



ESCUELA PRIMARIA “ANTON S. MAKARENKO”

C.C.T. 15EPR4352B

MUNICIPIO: LA PAZ

PROFESOR: EDUARDO RAMÍREZ CRUZ

PROYECTO: LUDI – MATEMÁTICAS





INTRODUCCIÓN

La presente propuesta pedagógica tiene como finalidad dar a conocer a los docentes diversas estrategias didácticas para la resolución y comprensión de problemas matemáticos en el nivel de educación primaria, dirigido a grupos a partir de tercer grado, donde se llevan a cabo actividades en diferente orden, beneficiando el trabajo dentro del aula, favoreciendo ambientes de convivencia y aprendizaje entre los alumnos, utilizando materiales diversos.

El propósito primordial es que a partir de la implementación del proyecto se genere un mayor y mejor aprendizaje en los alumnos, ya que el anterior surgió a partir de los intereses de los pupilos. Por consiguiente, a través de actividades lúdicas, el alumno desarrolle habilidades y hábitos, que enriquecen la cultura en ellos, además de propiciar su autonomía. Adquirir herramientas para ejercer nuestro trabajo profesional, ya que parte de ello implica la toma de decisiones frente a situaciones imprevistas, al control de un grupo y al apoyo dentro de la misma. Así mismo, desarrollar nuevas habilidades y enriquecer las que poseo al realizar la práctica y tener un contacto directo con el ámbito de trabajo en la Escuela Primaria.



PROBLEMÁTICA

El aprendizaje de las matemáticas es fundamental ya que es uno de los pilares en la educación básica, junto a la lectura y la escritura, dado la importancia que se le da en nuestro país, la mayoría de los docentes trabajamos las matemáticas de manera rutinaria sin darle la importancia que debemos ya que el alumnado utiliza la tecnología para todo y esto llama la atención de todos los niños es por ello que nos debemos dar a la tarea como docentes de realizar clases atractiva para los alumnos y así tener un mejor resultado en los niños.

Nuestra principal dificultad es el del razonamiento en el área de matemática y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos. Creación del proyecto escolar y desarrollar en los docentes una actitud innovadora para el trabajo de las matemáticas y hacer clases creativas, dejando de ser docentes tradicionalistas.

PROPÓSITO GENERAL

Construir las bases para que los alumnos desarrollen el trabajo de forma colaborativa integrando actividades que varíen en un orden espacial, entre equipos, diferentes espacios, materiales, por medio del cual, identifique sus capacidades, habilidades y aptitudes y aprecie las de sus compañeros.

Propósito particular

- Que el alumno identifique las similitudes o diferencias que comparte con sus compañeros en actividades, ideas, miedos y vivencias.
- Que el alumno obtenga una abstracción matemática así mismo se apoye y ayude que sus compañeros construyan la suya.
- Desarrollar el pensamiento matemático, mediante actividades que fortalezcan la comprensión y razonamiento matemático.
- Desarrollar las habilidades y desempeños mediante la manipulación de diferentes objetos.
- Desarrollar estrategias lúdicas con las cuales los estudiantes pueden solucionar problemas matemáticos

JUSTIFICACIÓN

La sociedad a lo largo de la historia ha sufrido diversos y constantes cambios, lo cual no quiere decir que solo se quede en el ámbito social, sino que también impacta en el ámbito educativo. Debido a esto en la educación básica se favorece el desarrollo de competencias y se centra en el aprendizaje de las y los estudiantes. Por ello, las acciones de los docentes, son factores clave dentro de la educación, ya que son quienes generan un buen ambiente de aprendizaje, plantean situaciones didácticas y generan diversas estrategias para crear el interés en sus alumnos y que permitan avanzar en el desarrollo de competencias. Nos hemos dado cuenta que muchos maestros no generan nuevas estrategias ni se atreven a realizar cosas nuevas e innovadoras, por lo que en diversas situaciones tienden a perder el interés de sus alumnos por aprender algo nuevo.

Es por eso que se tiene la necesidad de elaborar un proyecto donde se tomaran en cuenta las áreas de oportunidad de los estudiantes, en este caso en el ámbito de matemáticas. Tomando como referente lo siguiente:

“una propuesta de trabajo en el ámbito educativo para el logro de diversos aprendizajes, en la que los participantes, que se involucran y realizan sus distintas etapas, aprenden tanto de los contenidos de los diferentes campos de la ciencia y la tecnología que se ponen en juego, como de las habilidades que se desarrollan y/o se fortalecen a través de las distintas actividades que se llevan a cabo”. (SEP 2011).

Esto quiere decir que la dinámica a trabajar será de manera diferente, en la que el alumno por medio de juegos pueda desarrollar sus capacidades matemáticas, además de así también poner en práctica el trabajo colaborativo y cooperativo. Cuando se trabaja con matemáticas casi siempre se lo hace de manera tradicional y autoritaria, limitándole al niño hacer muchas cosas que puede experimentar directamente, esto le resultará difícil de aprender debido a que no responde a sus intereses .



A algunos niños se les ha considerado como personas que tienen dificultades para el aprendizaje de las matemáticas porque no pueden aplicarlo como lo imaginó el docente, pero éstos dentro del contexto en el cual se desarrollan, pueden resolver situaciones problemáticas. Debemos ser conscientes de que éste es un mundo nuevo, donde se le obliga a relacionarse con números, que no solamente son abstractos, sino que le resultan imprescindibles; prohibiéndole formular, probar, construir e intercambiar sus ideas o adoptar nuevas, a partir de sus propias hipótesis.

Una de las tendencias generales más difundidas hoy consiste en el Hincapié en la transmisión de los procesos de pensamiento propios de las matemáticas, más bien que en la mera transferencia de contenidos. Así pues, de esta manera se nos sugiere a los docentes conocer a más a nuestros niños, para poder darles lo que ellos necesitan de acuerdo a sus intereses; debemos procurar no trabajar una actividad única dentro del grupo, si realmente deseamos despertar en él sus habilidades. Las actividades lúdicas utilizadas adecuadamente en los estudiantes del nivel primaria son muy importantes porque propician el desarrollo de las habilidades, destrezas para la comunicación matemática.

METODOLOGÍA DEL PROYECTO

Las siguientes cuestiones fungirán como guía para conocer con mayor amplitud, la metodología a efectuar en la planificación.

¿Cuál es su definición?

No hay un único modelo de proyecto ni una definición muy acotada de lo que debe ser un proyecto estudiantil, pero sí podemos decir que es un trabajo educativo más o menos prolongado (de tres a cuatro o más semanas de duración), con fuerte participación de los niños y las niñas en su planteamiento, en su diseño y en su seguimiento, y propiciador de la indagación infantil en una labor autopropulsada conducente a resultados propios.

La Cueva (1997) menciona que Las actividades que ofrecen los proyectos estimulan a los estudiantes a interrogarse sobre las cosas y a no conformarse con la primera respuesta, problematizando así la realidad. Son las actividades que, también, permiten a los estudiantes diseñar sus procesos de trabajo activo y les orientan a relacionarse de modo más independiente con la cultura y con el mundo natural y socio-tecnológico que habitan.

¿De dónde surgen las ideas para los proyectos?

Los estudiantes requieren un ambiente y unas ayudas para poder iniciar y consolidar el trabajo por proyectos: la escuela está llamada a ampliar las vivencias infantiles y a presentar a los niños nuevos retos, impulsándolos a que empiecen a hacerse más preguntas y a que tengan de esta manera «material» de donde plantearse proyectos. Los intereses de los niños no han de tomarse como algo dado, que la escuela debe sólo aceptar. Es por eso que los maestros generan las herramientas necesarias para adecuar la enseñanza a las necesidades de los alumnos. (Mercado, 2013, p 48)

Es obligación de la institución escolar contribuir a acrecentar y a diversificar los intereses infantiles, gracias a las experiencias que proponga y a los recursos que acerque al alcance de sus manos. Recordemos que más allá del aula los niños no viven «espontáneamente», sino que sobre ellos actúan, no siempre de manera positiva, diversos factores y ámbitos sociales: la televisión, el barrio, la familia.”



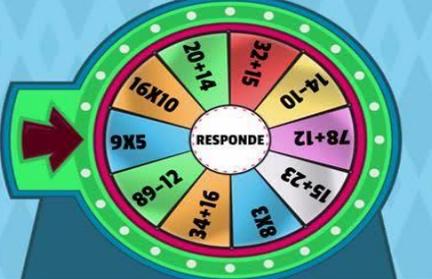
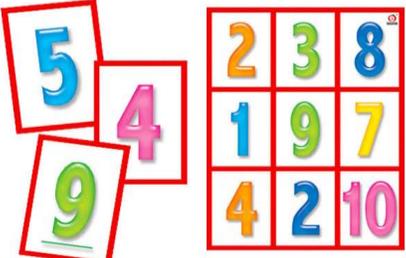
¿Por qué efectuar un proyecto?

La Cueva (1997) considera que la enseñanza por proyectos resulta una estrategia imprescindible para lograr un aprendizaje escolar significativo y pertinente. (p.16)

El aprendizaje mediante el método de proyectos fomenta una actuación creativa y orientada a los objetivos en el sentido de que se transmiten, además, de las competencias específicas (técnicas), sobre todo las competencias interdisciplinarias a partir de las experiencias de los propios alumnos/os, Además los estudiantes necesitan descubrir las cosas por su cuenta, encontrar ejemplos, probar sus aptitudes y realizar tareas que dependan de los conocimientos que ya poseen o deben adquirir. (Siberman, 1998, p.7)

Es por ello que el trabajo por proyectos resulta una gran herramienta para los estudiantes ya que no solo beneficia el conocimiento, también mejora la convivencia en el aula y el apoyo entre compañeros porque como refiere Brophy (1983) “Muchos estudiantes no desarrollan por su cuenta estrategias efectivas de aprendizaje y de resolución de problemas, pero son capaces de hacerlo a partir de la demostración y la enseñanza directa de sus maestros” (p.34) o muchas veces también de sus compañeros.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ILUSTRACIÓN	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	-TIEMPO -EVALUACIÓN
	<p>MATAMOSCAS</p>	<p>El alumno reflexiona, y resuelve por medio de la abstracción un problema matemático que se le aplique, en el cual tendrá que localizar el resultado que se encuentra en desorden, con respuestas de otro problema.</p>	<p>-1 HORA. -ESCALA DE RANGO.</p>
	<p>RULETA</p>	<p>El alumno gira una ruleta la cual tiene apartados de las diversas operaciones básicas y de acuerdo a la casilla de la operación que le tocó resolverá un problema de forma mental.</p>	<p>-1 HORA. -ESCALA DE RANGO.</p>
	<p>100 ALUMNOS DIJERON</p>	<p>Dos alumnos competirán para resolver un problema matemático de la forma más rápida posible y sin error. El que tenga la respuesta correcta presiona el botón que se ilumina de una máquina.</p>	<p>-TRABAJAR CONTINUAMENTE. -ESCALA DE RANGO</p>
	<p>LOTERIA DE NÚMEROS</p>	<p>La lotería de números apoyara a los alumnos a reconocer, leer y contar los números que aparecen en las fichas a través de diferentes operaciones básicas.</p>	<p>-TRABAJAR CONTINUAMENTE. -ESCALA DE RANGO</p>
	<p>CUENTA-GLOBOS</p>	<p>El alumno sostiene un globo asimismo a través del cálculo mental el alumno resuelve las operaciones que le presenta el docente, si responde erróneamente el globo se inflara cada vez más, el que tenga la respuesta correcta, dará paso a su siguiente compañero.</p>	<p>-2 HORAS. -ESCALA DE RANGO</p>

CONCLUSIÓN.

A través de este taller donde la actividad lúdica es primordial para la enseñanza de las matemáticas se puede observar que llevar a los alumnos una clase diferente de matemáticas, quitando el falso concepto de esta asignatura y no seguir la línea de muchos maestros aplican que es la manera tradicional causando en los alumnos problemas de aprendizaje donde las actividades se vuelven monótonas y de poco interés haciendo que el alumnos se encuentren forzados a aprender y llegue a ser tedioso para ellos. El juego tiene un papel importante no solo en la diversión de los niños, sino también arrojo buenos resultados en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de primaria en la asignatura de matemáticas.

La mayoría de los alumnos cuando escuchan la palabra matemáticas se ponen a pensar en una situación aburrida, complicada y establecen comentarios como “eso no es para mí”, “no le entiendo”, “eso es muy difícil”. Pero al utilizar al juego como una herramienta útil en cualquier asignatura no solo en matemáticas sabemos que los niños por naturaleza les encanta jugar es por ello que cuando me propuse trabajarlos en matemáticas me sorprendió el alcance que se logró en los niños ya que no solo entendieron las operaciones sino también supieron cómo aplicarlo en un problema y crearon ambientes favorables para el aprendizaje dentro del aula y así el conocimiento se compartió obteniendo mejores resultados entre los aprendices.

El material que se utilizó en este taller no fue costoso, ni complicado de hacer de hecho algunos de estos materiales fueron reciclados, para la enseñanza no se debe complicar la vida del docente ni del alumno es solo utilizar un poco la creatividad y la imaginación que todos los docentes llevamos dentro para poner manos a la obra y así tener mejores resultados en el aula y no solo dentro de ella ya que este repercute en la vida cotidiana y en el futuro del alumno así también en el desarrollo de un país más próspero formando alumnos mejores preparados que pueden aportar sus conocimientos para una vida de mayor calidad..

Como docentes no nos percatamos el alcance que tiene nuestro trabajo y la huella que dejamos en nuestros alumnos sabemos que no podemos poner al niño a jugar lo que sea y como quiera el juego tiene que tener un fin donde el aprendizaje y la diversión vayan de la mano y así logremos alumnos interesados en aprender, crear y analizar lo que han aprendido y que no quede entre cuatro paredes del aula sino que lo lleven más allá y lo apliquen en su vida diaria obteniendo así una educación de calidad.

BIBLIOGRAFIA

BISHOP A. (2000): Enseñanza de las matemáticas: ¿cómo beneficiar a todos los alumnos? En GORGORIÓ N., DEULOFEU A. Y BISHOP A. (coords.): Matemáticas y educación. Retos y cambios desde una perspectiva internacional. Barcelona, Graó.

Brophy, J. (2000) "Un ambiente propicio para el aprendizaje en el aula" "oportunidades para aprender y "Construcción de un soporte para lograr el trabajo comprometido de los alumnos", en: La enseñanza, México, SEP, pp 15-16; 17-19; 33-35, Serie: Cuadernos de la biblioteca para la actualización del maestro.

FERNÁNDEZ BRAVO, J.A. (2002). La numeración y las cuatro operaciones matemáticas. Didáctica de la investigación y el descubrimiento a través de la manipulación. Madrid. CCS.

GAIRIN, J. (2001): Hacer matemáticas: El juego como recurso. En ALSINA C., ORTIZ M. y OTROS: Aspectos Didácticos de matemáticas. ICE, Universidad de Zaragoza, 8, 55-99.

GARCÍA J. M. (2002): Resolución de problemas y desarrollo de capacidades. UNO. Revista de Didáctica de las matemáticas, 29, 20-37.

HAWKINS D. (1974): Como aprender lo que no se puede enseñar. En SLULMAN L. y KEISLAR E. Aprendizaje por descubrimiento. México, Trillas, 15-25.

HERNÁNDEZ PINA F. y SORIANO E. (1999): Enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas en Educación Primaria. Madrid, La Muralla.

La Cueva, A. (1997) Enseñanza por proyectos: ¿mito o reto? Revista Iberoamericana de Educación, Madrid.

MAZA C. (1991): Enseñanza de la multiplicación y división. Madrid, Síntesis.

Mercado, R. (2013) Saber enseñar: conocer a los niños es importante para enseñar. México.

Siberman, M. (1998) Aprendizaje activo 101 estrategias para enseñar cualquier tema. Troquel, Buenos aires argentina.

VERGNAUD G. (1985): El niño, las matemáticas y la realidad. México, Trillas.