

**ACTIVIDAD 1**

INFORME ESCRITO: DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO PROBLEMÁTICO Y EL  
DISEÑO DEL RED

**LUZ ERNENCIA ARBOLEDA MOSQUERA**

MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

MODULO: **DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE RED**

**PROFESOR YAZMIN DEL ROSARIO CABALLERO JIMENEZ**

CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES

UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES

TURBO- ANTIOQUIA

2018

## INTRODUCCION

La planeación que se presenta tiene como población objetivo estudiantes del grado 6 con edades entre los 9 y 13 años; que habiendo cursado desde preescolar en el mismo colegio persisten en vacos conceptuales y de fondo en cuando a la lectura y la comprensión afectando la resolución de problemas matemáticos aunque afirman conocer las cuatro operaciones básicas.

Como docente de profesión agrego a este contenido una planeación de clase de matemáticas, para estudiantes de grado 6, reconociendo una debilidad que afectaría a futuro el buen desempeño de los chicos en grados superiores, y a razón de la emotividad que se promueve desde la revisión de resultados de pruebas externas y de promoción de grado que hago con los rectores y directores de todos los colegios en este municipio. Históricamente hemos tenido resultados más bajos que otros municipios del departamento, aunque hemos ido mejorando pero sigue siendo bajo el Índice Sintético De La Calidad Con La Que El Ministerio De Educación Nacional nos clasifica.

Presento una propuesta de clase en la que se aproveche la curiosidad y la atracción por el juego que tienen los niños, como herramienta para favorecer los resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO PROBLEMÁTICO Y EL DISEÑO DEL RED**

**Perfil del aprendiz:** los estudiantes de sexto grado con edades entre los 9 y los 13 años, en el mismo colegio desde preescolar, han demostrado debilidad en la resolución de problemas matemáticos que requieren de las operaciones básicas para la solución y el área de lenguaje principalmente.

**Descripción del problema educativo:** en algunos estudiantes es difícil reconocer las operaciones necesarias para llegar a la solución del problema, otros aunque identifican con cual operación se resuelve la situación no saben cómo realizar multiplicación o división más comúnmente.

**Restricciones y recursos del contexto:** problemas de lectura e interpretación de textos en los chicos, esto les hace más difícil la resolución de problemas matemáticos causando apatía por el área y bajos resultados tanto en promoción de periodos como en pruebas externas.

## **SOLUCIÓN PROPUESTA**

<b>DATOS DEL CURSO</b>	
<b>Título de la unidad</b>	Resolución de problemas con el uso de las cuatro operaciones básicas
<b>Autor</b>	LUZ ERNENCIA ARBOLEDA MOSQUERA
<b>Objetivo/Competencia a desarrollar</b>	Favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas en el grado 6, teniendo como base la lectura, análisis e interpretación de problemas cuya solución requiere de las operaciones básicas.

**Tiempo estimado para el desarrollo del unidad**

Dos horas semanales durante el periodo necesario según el ritmo de aprendizaje de los estudiantes del curso.

**Conceptos clave**

lectura: comprende el proceso en que el estudiante aborda la escritura del texto

análisis: el estudiante deberá parafrasear lo leído para evidenciar su comprensión

solución: el estudiante plantea una alternativa de solución y las operaciones necesarias

**Seguimiento:** es el proceso en el cual se acompaña a los estudiantes en el desarrollo y cumplimiento de lo planeado

**Evaluación:** es la revisión de las respuestas planteadas por los estudiantes donde el docente puede definir realimentación al tema enseñado

**Enfoque pedagógico**

Modelo Cognitivo Constructivista: Prioriza la evaluación de los procesos.

La evaluación es continua

**Metodología de la unidad**

Las actividades del proceso se desarrollan en metodología mixta: exposiciones, copias, juegos, talleres en grupo e individuales

**RUTA DE FORMACIÓN EN LA UNIDAD**

No.	Descripción	Tiempo	Recursos/ Materiales	Evaluación
1	Lectura de textos individual	15 minuto por clase	Fotocopias suministradas por la docente	El estudiante deberá parafrasear lo leído

<b>2</b>	Análisis de problemas	15 minuto por clase	Fotocopias suministradas por la docente	El estudiante deberá proponer alternativas de solución al problema leído
<b>3</b>	Realimentación de las operaciones básicas mediante juegos populares como el parque, golosa, bingo y domino contruidos con operaciones como resultado para ganar	20 minutos por clase	parque, golosa, bingo y domino	El estudiante deberá participar y ganar en más de una operación
<b>4</b>	Resolución de problemas con operaciones básicas como respuesta	30 minutos	Computador y cuaderno de apuntes	Con la ayuda del docente o un adulto el estudiante resuelve los problemas planteados
<b>5</b>	Realimentación de los temas	30	Cuaderno de apuntes, tablero hojas, lápiz	El docente explica a los estudiantes los temas con nuevos ejemplos y ayuda a resolver dudas

<b>FORMATO PLANEADOR DE CLASES DOCENTE</b>		LUZ ERNENCIA ARBOLEDA MOSQUERA		<b>ÁREA</b> Matemáticas
<b>GRADO</b> 6	<b>SEDE</b>	<b>FECHA</b>	<b>Inicio</b> Abril de 2018	<b>Final</b> Junio de 2018
<b>ESTANDAR</b>	Pensamiento aleatorio y sistema de datos. 1. Represento datos usando tablas y graficas (pictogramas, graficas de barras, diagramas de líneas.)			
<b>DBA</b>	Usa diferentes diagramas de barras para representar información de un conjunto de datos			
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJES</b>	Interpretar datos que involucren operaciones. Leer e interpretar			
<b>MATERIALES</b>	Copias de documentos, video vean para proyectar, computador portátil, parque, golosa, bingo y domino			
<b>FASES</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>		<b>RECURSOS</b>
<b>EXPLORACIÓN</b>	20 minutos	Se iniciara con las actividades de ambientación: saludo, oración, y una dinámica que consiste en; practicar un juego a preferencia de los estudiantes de bingo, domino golosa previamente diseñado o parques para ver cuales estudiantes demuestran más dominio del cálculo mental		bingo, domino golosa o parques
<b>ESTRUCTURACIÓN</b>	30 minutos	Luego en el tablero la docente expone la temática a tratar durante el día, leyendo un problema y definiendo las operaciones necesarias para resolverlo, pregunta al grupo ¿Qué entiende por problema?, ¿por qué la operación elegida? Después de la participación de los niños la docente explica todo lo relacionado con la solución de problemas y el uso de las cuatro operaciones básicas o algunas de ellas según los casos		textos, lápiz, video vean, computador, cuaderno

		<p>vistos. Hace que los niños comenten casos de sus vidas en los que crean que intervienen las operaciones.</p> <p>Donde los niños plasmaran en sus cuadernos la información. Realizando ejemplos de cada uno.</p> <p>Las actividades los niños las realizaran de manera grupal o individual según la dificultad del caso, teniendo en cuenta los roles que cada uno desempeña.</p>	
Estructuración	Lectura, análisis e interpretación de textos con problemas cuya solución sea con las operaciones básicas de matemáticas. Donde el juego es la herramienta más usada		
Participa del juego y practicas la operaciones matemáticas			
<b>TRANSFERENCIA</b>	10 minutos	<p>Los niños expresaran como les pareció y que aprendieron de la clase, se le pedirá a cada alumno resolver ejercicios en el aplicativo y representar compartiendo sus conocimientos después de realizar el trabajo</p> <p><b>EJERCICIO EN CASA: (TIEMPO LIBRE)</b></p> <p>Solución de problemas en el computador</p>	
<b>REFUERZO</b>	Retroalimentación se repasa el contenido presentando en video vean y haciendo preguntas con lo expuesto		
	Repite en casa o con tus amiguitos los juegos vistos en clase, parque, bingo, domino y golosa		
	Desarrollo de ejercicios en el RED con a acompañamiento		
			Socialización de fortalezas y oportunidades de mejora en pequeños grupos
<b>OBSERVACIONES</b>		Se da la asimilación del tema y las actividades desarrolladas para planear realimentación según las necesidades que muestren los estudiantes	

## **SOLUCIÓN PROPUESTA:** Aprender Jugando

Los niños son más atraídos cuando en el proceso se incluyen ayudas didácticas físicas o virtuales; y considerando que actualmente los medios tecnológicos permiten desarrollar contenidos académicos que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, el problema planteado (resolución de problemas matemáticos cuya respuesta es una operación básica), es un perfecto aliado al uso de tic en la enseñanza.

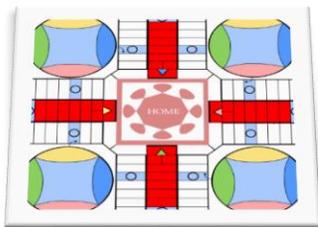
### **Juegos físicos:**

Se plantean como alternativa de dinámica de entrada al tema de la unidad, al comienzo de la clase se dedican unos minutos a repasar las operaciones con ayuda de estos juegos. Construidos por los chicos con ayuda del docente o de sus padres y con material reciclable.

**BINGO MATEMATICO:** se construye un grupo de balotas en tapillas de envases desechados en las cuales se pega la operación matemática que cantara el que dirija el bingo, en la tabla de bingo construida con cartón, el jugador tapa el resultado de la operación cantada y gana según las reglas de juego ( tabla llena, forma de ele, cuadro).



**PARQUES:** se construye en cartón dibujando y pintado en colores llamativos a los chicos,



para jugar en grupos de cuatro y tirando el dado por turnos avanza quien resuelva la operación que indique el dado, el cual es construido en cartón y con operaciones escritas en sus caras.

**DOMINO:** juego de fichas construido en cartón que permitirá al estudiante dos oportunidades de ganar por mayor número en los datos de las fichas y por mencionar múltiplos de ese número, ejemplo esta ficha tiene nueve y el estudiante dirá a sus compañeros sin equivocarse la tabla del nueve hasta el 10 mínimo. Se participa con las fichas que contienen más de dos puntos, como se revuelven boca abajo los que saquen las fichas en blanco y con uno deberán ser jueces del juego.



**GOLOSA:** juego en grupos de cuatro estudiantes, se salta en un pie el recorrido mencionando múltiplos del número que pisas el equipo te puede decir si te olvidas.

### **Juegos interactivos:**

Considerando que los recursos educativos digitales permiten apoyar de manera permanente la el trabajo en el aula; y Al revisar los contenidos de varias herramientas exelarnig.net, constructor 2.0; utilizadas para construir un RED se selecciona LIM(Libros interactivos multimedia) por cuanto permite realizar las actividades en línea y descargar a un pc. Facilitando así el acceso continuo a los contenidos desarrollados.

Los juegos comunes en la región involucran cantidades numéricas y facilita el ejercicio y cálculo mental en quienes lo practican. Con el objeto de enseñar se puede hacer variaciones y montajes en RED que apoyen el afianzamiento de los contenidos de un tema como lo es la resolución de problemas cuya solución requiere una operación básica de las matemáticas.



Pretendo crear con este RED un apoyo pedagógico al trabajo realizado por la docentes matemáticas de grado 6 en la I .E. FRANCISCO LUIS VALDERRAMA de TURBO y otros padres de familia en situación similar, al resultado de promoción de mi hija, es el ejemplo de que es necesario un refuerzo en el tema, para no prolongar vacíos académicos que limiten el conocimiento de los nuevos contenidos en grados superiores.

**BINGO MATEMATICO:** lee y analiza el texto de la figura

**Problema**

D es un chico de 6 grado que le gustan las tapillas plásticas, por eso cuando toma alguna bebida embazada antes de arrojar a la basura el embace le quita y guarda la tapa; sus vecinos y amigos saben que él las entregara para la fundación de niños, por esta razón le ayudan a recolectar tapillas.

La semana pasada llego feliz a entregar lo recolectado porque cada día tenía más que el anterior así:

El día lunes 12  
 El día martes 24  
 El día miércoles 36  
 El día jueves 48  
 El día viernes 60

Preguntas:

¿Cuántas conseguiría el día sábado si continúa aumentado la misma cantidad diariamente?

¿Los números escritos son múltiplos de cual en la tabla?

BINGO MATEMATICO		
Cubre el número que corresponda a la respuesta		
84	72	96
70	80	100
48	60	73

BINGO MATEMATICO		
Cubre el número que corresponda a la respuesta del problema		
48	60	73
70	80	100
84	72	96

BINGO MATEMATICO		
Cubre el número que corresponda a la respuesta del problema		
70	80	100
84	72	96
48	60	73

## **REFERENCIA BIBLIOGRAFICA**

Guía de enseñanza para docente...Programa Todos A aprender del Ministerio Nacional de Educación

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE RED-

[www.cvudes.edu.co](http://www.cvudes.edu.co)

Pedagogía e Incorporación de TIC para la Enseñanza

[www.cvudes.edu.co](http://www.cvudes.edu.co)