

INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPIO DE FUNES

PROYECTO DE AREA DE MATEMATICAS

AÑO LECTIVO 2016

NOMBRE DEL PROYECTO.

El juego en la enseñanza de las matemáticas.

RESPONSABLES.

María del Carmen Rosero

Aida Guzmán

José María Benavides

Ignacio Coral.

FECHA DE INICIO.

2 de Febrero de 2016.

FECHA DE FINALIZACION.

25 de Noviembre de 2015.

BENEFICIARIOS.

Estudiantes de los grados primero al once de la IEMF.

PROBLEMA O NECESIDAD.

¿Cómo los juegos matemáticos y los ejercicios mentales despiertan y concentran el interés en la solución de problemas del pensamiento lógico-matemático?

DESCRIPCION DEL PROBLEMA.

En el desarrollo de la práctica pedagógica del área de las matemáticas se pueden apreciar claramente que no todos los estudiantes tienen el mismo interés por el estudio de esta ciencia, siendo esta área una de las fundamentales, que todos sin excepción aplicamos y necesitamos en el ejercicio de todas las actividades que permite el desarrollo económico, personal y bienestar social.

JUSTIFICACION.

Los docentes del área de matemáticas en su cotidianidad pedagógica han experimentado que los estudiantes o cualquier persona en particular tienen especial interés por el estudio de esta ciencia y prestan toda su atención por resolver problemas de pensamiento lógico-matemático y desarrollar su creatividad, se sienten motivados cuando se incluye la lúdica.

Por otra parte en el desarrollo de las clases no a todos les llama la atención la matemática, algunos se desenvuelven con gran facilidad en la solución de problemas, mientras que otros a pesar de repetir presentan dificultades. La experiencia en el ejercicio de la docencia dice que el problema radica en un factor fundamental en el proceso de la enseñanza, que es la atención.

Los juegos lógico-matemáticos despiertan gran interés en los estudiantes y por consiguiente mejoran su atención, resolviendo problemas y eliminando muchas veces las diferencias entre los más aventajados en el área. Razón por la cual se cree que es un recurso valioso a implementar en el desarrollo de las clases, para despertar su interés y atención y gusto por la matemática, elevando de esta manera su rendimiento escolar.

Evidenciado lo anterior en la práctica pedagógica en los diferentes cursos de la institución educativa se continúa con el proyecto “el juego en la enseñanza de las matemáticas” mediante el uso de JUEGOS DE PROBABILIDAD, haciéndole algunos ajustes en los diferentes grados.

MARCO TEORICO.

Los procesos cognitivos implicados en el aprendizaje son la percepción, la atención, la memoria, el razonamiento y la motivación entre otros, que interactúan entre ellos hacia un fin común que es captar la información del texto para luego contextualizarla.

La atención en el proceso selectivo que realiza, focaliza y concentra todo lo que el sujeto desea. La atención como un proceso de focalización permite incrementar la conciencia clara y distinta de un núcleo central de estímulos, que unida al sentido

común y el razonamiento produce el aprendizaje. En este proceso la atención es necesaria para seleccionar estímulos, procesos de discriminación y síntesis.

Existe por lo tanto una correlación entre la atención y el rendimiento escolar. Se puede afirmar que las dificultades de aprendizaje tienen su origen en la falta de atención.

Las actividades lúdicas mediante juegos lógico-matemáticos despiertan en los estudiantes toda su atención, razón por la cual los docentes del área de matemáticas realizan en su práctica pedagógica, habilidades motrices y mentales, mediante elaboración de figuras geométricas que se utilizaran en los juegos que involucran la probabilidad.

OBJETIVO GENERAL.

Aplicar a través de juegos matemáticos y ejercicios mentales, estrategias y métodos para la enseñanza de las matemáticas.

OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- Desarrollar el pensamiento lógico-matemático mediante la manipulación de figuras elaboradas y objetos como dados, monedas, bolas de diferentes colores, balotas, etc.
- Construir y adquirir diversas figuras geométricas planas y en 3D.
- Resolver situaciones que requieren estimar grados de posibilidad de ocurrencia de eventos mediante la práctica del juego.

METAS.

Al finalizar el año escolar 2016, el 80% de los estudiantes de la IEMF habrán mejorado su rendimiento académico y su atención en el aula de clase, aplicando los conceptos de probabilidad y el desarrollo de su creatividad y habilidades en la manipulación de objetos geométricos para la práctica en la ocurrencia de eventos.

METODOLOGIA.

Organizar grupos de trabajo de primero al grado once de la IEMF para adquirir, elaborar figuras y practicar los conceptos de probabilidad mediante la aplicación de la estimación de grados de posibilidad de ocurrencia de eventos, iniciando con una inducción y capacitación sobre la construcción de las figuras geométricas que se pueden utilizar en

los juegos de probabilidades . Luego se realizara la práctica de los juegos en cada grado la cual la orientara el docente de matemáticas respectivo quien deberá llevar a su grupo un juego como ejemplo para que los estudiantes descubran o lleven otros juegos similares.

PLAN DE ACCION

OBJETIVO GENERAL

Aplicar a través de juegos matemáticos y ejercicios mentales, estrategias y métodos para la enseñanza de las matemáticas.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	FECHA DE EJECUCION	COSTOS
Desarrollar el pensamiento lógico-matemático mediante la manipulación de figuras elaboradas y objetos como dados, monedas, bolas de diferentes colores, balotas, etc.	Socialización del proyecto a estudiantes de cada grado.	Pc, tablero, marcadores objetos varios ,videobean.	Ignacio Coral	Febrero	\$0
	Capacitación sobre conceptos de probabilidad y elaboración de figuras	Internet, fotocopias y cartón paja marcadores	María del Carmen Rosero	Marzo	\$ 0
Construir y adquirir diversas figuras	Asignación de las figuras a elaborar y adquisición	Fotocopias computador	José Maria Benavides	Marzo 1	\$ 0

geométricas planas y en 3D.	de material de trabajo.	, impresora			
Resolver situaciones que requieren estimar grados de posibilidad de ocurrencia de eventos mediante la práctica del juego.	Practica de juegos que involucran la ocurrencia de eventos en cada uno de los grados de 1 a 11	Objetos elaborados Internet	Aida Guzmán	Abril 4 a nov 25	\$ 0
TOTAL					\$ 0

EVALUACION DE PROCESOS.

Se realizará al final de cada periodo.

EVALUACION DE RESULTADOS.

Se realizará en la evaluación institucional.

FINANCIACION

Estará a cargo de los padres de flia, se utilizará materiales reciclados.