



**Multiversidad
Latinoamericana**
de Sistema Educativo Valladolid

Proyecto: “El juego como herramienta para el aprendizaje significativo de las tablas de multiplicar”

**Nombres: Andrea del Carmen Herrera Martínez
Martha Alejandra Ávila Santoyo**

Nombre del tutor: Rocío Ibarra Padilla

**Multiversidad Latinoamericana
De Sistema Educativo Valladolid**

Fresnillo, Zac. 30 enero de 2013

ÍNDICE

RESUMEN	3
INTRODUCCIÓN	4
1. MARCO TEORICO	5
1.1 ANTECEDENTES	5
1.2 BASES TEÓRICAS	6
1.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS. (ECURED)	8
2. DESARROLLO	11
2.1 MARCO CONTEXTUAL	11
2.2 DESCRIPCIÓN DEL CURSO	21
2.3 DISEÑO DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE	23
2.4 MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA	24
2.5. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS	25
2.6 LA ESTRUCTURA DE LA CLASE	26
2.7 DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	26
2.8 EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE	30
CONCLUSIÓN	32
BIBLIOGRAFÍA	34

RESUMEN

El presente proyecto se elige con el propósito de apoyar plenamente el aprendizaje y reforzamiento de las tablas de multiplicar con apoyo del juego en los educandos de nivel primaria de tercer y sexto grado, ya que aunque los alumnos sean grandes siguen necesitando del apoyo completo de los docentes para mantener sus aprendizajes y jamás decaer en nada, pues como se sabe, las matemáticas son fundamentales en la vida diaria y las tablas de multiplicar base primordial para un buen desempeño de la misma. Dentro del cual se apoya en diversos teóricos que brindan sus aportaciones para obtener un aprendizaje adecuado y ameno, al igual que de diversas formas para enseñar y aprender las tablas, precisamente mediante el juego, dinámicas agradables, las cuales son aplicables para cualquier edad ya que a toda persona le agrada divertirse y que mejor que de ello se pueda obtener aprendizaje y quizás sin percatarse de lo que se está adquiriendo por simplemente jugar. Estando siempre presente la motivación, respeto, trabajo individual y colectivo, así como la organización, comunicación y paciencia al momento de participar en las dinámicas y así lograr formar personas competentes y perseverantes, con ganas de aprender y buscar formas de aprender sin dejar de divertirse.

INTRODUCCIÓN

La educación siempre ha sido base fundamental en el camino de la vida de cualquier individuo. A cada instante se va aprendiendo de una u otra forma, pero existe una digna institución denominada escuela, a la cual se tiene derecho de asistir para adquirir conocimientos los cuales, sean benéficos para la sociedad en general. Día a día se van presentando avances tecnológicos los cuales exigen actualización constante y seres competentes que puedan desenvolverse de manera adecuada en la vida y en cualquier tipo de proyecto, teniendo en cuenta los valores, que complementen un trabajo lleno de expectativas y perseverancia.

Es por eso que se elige la asignatura de matemáticas, ya que son base fundamental en el desarrollo de la vida, en todo lugar, momento, para cualquier problema, asunto, discusión se necesita hacer uso constante de las mismas, sin embargo, en ocasiones es la asignatura que más difícil o que menos grata es para los educandos. Se necesita cambiar la visión de llevar a cabo las matemáticas, se deben hacer atractivas y divertidas para que los alumnos se motiven y deseen aprenderlas. El juego es la mejor manera de aprender, se debe tomar muy en cuenta eso y buscar estrategias las cuales ayuden a desarrollar un excelente trabajo docente dentro y fuera del aula, invitando a participar siempre, perdiendo el miedo a jugar, aprender a perder, ganar, o preguntar si no se entienden las reglas del juego o el procedimiento del mismo, son puntos que van forjando y formando a personas competentes.

En el presente proyecto se presenta primeramente, el abstract, en el que se da un pequeño resumen del trabajo, continuando con el marco teórico, en el que podemos encontrar antecedentes que hablan de las matemáticas, desde años antes de Cristo, así como las bases teóricas, en las que se observa la bibliografía de Pitágoras el padre de las matemáticas y otros autores con respecto al tema, adentrando también a personalidades importantes que nos hablan a cerca del juego y como último apartado encontramos la definición de algunos términos importantes para el presente trabajo.

En el siguiente capítulo, se ve reflejado el desarrollo, en el que se llevó a cabo el trabajo, el porqué del mismo, así como estrategias que se aplicaron como diseños, descripciones, formulación de objetivos, estructuras y evaluaciones, para realización del proyecto

Para concluir, se observa el cierre, en el que se mencionan los alcances, sus limitaciones, comentarios del proyecto, recomendaciones y la utilidad del

proyecto, así como las bases que se tomaron en cuenta para la realización del mismo.

1. MARCO TEORICO

1.1 ANTECEDENTES

El presente apartado de antecedentes, fue tomado Sector Matemáticas (2011), para dar inicio a una reseña sobre los antecedentes de las matemáticas.

Años	Acontecimientos
3000 – 2500 a.C.	Los textos de matemática más antiguos que se poseen preceden de Mesopotamia, algunos textos cuneiformes tienen más de 5000 años de edad. Se inventan las tablas de multiplicar y se desarrolla el cálculo de áreas.
1550 – 450 a.C.	Se establece la era pitagórica. Pitágoras de Samos personaje semilegendario, creador de un gran movimiento metafísico, moral, religioso y científico. El saber de los pitagóricos era enorme, fueron los primeros en analizar la noción de número
Hacia el 460 a.C.	El mercader Hipócrates de Quíos, se convirtió en el primero en redactar unos elementos, es decir, un tratado sistemático de matemáticas.
300 – 600	Los hindúes conocen el sistema de numeración babilónica por posición y lo adaptan a la numeración decimal, creando así el sistema decimal de posición, que es nuestro sistema actual
16 - 17	John Napier inventa un juego de tablas de multiplicación, llamada “los huesos de Napier”, posteriormente publicó la primera tabla de logaritmos

El invento de las tablas de multiplicar se atribuye al matemático y filósofo griego Pitágoras de Samos (580 a.C. – 495 a.C.), también conocido como “el padre de los números”. Éste se las ingenió para elaborar una primera tabla elemental, mejorada después por sus discípulos, además de las tablas de multiplicar, Pitágoras dejó un legado de conocimiento en el que destaca su famoso teorema, el Teorema de Pitágoras, en el que explica la realicen entre sus lados de un triángulo rectángulo.

Las tablas de multiplicar, se empezaron a usar desde el siglo III a.C. con los Sumerios, para la formación de los Escribas, los Sumeros y Babilónicos utilizaban un sistema sexagesimal que aún se conserva en la cuantificación del tiempo y de los arcos de circunferencia, herencia de la más antigua astronomía, no encontrándose tablas de multiplicar de base decimal, como las hoy empleadas, estas nos ayudan a realizar multiplicaciones según la correspondencia matemática: multiplicando x multiplicador = producto. El signo de multiplicación (X) fue introducido por William Oughtred en el año de 1657.

1.2 BASES TEÓRICAS

PITÁGORAS (582 – 500 a.C.)

Vivió inmediatamente después de Tales. Fundó la escuela pitagórica, organización que se guiaba por el amor a la sabiduría y en especial a las matemáticas y a la música. Fue hijo de Mnesarco y que la primera parte de su vida la pasó en Samos, la isla que probablemente abandonó unos años antes de la ejecución de su tirano Polícrates, en el 522 a.C. es posible que viajara entonces a Mileto, para visitar luego Fenicia y Egipto, este último país, cuna del conocimiento esotérico, se le atribuye haber estudiado los misterios, así como geometría y astronomía. Algunas fuentes dicen que Pitágoras marchó después a Babilonia para aprender allí los conocimientos aritméticos y musicales de los sacerdotes.

La comunidad pitagórica estuvo rodeada de misterio, ya que los discípulos debían esperar varios años antes de ser presentados al maestro y guardar el secreto acerca de las enseñanzas recibidas, las mujeres podían formar parte de la comunidad, Teano, fue una de las más famosas, quizá esposa del ya nombrado.

El pitagorismo fue un estilo de vida, inspirado en un ideal ascético y basado en la comunidad de bienes, cuyo principal objetivo era la purificación ritual de sus miembros a través del cultivo de un saber en el que la música y las matemáticas desempeñaban un papel importante, fue el primero en emplear en su sentido literal de “amor a la sabiduría”, se le atribuye haber transformado las matemáticas en una enseñanza liberal mediante la formulación abstracta de sus resultados.

OVIDIO DECROLY(SCRIBD)

Psicólogo y médico procedente de Bélgica nacido en Renaix, con su lema “preparar al niño para la vida, por la vida misma”. Decía que hay que respetar a cada alumno en su propio proceso, ya que los intereses profundos nacen de sus necesidades y son la manifestación directa de los instintos, partían de la idea de que la actividad mental del niño se produce por un primer conocimiento global de los objetos y los conceptos. Decroly sustenta que el descubrimiento de las necesidades del niño permite conocer sus intereses, los cuales atraerán y mantendrán su atención y así serán ellos mismos quienes busquen aprender más.

En cuanto al juego, aconseja que toda actividad escolar deba presentarse como un juego estimulante, siendo estos tanto colectivos como individuales, el juego es como una excusa para romper el ambiente de tensión en el aula, entrar a disfrutar de un clima de libertad y confianza.

“Los juegos son de tal naturaleza que sirven para desarrollar un programa de ideas asociadas, basados en los intereses de los niños, y su relación”

Teorías de las tablas de multiplicar. Autor: Carlos Maza Gómez

(Auto rueda didáctico)

El aprendizaje de las tablas de multiplicar es un límite para todos los alumnos de la escuela. Como enseñar las tablas de multiplicar y que recursos utilizar para facilitar su aprendizaje, es igualmente una cuestión que todo profesor se plantea en su práctica diaria.

Carlos Maza Gómez considera que el orden más adecuado para aprender las tablas de multiplicar es el siguiente:

- Tabla del 1
- Tabla del 2
- Tabla del 3
- Tabla del 4
- Tabla del 10
- Tabla del 9
- Tabla del 5

- Tabla del 6
- Tabla del 8 y
- Tabla del 7

Por otro lado María Miller, sugiere el siguiente orden:

- Tabla del 2
- Tabla del 4
- Tabla del 10
- Tabla del 5
- Más práctica y repaso
- Tabla del 3
- Tabla del 6
- Tabla del 9
- Tabla del 11
- Más práctica y repaso
- Tabla del 7
- Tabla del 8
- Tabla del 12

1.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.

A continuación se describen términos básicos para la elaboración de este proyecto, que fueron extraídos de la Enciclopedia Cubana ECUERED.

Aritmética: rama de la matemática que se ocupa del estudio de los números, sus propiedades y las operaciones que pueden hacerse con ellos.

Número: proviene del latín “numerus”, expresa cantidad, que es la base de todo sistema numérico. Esas cantidades llamadas números se representan por medio de signos numéricos.

Numeración arábiga o decimal: son los signos creados en la India e introducidos por los árabes en el continente Europeo, y es un sistema de numeración que usa diez símbolos.

Numeración Romana: contempla letras mayúsculas a las que posiciona a derecha o izquierda de otra letra para aumentar o disminuir el valor del número. No usaron el cero.

Números naturales: son los que dentro de un conjunto se suceden al 1, que es el primero, pueden ser positivos o negativos.

Problema: es un determinado asunto o cuestión que requiere de una solución, la matemática habla de problemas cuando hay preguntas respecto a una estructura o un objeto, cuyas respuestas necesitan de una explicación con su correspondiente demostración.

Multiplicación: es una suma abreviada en donde el número (primer factor o multiplicando) se repite varias veces (tantas como indique el segundo factor o multiplicador).

La multiplicación de dos números enteros se expresa como:

$$\sum_{k=1}^n m = mn$$

Ésta no es más que una forma de simbolizar la expresión: sumar **m** a sí mismo **n** veces.

Juego: es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño y niña, pues solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño.(Heras, 2009)

El autor, como se menciona en la cita, es Angélica Heras.

Recreación o juego: Alton Patridge menciona que toda clase de distracción fuera del trabajo para cualquier edad.

Juego: Arnulf Russel comenta que es una actividad generadora de placer, que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.

Juego: es un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento, por lo que podemos decir que el juego es el lugar donde se aplica la intención a un principio fundamental de la vida, cabe mencionar que son palabras de Charlotte Buhler.

2. DESARROLLO

2.1 MARCO CONTEXTUAL

Fresnillo es una ciudad del estado de Zacatecas, México. Es la segunda más importante del estado después de la capital del estado. El nombre de FRESNILLO etimológicamente es un derivado de la palabra **fresno** (del latín **frexinus**) que significa **FRESNO JOVEN** (árbol de madera dura y elástica).

El nombre de “FRESNILLO” se ha venido usando desde la llegada de los primeros Conquistadores a esta región, donde había una gran Laguna y en una de sus orillas, la del lado Poniente había un Ojo de Agua donde a su lado crecía un árbol de los que se conocen como FRESNOS, y como este árbol aún era pequeño, y para identificar el lugar, los exploradores que llegaron el día dos de Septiembre del año 1554, le llamaron: “EL OJO DE AGUA DEL FRESNILLO”.

Su nombre oficial actual es Fresnillo de González Echeverría



El símbolo geográfico o escudo heráldico del Municipio está constituido por tres recuadros: En el primero en la parte superior izquierda está la Virgen de la Candelaria, Patrona de Fresnillo, que se identifica por tener una candela en la mano derecha. En el otro recuadro en la parte superior derecha está una rodela o escudo y las armas usadas por los indígenas y los españoles durante la conquista. En la parte inferior, en el tercer recuadro aparece un manantial en cuyo margen hay un fresno, teniendo como fondo el cerro de Proaño y sobre

éste el pico y la pala, herramientas usadas por los mineros locales y algunas nubes simbolizando el lluvioso mes de septiembre, que es el mes de la fundación en el año 1554. En la parte alta de la orla dice en latín: *Orat Atque Laborata Urbe Condita*, que traducido al idioma español significa: “un pueblo que desde su fundación ora y trabaja”; al centro una fajilla que dice “2 de septiembre de 1554” y en la parte baja se lee “*Real de Minas del Fresnillo*”.

(ciudad, 2012)

SISTEMA EDUCATIVO VALLADOLID.

Para el desarrollo de este proyecto es preciso mencionar el presentar información importante de la institución en la cual se llevara a cabo este proyecto, por lo tanto a continuación se describe los antecedentes, política y objetivos de calidad, misión, visión y valores. Toda esta información obtenida del portal educativo del Sistema Educativo Valladolid.

El compromiso de Sistema Valladolid consiste en ofrecer un servicio educativo de calidad, somos una empresa seria que valora su actividad como un proceso de cambio, sumamente importante para la formación de los niños y jóvenes de la República Mexicana. La responsabilidad que incluye una sección de profesionales competentes tanto en el ámbito de la docencia como en la organización y administración, esto asegura la eficiencia y el éxito, la capacitación continua y un ambiente de seguridad laboral, son la garantía de que los estudiantes obtengan un aprendizaje efectivo y útil para la vida.

Política de calidad

Es una institución educativa en constante desarrollo e innovación, cuyo compromiso es orientar a toda la organización hacia el logro de altos estándares de calidad en cada uno de sus procesos, mediante la capacitación permanente e incorporación de la tecnología de vanguardia y medios de comunicación al interior de los planteles para brindar una educación de competencia. Cumpliendo con el marco legal aplicable a la organización y buscando las mejoras continuas basadas en la Norma ISO 9001-2008 que es un conjunto de normas sobre la calidad y las gestiones. Ha sido elaborada por el Comité Técnico ISO/TC176 de ISO Organización Internacional para la Estandarización y especifica los requisitos para un buen sistema de gestión de la calidad que pueden utilizarse para su aplicación interna por las organizaciones, para certificación o con fines contractuales. La norma ISO 9001 tiene origen en la norma BS 5750, publicada en 1979 por la entidad de normalización británica, la [British Standards Institution] (BSI).

La versión actual de ISO 9001 es de noviembre de 2008.

Para describir, se menciona que toda organización puede mejorar su manera de trabajar, lo cual significa un incremento de sus clientes y gestionar el riesgo de la mejor manera posible, reduciendo costos y mejorando la calidad aporta el marco que se necesita para supervisar y mejorar la producción en el trabajo, con mucha diferencia, en cuanto a calidad se refiere, la normativa más establecida y conocida es la ISO 9001, la cual establece una norma no sólo para la Gestión de Sistemas de Calidad sino para cualquier sistema en general. La ISO 9001 está ayudando a todo tipo de organizaciones a tener éxito, a través de un incremento de la satisfacción del cliente y de la motivación del departamento.

OBJETIVOS DE CALIDAD

Lograr que toda la organización desarrolle esfuerzos tendientes a la mejora continua de nuestro desempeño educativo; basados siempre en normas de gestión de calidad y cuyo enfoque primordial es el alumno.

MISIÓN

Brindar un servicio educativo con calidad que permita a los alumnos un alto desarrollo de competencias, donde la eficacia y la eficiencia sean los paradigmas del trabajo educativo, basados en los aportes científicos y tecnológicos para maximizar el desarrollo del conocimiento y el fomento de los valores humanos. Hacer de los contenidos diarios una constante integración con los entornos escolares, para darle verdadera significación al aprendizaje.

VISIÓN

Ser una institución educativa con reconocimiento nacional, alto sentido social y modelo basado en estándares de calidad que nos permitan hoy y siempre responder a las expectativas que la sociedad mexicana demanda.

PREESCOLAR

Grado	Años	Horario
1°	3	8:40-12:30
2°	4	8:40-13:10
3°	5 cumplidos	8:40-14:30

Todos los niños llevan inglés diariamente, al igual que el programa de “formación de valores”, impartido por un docente capacitado en tal materia.

Los alumnos de 3°, terminan su educación preescolar leyendo, escribiendo, sumando y restando.

Todos los colegios cuentan con servicio gratuito de guardería, este se les brinda de 7:00 a.m. a 6:00 p.m.

Contando siempre con el servicio de psicóloga, ya que contamos con ese departamento.

PRIMARIA

Ingresan niños con 6 años cumplidos, todos llevan inglés diariamente, teniendo los mismos servicios que preescolar.

SECUNDARIA

Se trabaja con estricto sentido de disciplina, se busca fomentar con mayor esfuerzo los VALORES a través de dos sesiones semanales, con el mismo horario que primaria, en este nivel se trabaja activamente con el departamento de psicología.

VALORES CORPORATIVOS

Orden: entendido como valor universal y reflejo interno y externo de proyección personal que se traduce en conductas, compromisos y formalidades.

Honestidad: cualidad que los impulsa a realizar acciones generadoras de confianza, respeto y lealtad.

Trabajo: impulso corporal e intelectual que se realiza y dirige en la ejecución de un fin útil.

Responsabilidad: como fuerza motora, la que guía al cumplimiento de compromisos.

Solidaridad: solida virtud y sentimiento que une a las personas en la creación de sinergias.

Carácter: reflejo de fines y compromisos institucionales que conducen con criterio y firmeza.

ALCANCE

La institución tiene capacitación y actualización permanente para lograr los objetivos propuestos enmarcados dentro del Sistema de Gestión de Calidad ISO-9001-2008.

El texto anterior, fue tomado, textualmente, ya que no se puede modificar el contenido que una institución de calidad tiene, fue sacado del portal del Sistema Educativo Valladolid, como se muestra en su cita.

UNIDAD FRESNILLO

En esta unidad se cuenta con el nivel preescolar sólo con dos grupos segundo y tercero. Las maestras son egresadas de otras instituciones, no solamente de escuelas normales, los horarios varían un poco, en segundo grado el horario es de 8:40-13:20 y para tercer grado de 8:40-14:20.

Mencionando el nivel primaria y secundaria se hace referencia a que no se cuenta con áreas apropiadas para practicar todos los deportes que la materia de educación física imparte.

En esta unidad no se cuenta con el nivel de preparatoria.

ESTRUCTURA DE LA ESCUELA

El Sistema Educativo Valladolid de la ciudad de Fresnillo, se encuentra ubicado en domicilio Benjamín Hill esquina con Plan de Guadalupe # 125, con código postal 99070 de la colonia Venustiano Carranza, con línea telefónica 493 93 3 66 02 y 493 93 3 66 03.

Al ingresar a la institución se encuentra el recibidor, donde está ubicado el vigilante, se encarga de llevar el control de ingreso y egreso de padres, alumnos docentes y personas ajenas al Sistema Educativo Valladolid, estando

al pendiente del uso adecuado del uniforme, gafete y puntualidad de los alumnos y el personal en general. Ahí se ubican avisos, registro de entradas y salidas del personal docente, administrativo y personas interesadas en la institución, incluyendo el periódico mural de las materias de educación física y educación artísticas.

A mano derecha está la dirección general y administrativa, en la que se encuentran la directora y la secretaría de administración, en esa área hay tres escritorios, cada uno cuenta con una computadora, mencionando la ubicación de una televisión que se encuentra conectada a las ocho cámaras de seguridad del instituto a nivel Mazatlán, el archivero donde se ubican los expedientes de los alumnos y del personal, documentos o registros de la Secretaría, sector salud, PROFECO, etc. Se cuenta con dos impresoras, una de punto y otra de tóner, trofeos y diplomas ganados por los alumnos, imágenes de algunas unidades del Sistema Corporativo Valladolid y fotografías de los reyes y reinas representantes de los diferentes ciclos escolares.

A un costado de la dirección se localiza la sala de maestros, la cual es un espacio pequeño, conformado de una mesa y sillas pequeñas, ahí realizamos los trabajos o manualidades que se requieren para algún festival o realizar actividades mientras tenemos docente complementario en nuestra aula.

Saliendo de ahí está el almacén, es un lugar muy reducido, en donde se guardan los materiales que al inicio de ciclo se les pide a los papás como silicón, papel higiénico, hojas de máquina, láminas o monografías, hojas de colores, foamy, también están guardados los balones que utiliza el docente de educación física.

En frente del almacén se ubica la cafetería, en esta área están dos personas encargadas de la limpieza, higiene y mantenimiento, ellas preparan los desayunos, se cuenta con una parrilla de cuatro quemadores, dos refrigeradores, una tarja para lavar los trastes, un garrafón de agua y barra donde se atiende al alumnado y personal, se cuenta con un menú semanal constituido de tacos, burritos, tortas y gordas de diferentes guisos} como: discada, chicharrón, frijoles, rajitas, huevo con chile y papas con chorizo, hot cake, molletes, hot dogs, fruta de acuerdo a la temporada, yogurts, jugos, aguas, flanes y arroz con leche.

A un costado se localiza dirección técnica, donde está la directora técnica, hay un escritorio, su silla, un estante donde se almacenan los exámenes que se entregan mensualmente, reportes de MUNAC (Muestra Nacional de Conocimiento), los banderines que se otorgan por semana a los grupos ganadores de ellos, una mesa donde cada viernes se colocan las planeaciones, estados de alumnos, reportes de asesorías, seguimiento de asesorías y lista de asistencias de cada grado y nivel educativo, y diariamente se entrega la agenda de tareas e incidentes que ocurran durante el día.

Entre estas áreas se ubica el comedor de la cafetería, el cual, con apoyo de personal de intendencia y vigilancia, se coloca minutos antes de los recesos de cada nivel. Se cuenta con cuatro mesas largas y cuarenta sillas pequeñas y al término de cada receso se vuelven a colocar en su lugar, dejando el área libre.

Pasamos al salón de segundo de preescolar, cuenta con dieciséis alumnos y la docente titular, sin dejar de lado a sus complementarios, está conformado de tres mesas largas, dieciséis sillas pequeñas, un escritorio, una silla, un pintarrón, dos ventanas largas, dos botes de basura orgánica e inorgánica y una gran variedad de materiales que son utilizados para las actividades planeadas de los docentes, como por ejemplo: confeti, papel de china, material de ensamble, sopas, plastilina, crayolas, libros, todo esto ubicado en estantes, un garrafón y su base.

A un costado está el área de limpieza, ahí se encuentran las bancas dañadas, material de limpieza, y es uso exclusivo de personal de intendencia y vigilancia.

En frente se encuentra el área de juegos para niños de preescolar, ahí están los juegos como: resbaladilla, dos casitas, por cierto en mal estado, algo deteriorado, es uso exclusivo de niños de preescolar.

A un lado se localiza el salón de tercero de preescolar, cuenta con trece alumnos, docente titular y complementarios, está constituido de la misma manera que el de segundo de preescolar a excepción de un ventilador, perchero y un estante extra, donde tiene su material personal, garrafón de agua y pintarrón.

Atrás del aula de preescolar se encuentra el salón de primer grado de primaria, conformado por catorce alumnos, maestra titular y complementarios, un escritorio, una silla, catorce bancas, dos ventanas largas, dos estantes donde se colocan los libros y libretas de los alumnos, pintarrón, botes de basura orgánica e inorgánica y garrafón de agua.

Al lateral de esta aula se encuentra el aula de segundo grado del nivel primario, que consta de un pequeño estante con libros de ciclos pasados, una mesa larga, cuatro sillas pequeñas, tres bancas en mal estado, bote de basura y un pintarrón.

En la parte de enfrente se ubica el salón de tercer grado de primaria, conformado por veinte alumnos, maestra titular y complementarios, una ventana larga, veintidós bancas, escritorio, silla, botes de basura orgánica e inorgánica, garrafón y base.

A un costado se localiza el centro de cómputo, en éste se encuentran veinte computadores, sillas, en ésta área se encuentran de responsables la maestra encargada de los niveles de preescolar y primaria y el docente de secundaria, hay una ventana larga y varias conexiones, las computadoras tienen mal servicio de internet.

A un lado se ubica el salón de cuarto grado de primaria, conformado por la docente titular y complementarios, veinte alumnos, de los cuales uno de los educandos cuenta con necesidades especiales, es sordo mudo. Hay cuatro estantes pequeños en donde los alumnos colocan sus libros y libretas, dos ventiladores, escritorio, silla, garrafón, pintarrón, dos botes de basura orgánica e inorgánica.

A un costado se encuentra el aula de quinto grado de primaria conformado por la docente titular y complementarios, dieciséis alumnos, un pintarrón, escritorio, diecisiete bancas, cuatro estantes pequeños en donde los alumnos colocan sus libros y libretas, dos botes de basura, uno para la basura inorgánica y otro para la orgánica, una mini biblioteca, botiquín de primeros auxilios, área de materiales y dos ventanas chicas.

A un lado se ubica el salón de sexto grado de primaria conformado por la maestra titular, complementarios y veintitrés alumnos, pintarrón, escritorio, una silla, dos ventiladores, veintitrés bancas, un garrafón y su base, dos ventanas chicas y los botes de basura y su botiquín de primeros auxilios.

A un costado se encuentra el primer grado de secundaria, conformado por el tutor y maestros complementarios y ocho alumnos, pintarrón, escritorio, una silla, ocho bancas, un garrafón y su base, dos ventanas chicas y los botes de basura.

Al costado se ubica el segundo grado de secundaria conformado por el tutor y maestros complementarios y trece alumnos, pintarrón, escritorio, una silla, trece bancas, un garrafón y su base, dos ventanas chicas y los botes de basura.

Al lado se ubica el salón de tercer grado de secundaria, el cual de igual manera se conforma de su tutor y docentes de cada materia, conformado de igual manera de ventanas, puerta, estantes, pintarrón y botes de basura.

Al lateral esta una segunda puerta, la cual solo tiene uso para el personal de intendencia.

En la acera de enfrente de las aulas de secundaria, primeramente se encuentra el área de psicología, área exclusiva de la psicóloga, equipada con escritorio, silla, pintarrón, un área de libros y juegos, dos bancas y una grabadora.

Al lado se ubica la bodega, donde se encuentran los libros, libretas, agendas, guías, uniformes y tenis que se venden a padres de familia y docentes, uso exclusivo de la directora administrativa.

Enseguida se encuentra el aula de audiovisual, conformado por dos mesas cuadradas, quince bancas, una computadora en mal estado, una televisión pequeña, un DVD, un proyector y su pantalla.

Al costado se localiza un pequeño laboratorio, con cuatro mesas especiales con su lavamanos, un pintarrón, botes de basura y material de laboratorio

Al lado están los baños primero niños de primaria y secundaria, en seguida niñas de primaria y secundaria, para continuar con niñas de preescolar y al lateral baño de niños de preescolar, cada baño cuenta con cuatro sanitarios y botes de basura al igual que lavamanos.

En seguida se ubica el baño para el personal, cuenta con un sanitario, lavamanos, bote de basura y un espejo.

Para concluir en el centro de la institución se ubica una cancha de básquet con sus dos canastas y tubos para colocar la red de voleibol y la cancha de tierra de futbol con sus dos porterías.

Toda la escuela cuenta con luz, agua potable purificada, teléfono, gas, su estructura está construida por ladrillos a excepción de los techos que están fabricados de tabla roca y encima de ellas hay láminas, cada salón por dentro están pintados en tono beige y decorados por cada uno de los titulares en caso de preescolar y primaria y tutores en secundaria, y por fuera color ladrillo y blanco, cada ventana cuenta con protección pintadas de blanco. Sin dejar de mencionar que se cuenta con seis cámaras, distribuidas en distintas zonas del colegio, una en dirección administrativa, en el comedor, cafetería, dirección técnica, cancha de básquet y cancha de futbol monitoreadas desde Mazatlán.

Se realizará el presente en el Colegio Valladolid con Sede en Fresnillo, Zacatecas, con dirección en la calle Benjamín Hill esquina con Plan de Guadalupe # 125, en la colonia Venustiano Carranza, se efectuará en horas de trabajo, al igual que en asesorías al término de clases.

2.2DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Se elige la asignatura de matemáticas, debido a que se considera que es la materia con la que mayormente se tiene dificultades con los educandos para trabajar. Se llevará a cabo en los grados de tercero y sexto de educación primaria, teniendo como objetivos primordiales aprender y reforzar respectivamente, con apoyo del juego, dirigido por las maestras titulares de cada grupo, llevándolo a cabo dentro y fuera del aula, haciendo uso de diversos materiales y recursos.

Describiendo a continuación una breve reseña del nacimiento de las matemáticas.

En el periodo de los siglos VI-V a.C. las matemáticas se convierten en ciencia. También se denominan matemáticas antiguas o prehelénicas y abarca la matemáticas de las antiguas civilizaciones de Egipto, Mesopotamia, China e India.

Surge el concepto de número por la necesidad de contar objetos, anteriormente se contaba con medios que tenían a su alcance, por ejemplo: dedos, piedras, entre otros.

En la serie numérica, se dió la necesidad de ampliar el conjunto de números, ya que representa una importante etapa en el camino de las matemáticas, en el tiempo moderno, tal y como la moda, todo va cambiando, la ampliación de número así como su simbología y los sistemas de numeración, todo diferente y adaptado para cada civilización.

Las matemáticas permiten a los alumnos enfrentar con éxito los problemas de la vida diaria, dependiendo a su vez de los conocimientos alcanzados, las habilidades y actitudes desarrolladas por los educandos.

El gusto por las matemáticas depende de la experiencia que viva el alumno al estudiarlas, por ello se ha de buscar soluciones o estrategias para hacer atractivo el aprendizaje a las matemáticas, es divertido cuando se hace la clase agradable, con apoyo del juego y así se le pierda el miedo a cometer algún procedimiento erróneo.

A continuación, se presenta un breve escrito, el cual fue consultado textualmente, del libro *“Programa De Estudio 2011 Guía Para El Maestro; Educación Básica Primaria, Sexto Grado”*, con la finalidad de conocer los propósitos que nos marca la Secretaria de Educación Pública.

Los propósitos del estudio de las matemáticas para la educación básica, son:

Desarrollar formas de pensar que les permitan formular conjeturas y procedimientos para resolver problemas, así como elaborar explicaciones para ciertos hechos numéricos o geométricos.

Que empleen diferentes técnicas o recursos para hacer más eficientes los procedimientos de resolución.

Que muestren disposición hacia el estudio de la matemática, así como el trabajo autónomo y colaborativo.

Los estándares curriculares de matemáticas, presentan la visión de una población que sabe utilizar los conocimientos matemáticos. Comprenden el conjunto de aprendizajes que se espera de los alumnos en los cuatro periodos escolares para conducirlos a altos niveles de alfabetización matemática, y se organizan de la siguiente manera:

1. sentido numérico y pensamiento algebraico
2. forma, espacio y medida
3. manejo de la información
4. actitud hacia el estudio de las matemáticas

Su progresión debe entenderse como:

- Transitar del lenguaje cotidiano a un lenguaje matemático para explicar procedimientos y resultados.
- Ampliar y profundizar los conocimientos, de manera que se favorezca la comprensión y el uso eficiente de las herramientas matemáticas
- Avanzar desde el requerimiento de ayuda al resolver problemas hacia el trabajo autónomo.
(SEP, 2011)

Se toma en cuenta lo ya mencionado debido a que es con lo que diariamente se trabaja y se debe de tener presente y comprendido para así beneficiar la educación de los alumnos.

2.3 DISEÑO DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE

El presente proyecto se llevará a cabo dentro del aula y fuera de la misma, ya que es necesario confirmar a los educandos que las matemáticas se usan y necesitan en cualquier lugar y de manera primordial las tablas de multiplicar, las cuales siempre se usaran sin importar el nivel educativo en el que se encuentren, ya que de ahí se parte para resolver diversos problemas de la vida cotidiana.

Es importante desde un inicio explicar y hacer ver a los alumnos que se trabajará con las matemáticas, asignatura agradable que permite sacarle mucho jugo para desenvolverse, hacer entender que no son aburridas sino por el contrario son divertidas, solo que en ocasiones no se muestran así, al ya traer la mala disposición para trabajar con ellas.

Se hará uso del reglamento establecido, el cual deberá ser respetado por todos los alumnos, para así hacer el ambiente más agradable y ameno en las clases y participaciones que vayan a hacer, sin olvidar de mencionar que el material utilizado sea cuidado y con un buen uso y manejo del mismo, para mantener recalcada la responsabilidad y respeto hacia las cosas y personas.

También se fomentará el trabajo individual, saber tomar el espacio para poder resolver y trabajar de manera personal, conocerse y concentrarse ante la actividad que sea requerida. Agregando también el trabajo en equipo, el cual se sabe es más complicado pero se deberá aprender a escuchar y trabajar con nuevas formas y opciones que los compañeros puedan conocer y ofrecer, cuidando y apoyando plenamente ante cualquier duda.

Se hará uso del aula, canchas de la institución, área de comedor, audiovisual, área de juegos, así como de los diversos materiales como, bancas, suelo, lápices, plumas, libretas, hojas de máquina, marcadores, plumones, globos, lotería de multiplicaciones, sillas, música instrumental y actual, computadora, bocinas, sin dejar de lado la disposición, tolerancia, paciencia, respeto, organización, comprensión, análisis, reflexión, autonomía y trabajo de cada educando.

Crear un ambiente lleno de motivación, optimismo, sonrisas y ganas de trabajar será base fundamental para que el desenvolvimiento y entendimiento de los educandos sea óptimo y completo.

2.4 MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA

La motivación para aprender implica algo más que desear o tener la intención de aprender; incluye la calidad de los esfuerzos mentales del estudiante. Se mencionan cuatro teorías generales sobre la motivación. Primeramente, según la perspectiva conductista, entender la motivación del alumno inicia con un análisis cuidadoso de los incentivos y las recompensas que están presentes en el salón de clases. Una recompensa es una situación o un objeto atractivo que se suministra como consecuencia de una conducta específica.

Dentro de la perspectiva humanista, motivar significa activar los recursos internos de la gente: su sentido de competencia, autoestima, autonomía y autorrealización. En las teorías cognoscitivas se cree que el comportamiento está determinado por nuestro pensamiento, y no solo por el hecho de haber sido recompensados o castigados por ese comportamiento en el pasado. Aunado a las teorías ya mencionadas, se da a conocer la teoría de la atribución en la cual da a conocer que en la motivación describe la forma en que las explicaciones, justificaciones y excusas de los individuos, sobre uno mismo y los demás, afectan la motivación.

En los enfoques socioculturales de la motivación mencionan el interés por la participación en comunidades de práctica. Los seres humanos participan en actividades para mantener su identidad y sus relaciones interpersonales dentro de la comunidad.

Cada enfoque aporta cuestiones y puntos importantes a tomar a consideración para desempeñar un buen trabajo lleno de motivación, la cual es importante y fundamental ante cualquier situación. La motivación siempre debe estar presente al desempeñar cualquier actividad y persona, se considera de manera particular que con algún detalle agradable por mínimo que sea las personas sienten ánimo para continuar y seguir adelante sin dejar de lado la perseverancia y autoestima alta.

Una sonrisa, un abrazo, un guiño son hechos tan sencillos y para muchos quizás insignificantes cosas, las cuales pueden cambiar un día, un minuto o hasta un segundo de vida agradable para una persona; es así como les pasa a los educandos, ellos jamás olvidarán un gesto de rechazo, pero tampoco esa gran sonrisa o carisma que tenía la maestra de tal o cual grado.

Dentro del proyecto se pretende trabajar ante todo con las ganas y ánimo el cual sea transmitido de manera permanente en cualquier actividad propuesta, pues los educandos siempre seguirán el ejemplo de los padres de familia y docentes, ya que son las personas con las que directamente trabajan, comparten y socializan día a día. Se usaran diversos recursos para que los educandos se motiven a realizar las actividades, como música de su preferencia y obviamente juegos con diversos materiales, de reúso y reciclaje para también fomentar esos valores.

2.5. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS

1.- Lograr en el educando el agrado y comprensión a la asignatura de matemáticas.

2.- Propiciar el conocimiento en el educando a través del juego con una variedad de actividades las cuales involucren y hagan atractivo el aprendizaje.

3.- Que el educando obtenga la adquisición de tablas de multiplicar para la resolución autónoma y adecuada de problemas matemáticos y a su vez explicar la información obtenida.

4- Lograr en el estudiante autonomía, seguridad y competencia en su entorno escolar y personal.

2.6 LA ESTRUCTURA DE LA CLASE

Para dar inicio a la clase se da la bienvenida y explicación del tema, primeramente mencionando las definiciones bases como la multiplicación, operación, productos, factores, para dar a conocer al educando la importancia y fundamentación necesaria y así analice por qué se da la insistencia en que se aprendan las tablas.

Es fundamental ante todo la motivación y ánimo que el docente presente, ya que si el alumno se encuentra con un docente autoritario, que solo exige el aprendizaje y no muestra tolerancia, optimismo ni confianza ante el alumno, lo único que se va a ocasionar es apatía tanto a la clase como a las matemáticas, luego surgen ciertas quejas del porqué las matemáticas no les son agradables a los educandos.

Si el alumno nota el ambiente agradable y ameno ante la clase de matemáticas, haciendo ver ese jago, ese gusto y sobre todo la gran importancia y beneficio que durante toda la vida tendrá, el educando podrá tratar de ir digiriendo que las tablas de multiplicar y matemáticas siempre formarán parte de él en todos los aspectos de su vida.

Para involucrar al alumno se debe hacer mención y repaso de las tablas de multiplicar, mediante el juego, incluyendo el trabajo cooperativo y así lograr confianza, socialización y porque no, diversión entre el grupo en general y se pueda mostrar la necesidad que se da entre todos y así nadie se sienta incomodo, al momento de exponer sus dudas.

Después de adquirir el breve repaso dar a paso a otro nivel, aunar el uso de las tablas en operaciones de multiplicar de manera sencilla y así ir aumentando la dificultad, para posteriormente incluir problemas de la vida diaria, los cuales involucren como resolución meramente el uso de las multiplicaciones, lo cual se irá repitiendo de manera constante para que el alumno lo socialice y vea como algo común, lo cual le permita la memorización y comprensión de las mismas, sin sentir presión o angustia de aprenderlas.

2.7 DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

A continuación se darán a conocer las estrategias y actividades que se llevaron a cabo en el presente proyecto, mencionando que antes de iniciar cualquier actividad se les explicó a los educandos el procedimiento y el objetivo por el cual se llevará a cabo

ESTRATEGIA # 1 “JUGANDO CON LOS NÚMEROS”

Actividad 1: Papa caliente

Descripción: Para comenzar se hará uso de una papa para que sea más significativa la actividad, se colocaran en mesa redonda y se les pondrá música, para la cual al momento de cambiar el ritmo de la misma, se cambiará también de tabla. Se iniciará a partir de la tabla del 2, hasta la del 11, haciendo mención, que si algún alumno se equivoca o se les cae, tendrá que escribir completa la tabla en la que se equivocó en su libreta, sin dejar de jugar, realizándolo dentro del aula de clases.

Justificación: Se eligió esta actividad, por la adrenalina, atención, recepción, motricidad, entre otras que los alumnos aplican.

Se pretende que el alumno asimile y comprenda las tablas de multiplicar.

Recursos: alumnos, maestra, papa, bancas, música de fondo, grabadora, aula, libreta y pluma.

Técnica: Trabajo individual y colectivo

Evaluación: Esta actividad fue evaluada por el docente, con apoyo de la observación, participación optimista, disposición, organización, disciplina en el trabajo individual de cada educando y colectivo al organizarse dentro de la actividad.

Actividad 2: Lotería

Descripción: Se elaborarán tarjetas, en las cuales aparecerá el resultado de diferentes tablas de multiplicar, y las cartas llevarán las multiplicaciones. Se organizarán en binas, para decorar y realizar sus tarjetas. Se les dirá la tabla de multiplicar, y ellos en equipo, se ayudarán a encontrar el

resultado, esta actividad se llevará a cabo en el área de audiovisual, para que tengan el espacio suficiente para la realización de la actividad.

Justificación: Que el educando trabaje con un compañero, y logre aceptar el apoyo y ayuda del mismo, aclarando dudas entre ellos y repasando las tablas de multiplicar.

Se pretende que el alumno socialice y analice las tablas, y ponga en práctica el sentido auditivo, visual y del tacto.

Recursos: cartulina, cartoncillo, hojas de máquina, plumones, regla, colores, frijoles, garbanzos, papeles y/o piedritas.

Técnica: trabajo en binas e individual

Evaluación: Se tomará en cuenta la atención al momento de escuchar las tablas, disciplina y orden para permitir que todos escuchen, creatividad y dedicación al momento de decorar sus tarjetas, comprensión y análisis del juego, participación en el trabajo en binas.

ESTRAEGIA #2: “MULTIPLI.... ¿QUÉ?”

Actividad 1: La naturaleza y las multiplicaciones.

Descripción: En la presente actividad se organizara en cuatro equipos al grupo, en donde se llevaran a la cancha de tierra, y se escribirán multiplicaciones en la misma, los educandos deberán resolverla con apoyo de materiales que tengan a su alcance, por ejemplo escribir la multiplicación, para resolverla tendrán que ponerle el resultado con apoyo de objetos, es decir 23×4 , a bajo del 3 se pondrán 2 piedritas y una arriba del 2 (ya que llevamos 1), y debajo del 2 pondrá 9 piedritas, y el que termine, escribirá su resultado en hoja de máquina y la levantara gritando “multipli...¿qué?”

Justificación: Se pretende la socialización y el trabajo cooperativo para la resolución de dichas operaciones.

Recursos: cancha de tierra, alumnos, maestra, piedras, botellas, hojas de máquina y plumones.

Técnica: trabajo en equipo

Evaluación: se evaluará la organización de cada equipo, así como la disciplina y participación que ejercen, agregando el ingenio, participación y rapidez de cada uno de los integrantes del equipo.

Actividad 2: Rally Mat-Man

Descripción: Se organizará el grupo en dos equipos, para comenzar a realizar el rally, el cual estará compuesto por varias pistas las cuales lleven a la resolución de multiplicaciones pero aunando problemas los cuales involucren el uso de las multiplicaciones,

Justificación: Se pretende que el alumno interactúe y se desenvuelva con sus compañeros al momento de realizar el trabajo cooperativo, buscando la resolución y apoyo pleno entre ellos, realizando repartición equitativa y organizada al momento de ir resolviendo las pistas programadas, que se reflexione y analice lo que se pide y como se pide.

Recursos: Educandos, hojas de máquina, canchas, salones, docentes, compañeros, lápices, plumas, mochilas, botellas, pinturas, cartulinas.

Técnica: Trabajo individual, cooperativo y grupal.

Evaluación: Esta actividad es evaluada por el docente al igual que todas las ya mencionadas y realizadas. Se toma en cuenta el respeto y organización que se tenga al momento de desarrollar el rally en los equipos y de manera

individual, la comprensión y análisis en cada pista, la creatividad e ingenio al momento de resolver cada situación presentada, el tiempo que tardan en realizar y cumplir todas las pistas, la disciplina que muestren antes, durante y después de la actividad y con las personas que estén involucradas.

2.8 EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

Finalidades. Se pretende que el educando de manera individual, en equipo o colectivo, asimile y adquiera el uso de las tablas de multiplicar en operaciones o problemas los cuales las involucre, haciendo énfasis en que el ya mencionado se necesitará para toda su vida, no solamente en su educación primaria, sino en su educación posterior y en su vida futura en general.

Características. Se evaluó a través de la observación, participación activa y crítica de los educandos y docente, así como el entusiasmo establecido por cada uno de ellos, sin dejar de lado la disciplina y organización en las actividades tanto individual como en colectivo.

Situación didáctica. Dentro de las situaciones y actividades ya mencionadas anteriormente, se puede observar que el trabajo a realizar fue individual, en binas, en equipo y colectivo, aumentado progresivamente la dificultad del mismo, ya que por lo general las personas suelen ser individualistas, es ahí donde surgen los problemas y detalles cuando se integran a algún trabajo, es por eso que tomando en cuenta las necesidades que la sociedad exige se propone el trabajo en diversas formas, para crear en el educando confianza y seguridad en cualquier forma que se le presente. Es primordial fomentar la interacción tanto de los compañeros como del docente, lo cual permite una socialización y solidaridad más fuerte y estrecha entre el grupo en general, creando conciencia, respeto, tolerancia, dedicación y creatividad.

Se hace énfasis en el uso de varios recursos los cuales deben de ser los que se tengan a la mano o incluir la imaginación de los alumnos, al momento de hacerlos pensar en cómo resolver las actividades, lograr la creación o integración de materiales de reúso para también fomentar el cuidado del ambiente, pues no se debe dejar de lado la transversalidad.

Se buscó trabajar en diferentes áreas de la institución para que el trabajo no sea monótono siempre sino por el contrario, haciendo ver también que se debe trabajar en diversas circunstancias y no solo de manera confortable y cómoda, escuchando opiniones de sus compañeros las cuales siempre son

buenas e integrando que dos cabezas piensan mejor que una, logrando evitar el egocentrismo.

Criterios de los progresos.

Dentro de las actividades que se propusieron en el proyecto, surge el apoyo del plan y programa 2011, identificando los conocimientos esperados así como las competencias y temas. Haciendo uso del ingenio y creatividad de los docentes, para realizar dichas actividades de modo que los alumnos se sintieran en confianza, realizando juegos, manteniendo siempre el aprendizaje significativo

CONCLUSIÓN

Dentro del presente proyecto se menciona de una manera satisfactoria los resultados, los cuales fueron buenos y aplicables de una manera cómoda, responsable y agradable para los educandos, quienes ocupan el papel principal dentro del mismo. Se logra la adquisición de las tablas en los alumnos mediante la diversión, cambiando la idea de que las tablas son difíciles de aprender y que es complicado usarlas para la resolución de problemas, los cuales se les hizo ver son parte de la vida cotidiana y que realmente siempre tendrán gran relevancia dentro de nuestro entorno. Se reflejó en el grupo, un ambiente más agradable ya que dentro de las actividades, los alumnos compartieron experiencias con las que se relacionaron de tal manera, que convivieron más, forjando su amistad, reforzando el apoyo mutuo.

Es tan grata nuestra profesión y vocación de la cual formamos parte, la educación. En la actualidad resulta difícil involucrar a los alumnos y poderlos conocer ya que la mayoría se tornan con carácter bastante difícil, por la situación social que estamos pasando, pero no por eso dejamos de lado la motivación que es tan importante. Jamás debemos olvidar que trabajamos con personas, no con objetos, quienes creen y en cierta parte dependen de nosotros, las actitudes, los pensamientos y valores siempre serán reforzados en la escuela y los docentes somos la primera instancia con la cual se topan en la misma, los padres de familia confían aunque también critican nuestro trabajo, para lo cual también debemos hacer énfasis en involucrarlos e incluirlos lo más que se pueda y así entiendan tanto el trabajo de sus hijos, como las dificultades y habilidades que tengan y también la docencia, el trabajo que se realice y que no solo es una persona a la que debemos de conocer y saber tratar sino que son varias personitas y cada una con diferentes necesidades. Resulta agradable y reconfortante el trabajo realizado con los educandos, ya que se dio la oportunidad de conocerlos más y de poder incluir el trabajo cooperativo con apoyo plenamente del juego, entre el grupo en general, lo cual provocó una interacción más cercana al igual que apoyo mutuo y motivación entre ellos mismos al presentarse algún obstáculo.

Es por eso que se propone y expondrá ante los demás docentes de nuestra digna institución para que lo tomen en cuenta para aprender o reforzar las tablas, pero siempre incluyendo el juego, el cual facilita el desarrollo y aprendizaje de los alumnos, aparte de hacer las clases atractivas e innovadoras. Es de vital importancia promover el trabajo cooperativo, sin dejar de lado el hecho de desenvolverse de manera individual, ya que la actual reforma educativa nos pide formar personas competentes que puedan

desenvolverse en los diversos ámbitos que la sociedad, tecnología, política, salud, entre otras nos exige.

En la actualidad se requiere de mantener activos a los educandos, ya que con tanta tecnología es indispensable que se encuentren ocupados en diversas actividades, las cuales realmente sean de provecho para ellos, familia, sociedad y escuela, evitando el ocio y pensamientos erróneos e incluso situaciones negativas que puedan atentar contra ellos o demás personas que los rodean.

Se considera adecuado y pertinente, que este tipo de actividades se comiencen a realizar a partir de segundo grado de primaria, claro está, que se debe adecuar a las necesidades de los alumnos, con el objetivo de que se vayan adentrando y asociando las tablas de multiplicar, y el amor a las matemáticas, el cual hace mucha falta fomentarlo. Generar la confianza en los educandos para lograr el acercamiento al docente, el cual nos lleve a la explicación y entendimiento de la asignatura de matemáticas y por consecuente de las tablas de multiplicar y sus operaciones y problemas que impliquen el uso de ellas. Mantener el optimismo por la materia, evitando gestos o acciones negativas las cuales provoquen al alumno el disgusto por la misma. Fomentar la comprensión lectora para la resolución de problemas matemáticos. Involucrar a los padres de familia, en cualquier actividad y apoyo continuo sobre todo en la práctica y uso de las tablas de multiplicar.

BIBLIOGRAFÍA

- (Auto rueda didáctico)
- (ciudad, 2012)
- Díaz, F. & Hernández, R. (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. México: McGraw-Hill
- ECURED (2012). Enciclopedia de términos. Recuperado de http://www.ecured.cu/index.php/EcuRed:Enciclopedia_cubana el 11 de noviembre de 2012.
- (google)
- Gordon, T. (2001). *Maestros Eficaz y Técnicamente preparados*. México: Diana
- (Heras, 2009)
- (scribd)
- (sector matemática)
- (SEP, 2011)
- (Suárez, R. (2009). *La Educación*. México: Trillas
- (Tar9)
- (Valladolid)
- Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa*. México: Pearson
- Sector Matemáticas (2011). Historia de la matemáticas recuperado de <http://www.sectormatematica.cl/historia.htm> el 11 de noviembre de 2012 de
- Sistema Educativo Valladolid. (2012). Recuperado el 11 de Noviembre de 2012, de Sistema Educativo Valladolid: <http://sistemavalladolid.com/portal/index.php/directorio>
- .