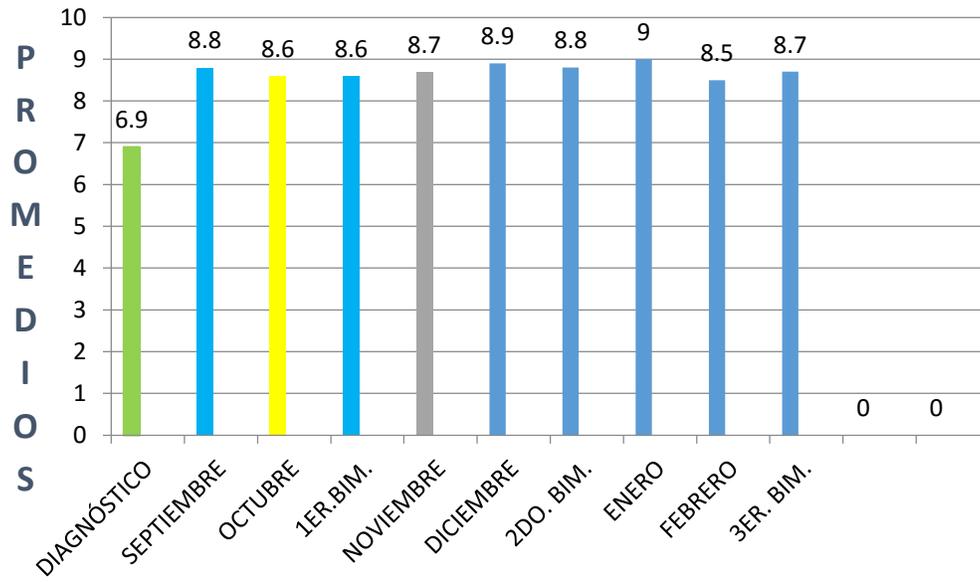
Activar W
Ve a Config

Ciento veintinueve • 129

128 • Ciento veintiocho

Anexo 25

Gráfica de aprovechamiento grupal que muestra los promedios obtenidos en la asignatura de MATEMÁTICAS



Referencias bibliográficas:

- Cortés, I. (2013). Las matemáticas y la educación primaria. *“El juego educativo como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos de segundo grado de primaria”*. México: UNAM.
- Balbuena, H. (1994). *Actividades didácticas de primer grado*. México: SEP.
- Martínez, E. (1975). *La educación. Material didáctico*. Madrid: Santillana.
- Martínez, E. (1975). *Técnica de la educación. Medios y fines didácticos*. Madrid: Santillana.
- Palacios, J. (2007). *La cuestión escolar. Críticas y alternativas. Actitud de la escuela respecto al niño*. México: Edición Coyoacán.
- Pérez, A. (1998). *Matemáticas*. Recuperado de: [link:http://www.iesandresperezserrano.org/departamento-de-matemáticas](http://www.iesandresperezserrano.org/departamento-de-matemáticas)
- Secretaria de Educación Pública. (2011). *Plan de estudios 2011.Educación básica*. México: SEP.
- Secretaria de educación pública. (2011). *Programa de estudios. Primer grado*. México: SEP.
- Secretaria de educación pública. (2011). *Transformación de la práctica docente*. México: SEP.
- Serdán. (2015). *Método Montessori*. Recuperado de [link: http://eljuegopedagogia.blogspot.mx/2015/07/mariamontessori.html](http://eljuegopedagogia.blogspot.mx/2015/07/mariamontessori.html).
- Universidad Pedagógica Nacional (1994). *Construcción del conocimiento matemático*. México: UPN.
- Universidad pedagógica veracruzana. (2009). *La construcción de conceptos matemáticos en la escuela primaria*. México. UPV.
- Zapata. (2015). *Resultados PISA*. Recuperado de [link: http://www.economiahoy.mx/nacional-eAm-mx/noticias/8009131/12/16/Mexico-queda-mal-parado-en-las-evaluaciones-de-educacion-de-la-OCDE.html](http://www.economiahoy.mx/nacional-eAm-mx/noticias/8009131/12/16/Mexico-queda-mal-parado-en-las-evaluaciones-de-educacion-de-la-OCDE.html)