

UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA

“Nuevos tiempos, Nuevas ideas”

FACULTAD DE EDUCACIÓN

OFICINA DE GRADOS Y TÍTULOS

PROGRAMA DE SUFICIENCIA PROFESIONAL



TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN

EDUCACIÓN SECUNDARIA

ASIGNATURA: PROYECTOS EDUCATIVOS

TÍTULO:

**“PROYECTOS DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA PARA PROMOVER LAS
HABILIDADES DEL PENSAMIENTO LÓGICO”.**

PRESENTADO POR: BORG CANALES ANTONI

LIMA – PERÚ

2019

DEDICATORIA

El actual estudio está dedicado a mis padres especialmente a mi mamá que está delicada de salud y que siempre me brindó su apoyo incondicional.

El autor

PRESENTACIÓN

En este trabajo de investigación citado como **“PROYECTOS DE INNOVACION PEDAGOGICA PARA PROMOVER LAS HABILIDADES DEL PENSAMIENTO LOGICO** es tan importante aplicar un proyecto educativo en nuestro país y más que todo suscitar el pensamiento lógico en nuestros estudiantes teniendo en cuenta el compromiso de los docentes en encargarse en el desarrollo de su aprendizaje aplicando los diferentes instrumentos con una buena organización, planificación, propósitos, métodos, recursos y evaluación permanente para que veamos productos de nuestros estudiantes.

El asunto de este trabajo como primer capítulo se va a puntualizar un proyecto de innovación pedagógica donde existe diferentes tipo de proyectos y también los pasos que debemos seguir para lograr realizar un buen proyecto de innovación pedagógica de forma eficaz.

Seguidamente el segundo capítulo, se establece una noción de las diferentes habilidades de pensamiento lógico en el área de matemática mencionando algunas de las dimensiones y procesos que debe realizar un estudiante.

Y en el tercer capítulo se presenta una sugerencia para optimizar el área matemática, sabiendo que hay un bajo rendimiento en la matemáticas hasta el presente, por lo tanto se propone un proyecto innovador pedagógico dando el uso de materiales concretos, dichos materiales consisten en uso de dominós, bingos, ludos y el uso de tangram, con ellos se pueden abordar diferentes temáticas y son sencillos de elaborar u obtener.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
PRESENTACIÓN	3
ÍNDICE	4
RESUMEN	6
CAPÍTULO I	7
PROYECTOS DE INNOVACION PEDAGOGICA	7
1.1. Definición de innovación	7
1.1.1. Definición de innovación educativa	7
1.1.2. Definición de innovación pedagógica	8
1.1.2.1. Niveles de innovación pedagógica	9
1.1.3. Definición de proyecto de innovación pedagógica	9
1.1.4. Elementos para planificar un proyecto	10
1.2. Proyectos educativos	11
1.2.1. Tipos de proyectos educativos	12
1.2.1.1. Proyectos de intervención	12
1.2.1.2. Proyectos de investigación	13
1.2.1.3. Proyectos de desarrollo (o de producto)	13
1.2.1.4. Proyectos de enseñanza	14
1.2.1.5. Proyectos de trabajo(o de aprendizaje)	14
1.2.2. Etapas del proyecto	14
1.2.2.1. Inicialización	14
1.2.2.2. Planificación	15
1.2.2.3. Ejecución	15
1.2.2.4. Control	15
1.2.2.5. Cierre	15
CAPÍTULO II	16
HABILIDAD PENSAMIENTO LOGICO	16
2.1. Pensamiento	16
2.2. Lógica	16

2.3.	Pensamiento lógico	16
2.4.	Conceptos matemáticos	17
2.5.	Ramas o áreas de la matemática	18
2.5.1.	Aritmética	18
2.5.2.	Álgebra	18
2.5.3.	Geometría	18
2.6.	La matemática educativa	19
2.6.1.	Principios	19
2.7.	Didáctica de la matemática moderna	19
	CAPÍTULO III	21
	PROPUESTA DE PROYECTO EDUCATIVO	21
3.1.	Propuesta del proyecto	21
3.2.	Datos generales	21
3.3.	Fundamentación	21
3.4.	Identificación del problema	22
3.5.	La descripción del problema principal	23
3.6.	Justificación	23
3.7.	Beneficiarios del proyecto	24
3.8.	Objetivos del proyecto	24
3.9.	Metas	25
3.9.1.	Metas de atención:	25
3.9.2.	Metas de atención indirecta:	25
3.9.3.	Metas de ocupación:	25
3.9.4.	Metas físicas:	25
3.10.	Cronograma	25
3.11.	Duración	26
3.12.	Metodología	26
3.13.	Actividades y financiamiento del proyecto	26
3.14.	Informe final	27
	FUENTES DE INFORMACIÓN	30

RESUMEN

Este trabajo de investigación nos muestra como promover un proyecto de innovación pedagógica y a su vez el concepto de habilidades - pensamiento lógico en las matemáticas, y por último la aplicación de un proyecto innovador teniendo como propósito mejorar la enseñanza-aprendizaje de nuestros docentes y estudiantes en las matemáticas de manera innovadora usando **materiales concretos**, este procedimiento se va compartir con los docentes que les va a beneficiar a ellos y a sus estudiantes. Esta propuesta va a mostrar una serie de consideraciones, en la solución de los problemas, mediante desafíos que suceden en su vida diaria, formulando preguntas adecuadas, organizando u ordenando sus objetivos, definiendo y ejecutando un plan de acción, para luego evaluar las diversas respuestas suscitadas en las diferentes actividades.

PALABRAS CLAVES: Proyectos, innovación, Pedagógica, habilidades de Pensamiento Lógico, Materiales Concretos.

CAPÍTULO I

PROYECTOS DE INNOVACION PEDAGOGICA

En nuestro país la labor del docente es comprometerse y aceptar las necesidades y exigencias que necesita nuestro ambiente educativo, lo cual implica optimizar nuestra calidad de enseñanza – aprendizaje de nuestros estudiantes mediante procesos y estrategias innovadoras sistematizados, tratando de introducir y provocar cambios a largos plazo en los diferentes centros educativos.

1.1. Definición de innovación

Rolando (2016), según el autor “La innovación no es tan solo de crearlo o de inspirarse se necesita procedimientos y definiciones sino también revolucionar e incluir una transformación”.

RAE, según el autor “Es transformar o cambiar algo e incorporar algo nuevo”

La innovación se considera transformar, crear nuevas ideas, revolucionar e incluir algo inédito.

1.1.1. Definición de innovación educativa

Carbonell (2002), “Es una recolección de ideas, procedimientos y estrategias, organizadas insertando cambios en las prácticas educativas.

Chiroque (2002), “Son procedimiento de cambio premeditado y estructurado de lo particular a lo general para modificar el contexto y alcanzar una óptima calidad en la educación.

Por lo tanto podemos decir que nos servirá estratégicamente ser eficientes y eficaces en la mejora de la práctica y gestión educativa actual.

1.1.2. Definición de innovación pedagógica

Chiroque (2002), Las transformaciones son premeditados y sistematizados en un terreno, teniendo en cuenta la formación y preparación del estudiante. Las variaciones que se dan son:

ORGANIZADOR GRÁFICO

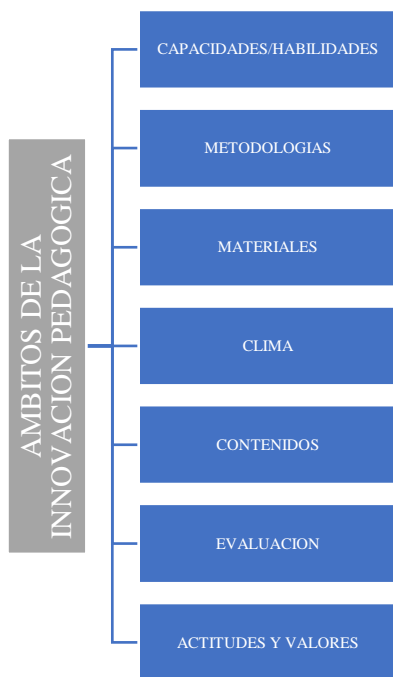


Figura N°1: Ámbitos de la innovación pedagógica. Fuente: Elaboración Propia.

La innovación pedagógica podríamos decir que son procesos de innovación donde se toma los elementos del currículo nacional como las metodologías, materiales o contenidos curriculares, pero para asegurar la efectividad del proyecto.

1.1.2.1. Niveles de innovación pedagógica

ORGANIZADOR GRÁFICO



Figura N°2: niveles de Innovaciones pedagógicas. Fuente: Elaboración Propia.

1.1.3. Definición de proyecto de innovación pedagógica

FONDEP, (2008), es un proyecto sistematizado y completo que se realiza un recolección de actividades que se deben hacer; por lo tanto, se proponen objetivos. El planteamiento, realización y valoración de un proyecto tendrá eficacia si se aplica en el aula.

Un proyecto de innovación pedagógica es una propuesta de trabajo colectivo bien estructurado y organizado que como objetivos es anticipar los problemas pedagógicos que se suscitan en el ámbito educativo para ello se programa el desarrollo de las diversas actividades.

1.1.4. Elementos para planificar un proyecto

1. Hay que tener en cuenta hacer un diagnóstico para que el proyecto sea eficaz y eficiente y no olvidar plantear un propósito a corto y largo plazo.
2. Esquematizar todas las actividades y mencionar a los responsables de cada acción, para tener un orden de trabajo.
3. Identificar todos los requerimientos que se van a utilizar en el proyecto para poder indicar la función de cada uno y así poder cotizar el proyecto.
4. Analizar el proyecto si es factible invertir teniendo en mente beneficiar a nuestros estudiantes en afianzar sus conocimientos.
5. Priorizar todas las actividades para tener un orden en el tiempo para no tener complicaciones en la aplicación y transcurso del proyecto .
6. Señalar todos los momentos con su respectiva duración, desde el comienzo hasta término del proyecto. Tomando en cuenta las diferentes actividades realizadas en el colegio que podrían atrasar el proyecto.
7. Inventar un horario para emplear el proyecto, dando diversos modelos.
8. Ejecuta un propósito de gestión asumiendo que puede haber contingencia para así poder innovar el plan.
9. Inaugurar la aplicación del proyecto considerando los diferentes acontecimientos que puedan suceder.

1.2. Proyectos educativos

OEA, (2004), “Son la ejecución de una recolección de sucesos establecidos en un tiempo obteniendo buenos resultados predispuestos, desarrollando una evaluación del problema educativo ,determinadas preferencias de la investigación en obtener un buen resultado”.

Tamayo, (2006), “Es una idea con un propósito anticipativo y bien constituido, en la cual se adelanta, articula actividades, recursos con una duración establecida logrando productos y metas, obteniendo provecho a los diversos contextos dando la conclusión de la problemática a desarrollar.”

Eduardo F, Dació G. Moura, (2013) “Recolección de tareas con propósitos bien enmarcados de una problemática en el ámbito de la educación, colaborando a la solución, implicando al docente y a sus estudiantes con el propósito de mejorar y optimizar en la asimilación de sus saberes logrando así ser un mejor estudiante ”.

El plan de un proyecto tiene como propósito principal solucionar un problema teniendo en cuenta una buena estructura muy específica identificando el problema que se observa en el ambiente o contexto del aula utilizando múltiples recursos que pueden ser virtuales o también concretas tomando en cuenta los principios del colegio.

En el ámbito educativo se debe aplicar un proyecto pero antes de eso se debe determinar el problema conociendo los diversos principios y efectos, ahora al tener todo esto podremos programar los diferentes propósitos a alcanzar considerando que la meta es afianzar y optimizar los saberes de los estudiantes para poder alcanzar un resultado muy gratificante.

Se comienza primero en identificar el problema para así poder dar las diversas soluciones y procedimientos mediante un proyecto informado lo siguiente:

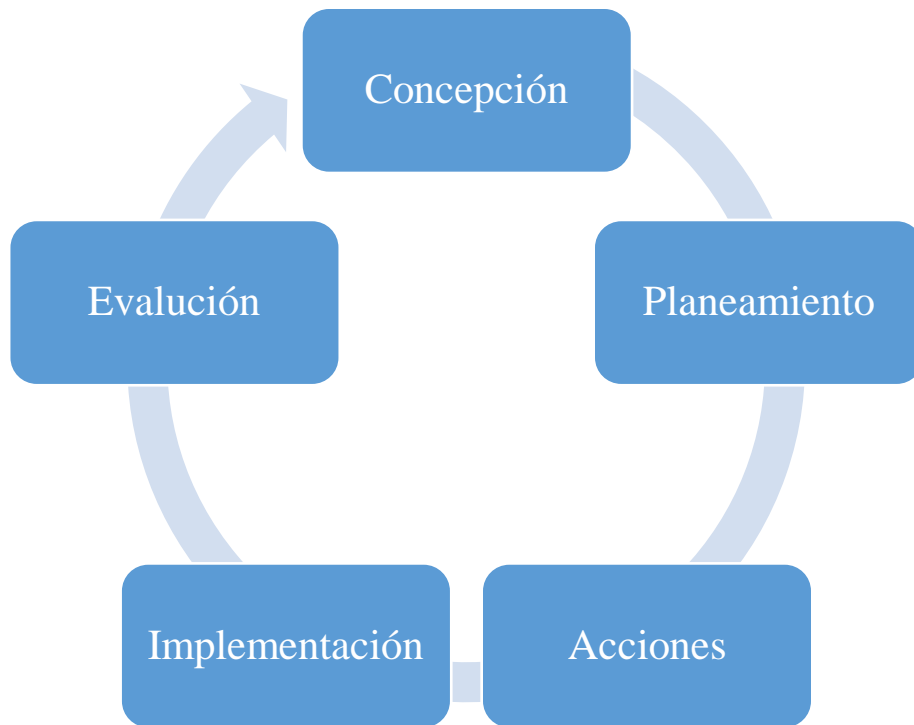


Figura N°3: Procedimientos de un proyecto. Fuente: Elaboración Propia.

1.2.1. Tipos de proyectos educativos

Eduardo F, Dacío G. Moura. (2013), Se declaran diferentes modelos o arquetipos de proyectos en la educación en las cuales se mencionan:

1.2.1.1. Proyectos de intervención

Rodríguez Espinar y Col., (1990), “Recolección de actividades esquematizadas y organizadas que toman en cuenta las exigencias determinadas encabezadas en un

objetivo avalándose de una metodología o paradigma que sostente una solución a ese problema.

Mediante el proyecto definido se aplica en todos los colegios o instituciones referidos en la educación y en lo económico.

1.2.1.2. Proyectos de investigación

Consta con único bosquejo que se habla de inquietudes o poca indagación que se obtiene de una problemática. Se expone todas las diversas soluciones mediante estudios estadísticos que principalmente tiene un objeto de estudio. Por lo tanto la muestra son nuestros estudiantes que se va a investigar garantizando una solución efectiva del problema.

Mediante esta investigación podremos obtener conocimientos del problema mediante los procesos de la estadística descriptiva.

1.2.1.3. Proyectos de desarrollo (o de producto)

Tiene como propósito alcanzar resultados específicos tomando en cuenta la economía del país o también de cada región.

Se puede impulsar mediante un proyecto obteniendo propósitos para el desarrollo de un producto no obstante se debe proveer el tiempo, estructura y más que todo la estimación.

La ejecución del proyecto es para el desarrollo en el aspecto social y económico que responden que haiga resultados de corto a largo plazo. .

Como ejemplo de maximización se utilizan materiales didácticos, en la organización curricular y asignaturas.

1.2.1.4. Proyectos de enseñanza

El propósito principal de este proyecto es optimizar la metodología, estrategias en la aplicación de la enseñanza y aprendizaje en las múltiples disciplinas curriculares.

Este proyecto podemos dar como ejemplo la aplicación de una metodología en la enseñanza del área de geometría que se emplearan figuras, teorías, definiciones y topologías.

1.2.1.5. Proyectos de trabajo(o de aprendizaje)

Hernández, (1998), “Se describe que es una falsa metodología, no existe nada pedagógico tampoco una fórmula didáctica.se menciona señales al planteamiento de la materia preguntándose las conductas de los estudiantes, por consiguiente el estudiante es el actor fundamental que realizara el proyecto, son realizados por los estudiantes en las diversas áreas curriculares, mediante un ambiente escolar determinado y encabezado por el docente”

1.2.2. Etapas del proyecto

En la ejecución de los proyectos a efectuar con 5 fases las cuales son:

1.2.2.1. Inicialización

Es el primer paso en la ejecución del proyecto donde se debe identificar el problema mediante un diagnóstico para poder precisar las posibles soluciones.

1.2.2.2. Planificación

Segundo paso importante donde se estructura las diferentes actividades creando así un cronograma de inicio y final del proyecto; evaluando los costos de los materiales que se van a aplicar para obtener buenas soluciones.

1.2.2.3. Ejecución

Tercer paso donde la estructura, organización y administración del equipo docente tiene como objetivo la solución de la problemática y conflictos, comunicando a todo el equipo docente sobre el cumplimiento del proyecto.

1.2.2.4. Control

El cuarto paso del proyecto es el cumplimiento del seguimiento y monitoreo; inspeccionando los diferentes recursos, estrategias y técnicas que el docente debe comprobar los resultados de las tareas que se dan en las etapas del proceso de investigación, comenzando con el plan del problema y terminado con el informe final.

1.2.2.5. Cierre

Pérez, R., (1995), “Son los resultados mediante un informe final del proyecto de manera organizada y orientada para optimizar la calidad educativa felicitando lo positivo del proyecto que se ha involucrado a todo el ambiente educativo”

CAPÍTULO II

HABILIDAD PENSAMIENTO LOGICO

2.1. Pensamiento

RAE, es aquello que se obtiene de la realidad del contexto por medio de una actividad intelectual. Comprendiendo un colección de operaciones de la razón, como son ser analítico, sintético, comparativo, generalizado y abstractivo; a través del lenguaje se pueden manifestar.

Moyano, “Es una manifestación que se manifiesta en la inteligencia, para relacionarlo utilizamos nuestra memoria y todo lo que percibimos. Dando significado a las cosas que creamos e inferimos más allá de lo que podemos tener en mente eso es el “pensamiento”.

Es decir es un proceso en que los saberes previos de la mente se unen con lo que percibimos en nuestro ámbito obteniendo como producto el pensamiento.

2.2. Lógica

RAE, Es una ciencia formal que explica las diferentes leyes, formas del conocimiento científico validadas en su inferencia.

Es decir nos habla del estudio de los procedimientos, métodos, teoría y principios aplicados para distinguir de forma correcta aplicando el razonamiento.

2.3. Pensamiento lógico

Piaget,(1999) según el autor es el desarrollo cognitivo que comienza cuando el niño ,asimila cosas del medio que le rodea adquiriendo conocimientos importantes sobre contar ,el número y la aritmética.

Piaget,(1999) señala que son elementales las matemáticas teniendo un proceso de ideas y principios fundamentales que nos permite abarcar los diversos problemas de matemática así como por ejemplo el desarrollo de la comprensión del número y la manera de contar esta de la mano en el estadio más avanzado del pensamiento.

Es decir e un procedimiento lógico donde adquirimos nuevos códigos que es factible comunicar a todos los de nuestro entorno, relacionando la matemática –lógica que conforma la adquisición de conocimiento de todas las áreas que por dentro de su futuro profesional será importante en su desarrollo integral de sus competencias en su pensamiento lógico.

2.4. Conceptos matemáticos

Efraín Soto Apolinar (2011) “Es respetado como una ciencia abstracta que toma como estudia a las cantidades numéricas, sistema, etc.

Por ello está contenida por varias ramas pero las que van a considerar en esta investigación y considerados como contenidos curriculares en la educación básica regular :

Aritmética.

Álgebra.

Geometría.

Razonamiento Matemático

Podemos decir que estas ramas, existen subramas que hacen un estudio propio en cada materia. Podemos decir como ejemplo: La Estadística se subclasifica en Estadística descriptiva, Estadística analítica, etc.

Frontera sancho, María (1992), según el autor “Es una ciencia de patrones y relaciones”, utilizar y entender estos patrones constituye una competencia y habilidad matemática.

2.5. Ramas o áreas de la matemática

Las materias más importantes que mencionaremos en el área de matemática y aplicaremos en el proyecto son:

2.5.1. Aritmética

Analiza el comportamiento de los números y las diferentes posturas de la materia, se denota como competencia con los números.

Se denota como "el arte de contar", que estudia los diferentes tipos de número y las operaciones esenciales que surgen entre ellos (la adición, la sustracción, el producto y el cociente). Tampoco olvidar la potenciación, radicaciones y algoritmos.

2.5.2. Álgebra

El estudio que toma de las cantidades es más general que toma las variables y constantes pero no olvidar que las incógnitas no tienen que estar con exponentes.

Es una de las ramas de la matemática más fundamental e importante por su nivel conceptualización que lo define con facilidad.

2.5.3. Geometría

El objeto de estudio de esta materia son las figuras geométricas que se sistematiza en sus propiedades y sus relaciones con estas; los elementos básicos de la forma según la vista mediante el uso del razonamiento.

Euclides no menciona que la geometría se divide en geometría plana y del espacio. La primera nos habla sobre las figuras dimensionales y la segunda no habla de las figuras tridimensionales.

Euclides el padre la geometría fue el más famoso de su era y hasta el momento es recordado por su gran aporte; uno de sus obras más importantes y más famosas es “los elementos”.

2.6. La matemática educativa

Natividad Nieto Saldaña, (2009), “Conocida como una ciencia recién en pañales y se consideraba como una alteración de la matemática pero con las matemáticas discretas y aplicadas no lo es; por ello tiene una relación directa con el ámbito educativo que no están solo los expertos en matemática sino también tienen que estar incluidos los pedagogos y tener un combinación en los dos temas para realizar un estudio de la educación básica en todo el mundo.

2.6.1. Principios

La mayor intranquilidad de los matemáticos con respecto a la enseñanza y aprendizaje; A pesar de ello surgió a mediados del siglo XVIII en la estructura de los colegios los fundamentales programas para la estructuración en la formación de los docentes de matemática donde analizaban las metodologías, estrategias que deben implantar en su didáctica. .

2.7. Didáctica de la matemática moderna

CASTELNUOVO EMMA (1995), “Surge de las grandes dudas de forma muy preocupante así se da inicio a las disciplinas y la aplicación de la didáctica que significa el arte de enseñar pero no olvidar que no hay técnica o estrategia para saber enseñar ni ser

un maestro idóneo todo tiene un procedimiento y tener libertad en aplicar tu pedagogía como docente en tu aula.

Por lo tanto algunas doctrinas ontológicas, axiológicas, pedagógicas indagan para impartir principios elementales de la didáctica que no puedes dejar pasar si vas a enseñar de forma transcendente. Pero a menudo los colegios en los niveles primario y secundario requieren docentes con una buena didáctica.

ORGANIZADOR GRÁFICO

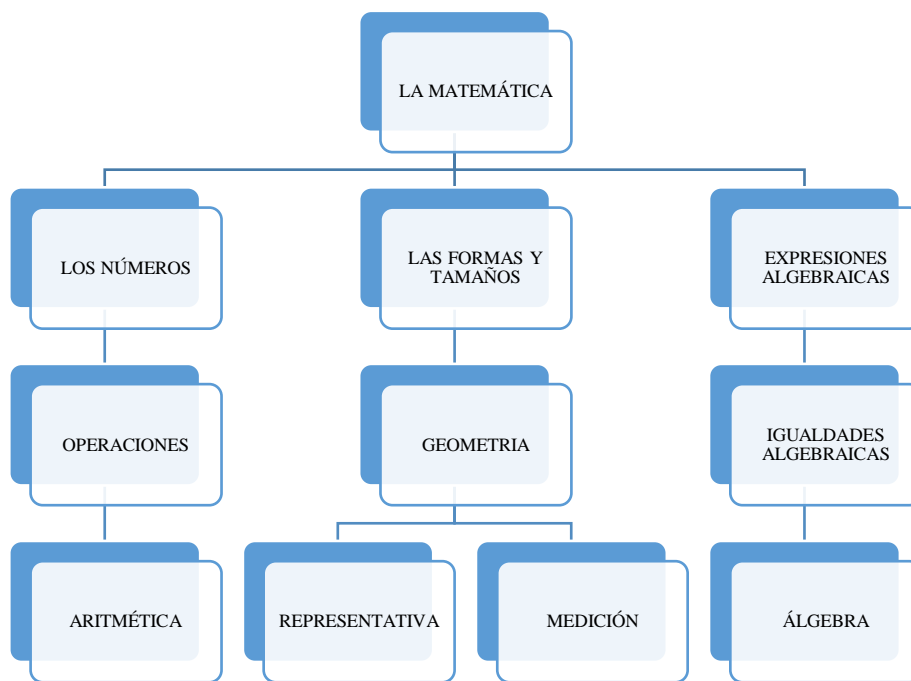


Figura N°4: Resumen de matemática. Fuente: Elaboración Propia.

CAPÍTULO III
PROPUESTA DE PROYECTO EDUCATIVO
“MATECONCRETAS”

3.1. Propuesta del proyecto

Este proyecto está dedicado los estudiantes del 4to de primaria “I.E.PNUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO”.

3.2. Datos generales

▪ **TITULO DEL PROYECTO:**

““MATECONCRETAS”

▪ **INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA:**“I.E.P NUETRA SEÑORA DEL ROSARIO”

▪ **UGEL:** 05

▪ **DIRECCIÓN:** AV. SAN MARTÍN 641

▪ **DISTRITO:** S.J.L.

▪ **PROVINCIA:** Lima

▪ **DIRECTORA:** Hilda García Zamudio

▪ **SUBDIRECTORA:** Carmín León Tarazona

▪ **COORDINADORA:** Estefany Falcón Jara,

▪ **DOCENTE:** Borgo Canales Antoni

3.3. Fundamentación

El proyecto tiene como propósito en optimizar el entendimiento e interpretación en la resolución de problemas de matemática en los estudiantes del 4to de primaria, en la “I.E.P NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO”, las causas son que los docentes del área

de matemática aún aplican métodos tradicional, y por consiguiente los estudiantes no entienden los temas de del área y no saben para que les servirá en su vida diaria, por ultimo tenemos a los padres que no tiene seguimiento ni motivación en las tareas que tienen sus hijos por eso están descuidados y por ello no resuelven los problemas de matemática por ello proponemos los MATERIALES CONCRETOS, que consta de DOMINOS, GEOPLANO, LUDOMATIC, BINGO, LABERINTOS Y SUDOKUS, para así podamos optimizar y solucionar la calidad de enseñanza en el área de la matemática con la ayuda de los padres.

La siguiente propuesta será evaluada y monitoreada en todo el transcurso del inicio y termino del proyecto.

3.4. Identificación del problema

ORGANIZADOR GRÁFICO

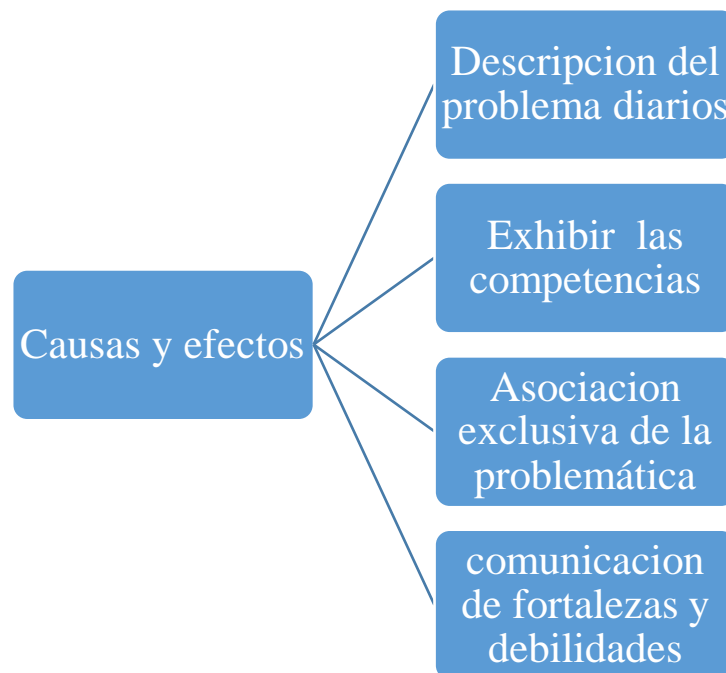


Figura N°1: causas y efectos de problema. Fuente: Elaboración Propia.

3.5. La descripción del problema principal

ORGANIZADOR GRÁFICO

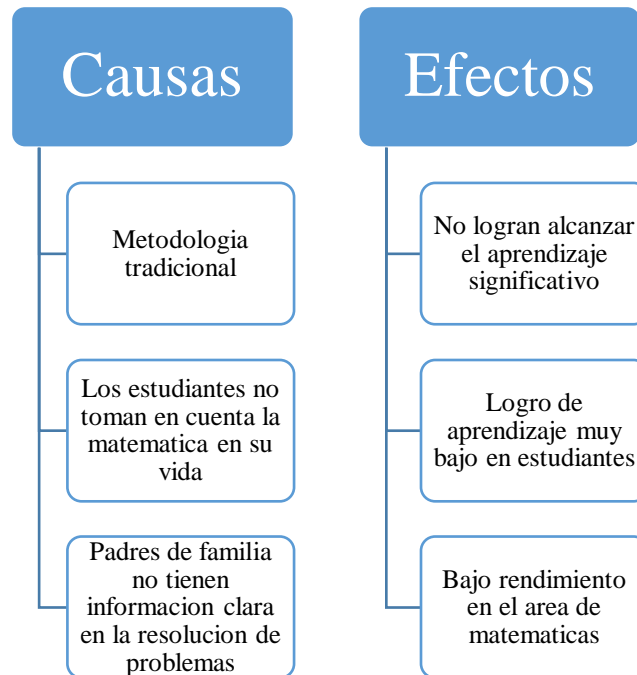


Figura N°2: Causas y efectos del proyecto. Fuente: Elaboración Propia.

3.6. Justificación

En la “I.E.P NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO”, se observa que los estudiantes no comprenden las matemáticas porque en la última evaluación de las pruebas ECE el 75% de los estudiantes no aprobaron la materia de matemáticas y por lo tanto aún no saben resolver problemas en su vida diaria, esto es gracias a la metodología de los docentes que no aplican MATERIALES CONCRETOS y no olvidar el desinterés de los padres en apoyar en las tareas de sus hijos.

El propósito de este proyecto es unificar a los docentes, estudiantes y los padres de familia mediante los MATERIALES CONCRETOS podrán comprender y realizar tareas encomendadas del área de matemáticas

El protagonista principal de este proyecto es el estudiante que por el mismo podrá afianzar su aprendizaje, gracias a los materiales concretos que por lo tanto resolverá problema acontecidos en su vida diaria.

3.7. Beneficiarios del proyecto

TIPO DE BENEFICIARIO	METAS
BENEFICIARIO DIRECTO	
Estudiantes	62
BENEFICIRARIO INDIRECTO	
Docentes	2
Padres de Familia	62

3.8. Objetivos del proyecto

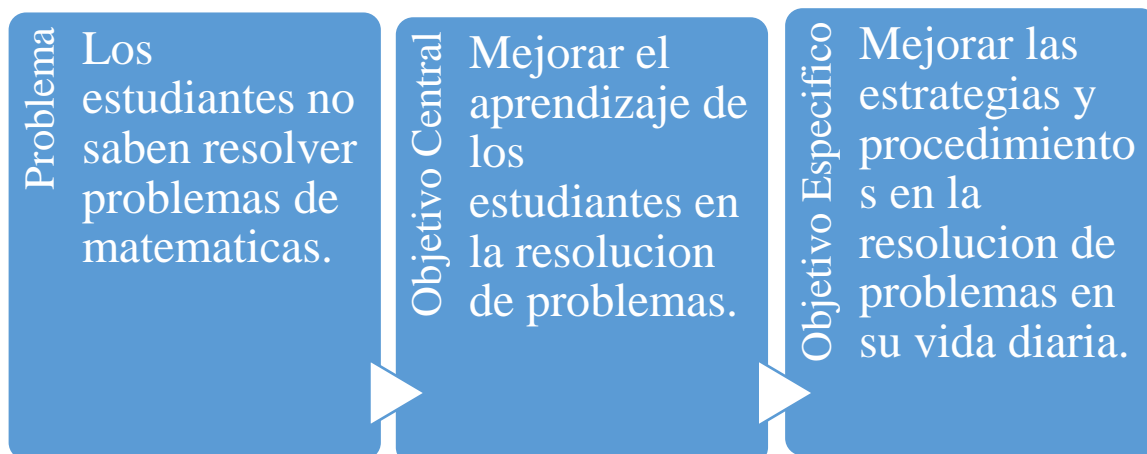


FIGURA 3: Objetivo central.Fuente: Elaboración Propia

3.9. Metas

3.9.1. Metas de atención:

Metas previstas a capacitar			
Directivos			2
Docentes	Primaria	Docentes del ciclo III,IV y V	12
Administrativos	Primaria	Turno mañana - tarde	4

3.9.2. Metas de atención indirecta:

Estudiantes	Nivel	total
Primaria	Ciclos III,IV, V	500
Total		500

3.9.3. Metas de ocupación:

Docentes del área de matemática.

3.9.4. Metas físicas:

Materiales concretas (DOMINOS, GEOPLANO, LUDOMATIC, BINGO, LABERINTOS Y SUDOKUS)

3.10. Cronograma

Actividad	Cronograma 2018						responsable	recursos
	Abr.	May	Jun	Jul	Ago	Set.		
Capacitación sobre el uso de Los Materiales concretos orientados en la matemática							Coordinadores equipo directivo	Material impreso
Taller de revisión de las los materiales								

concretos creados por los docentes							Coordinadores equipo directivo	Sala de profesores Materiales concretos
Aplicación de los materiales concretos en las diferentes grados de primaria							Docentes de matemática	Materiales concretos
Informe sobre la mejora en los aprendizajes de los estudiantes en el área de Matemática.							Coordinadores Docentes de matemática	Proyector Material impreso

3.11. Duración

6 meses

3.12. Metodología

Resolución de problemas

3.13. Actividades y financiamiento del proyecto

RESULTADO	ACTIVIDAD	CONCEPTO	COSTO UNITARIO	COSTO POR ACTIVIDAD
Actividad	Presentación del proyecto	Separatas 10	5	50
Actividad	Capacitación al docente	Capacitador 20 horas	40	1000
Actividad	Reunión de padres de familia	Separatas 25 materiales concretos	5	1100
Actividad	Elaboración de los MATERIALES CONCRETOS situaciones problemáticas	Cuadernos 20	5	1100
Actividad	Desarrollo de las actividades	Separata 24	2	490

	con LOS MATERIALES CONCRETOS en su vida diaria.			
COSTO TOTAL				4520

3.14. Informe final

Los estudiantes del 4to de primaria participaron de manera muy responsable y mejoraron en la resolución de problemas de matemática; por otro lado los docentes al ser capacitados sus clases fueron más activos y con el uso de materiales concretos pudieron mejorar su didáctica pero no más importante los padres al concientizarlos el apoyo en el hogar con su hijos se comprometieron en apoyar incondicionalmente en el aprendizaje de sus niños; finalmente se pudo bajar el porcentaje a 35% de estudiantes que no sabían resolver un problema de matemática.

CONCLUSIONES

Primera: Los proyectos de e innovación pedagógica, son tan importantes para la mejora en la pedagogía del docente y el aprendizaje del estudiante para que así fomentemos la creación y la innovación. .

Segunda: La Matemática es una materia muy importante para los estudiantes porque gracias a ello podrán resolver situaciones en su vida y podrá desarrollarse como una persona competente.

Tercera: Los MATERIALES CONCRETOS, son actividades que el docente debe realizar porque gracias a lo innovador podrá erradicar la falta de conocimiento en la resolución de problemas de matemáticas., y los padres de familia se enriquecerán con los nuevos conocimientos de sus hijos para que sean ciudadanos competentes.

SUGERENCIAS

Primera: Todo docente del área de matemática, comunicación, ciencias deben crear proyectos innovadores en el aula para así propiciar la vocación de ser maestro y dar ejemplo a sus colegas.

Segundo: En la actualidad un educador en cada sesión de aprendizaje debe utilizar materiales concretos; que el alumno debe interactuar para que así pueda haber una mejor calidad de enseñanza y aprendizaje.

Tercero: Si aplicas un proyecto de innovador teniendo en cuenta la problemática y su diagnóstico podremos interiorizar, mejorar los conocimientos y desempeños de todos los estudiantes involucrados en este propósito.

FUENTES DE INFORMACIÓN

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- ARELLANO ROLANDO (2016) Innovar la innovación, Lima. Él comercio.
- BARBASO, EDUARDO F. Y MOURA, DACIO G. (2013) Proyectos educativos y Sociales, Madrid, Narcea. S.A. De ediciones.
- CASTELNUOVO EMMA (1995) Didáctica de la matemática moderna, México, Editorial TRILLAS
- MINISTERIO DE EDUCACION. (2011) Guía de formulación de proyectos de innovación pedagógica, Lima, SIGRAF ediciones.
- SOTO APOLINAR SOTO(2011) Diccionario Ilustrativo de Conceptos Matemáticos, México

PÁGINAS WEB DE CONSULTA

<https://www.redalyc.org/home.oa>

<http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/principal.asp>

ANEXOS

