

Mi Portafolio

JUGANDO, JUGANDO PARTICIPO Y APRENDO

MI PERFIL

Mi nombre es Clara Inés Rincón González, Licenciada en Educación Básica Primaria de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, obtuve el título de Licenciada en el año 1995; trabajo en el colegio La Victoria como directora de curso del grado cuarto, pero teniendo a cargo el área de matemáticas en los cursos cuarto y quinto.

Me agrada bastante el área de matemáticas porque siento a manera personal que me desenvuelvo y la manejo bien, especialmente con el juego y la participación grupal, teniendo como satisfacción el agrado que manifiestan mis estudiantes en la clase.

Por otro lado, soy una docente muy humana y consiente de la problemática que a diario tienen nuestros niños en el ámbito familiar y social en que viven; y que de una manera u otra causan dificultad en el aprendizaje de ellos y que por esa razón, como docente debo generar un ambiente agradable, divertido y de aprendizaje de nuestros estudiantes.

Haciendo una lectura minuciosa y general de los componentes y de cada uno de los aspectos de mi evaluación, observo que mi dificultad se presentó en la PRAXIS PEDAGOGICA Y LA REFLEXION Y PLANEACION DE LA PRACTICA EDUCATIVA Y PEDAGOGICA que deseo retomarlos y presentarlos en mi proyecto.

1. REFLEXIÓN SOBRE RESULTADOS ECDF

A continuación planteo mi reflexión de acuerdo a mi evaluación.

En primer lugar no hay una comunicación adecuada con mis estudiantes que permitan un buen aprendizaje, y por tal razón me planteo la pregunta ¿Qué estrategias debo emplear para mejorar la comunicación con los estudiantes y favorecer sus aprendizajes?

En el segundo componente observo que mis estrategias de participación no son muy coherentes con los propósitos de la clase, por ello me planteo la pregunta ¿Qué estrategias de participación debo emplear para que los estudiantes se interesen y participen en la clase?

En tercer lugar observo que en este componente, genere muy pocos momentos de participación con preguntas muy cerradas, en donde muy pocos estudiantes eran los que podían participar dado que la pregunta tenía una única respuesta, por dicho componente me planteo la pregunta ¿Qué estrategias de evaluación ayudan en el proceso formativo y de enseñanza aprendizaje?

Y por último en este criterio mi dificultad se genera en que no tuve en cuenta cada una de las características de los estudiantes, si no que solo se tuvo en cuenta algunas, y por esa razón me planteo la pregunta ¿Qué metodología debo emplear para trabajar con los estudiantes teniendo en cuenta sus diferencias y particularidades?

Los propósitos están parcialmente articulados con la disciplina que enseño, debió ser porque en el momento de la evaluación, tome un tema que era más por los intereses de los estudiantes y no de los propósitos que se plantean en el currículo del grado quinto, por ello me planteo la pregunta ¿Cómo articular los propósitos de mi práctica pedagógica con el plan de estudios del colegio?

Se expresa que no articulo los contenidos del plan de estudios con el desarrollo de mi práctica educativa y pedagógica y por tal razón me planteo la pregunta ¿Cuáles son las perspectivas y principios pedagógicos que debo tener en cuenta en mi práctica educativa?

En conclusión planteo unas preguntas que me permiten abordar las dificultades que obtuve en mi evaluación y realizo una reflexión general sobre mi quehacer en el aula de clase.

2. PREGUNTA QUE GUÍA EL PROYECTO

Todas las reflexiones anteriores, me han llevado a plasmar la pregunta central para mi proyecto:

¿COMÓ FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN E INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES Y DOCENTE, A TRAVÉS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE, ORIENTADAS A LA COMPRESIÓN DE LOS MÚLTIPLOS DE UN NÚMERO?

3. PLAN DE INTERVENCIÓN

PLAN DE INTERVENCIÓN

PLANIFICACIÓN GENERAL DE LA SISTEMATIZACIÓN

Pregunta que guía el proyecto:		<i>¿Cómo fomentar la participación e interacción entre estudiantes y docente, a través de actividades de aprendizaje, orientadas a la comprensión de los múltiplos de un número?</i>				
Descripción de la experiencia a sistematizar		En el colegio la victoria sede B jornada mañana, ubicado en la zona cuarta de San Cristóbal, soy directora de curso y tengo a cargo el área de matemáticas de los 34 estudiantes del grado 401. El 40% de los estudiantes del grado 401 son participativos y tienden a no respetar las reglas ni los turnos para participar y hablar; inconveniente que afecta la atención y el aprendizaje de los demás estudiantes; el otro 60% son estudiantes pasivos que no participan ni expresan sus ideas y pensamientos. Adicional a esto se observa que hay problemas de convivencia entre ellos porque no les gusta compartir juegos, son egoístas y tienen dificultad para asimilar los temas desarrollados a diario. A partir de esta descripción desarrollo mi pregunta con actividades lúdicas que sean de interés para mis estudiantes y que les permita participar de manera activa a cada uno, con el fin de mejorar el porcentaje de participación e interacción.				
Concepto de la sistematización						
Pasos	Actividades	Fecha	Recursos		Participantes	Instrumentos
			Físicos	Bibliográficos		
	Identificación del grupo	Entre el 3 y el 7 de abril	Salón de clase		Docente y estudiantes.	Diario de campo

Organización de información	Caracterización de su entorno	Semana del 17 al 21 abril	Salón de clase Apuntes de diálogos con los estudiantes sobre la participación.	Gonzalez Pralta, Angelina G; Molina Zavalet A, Juan Gabriel; Sanchez Aguilar, Mario (2014). La matemática nunca deja de ser un juego; investigaciones sobre los efectos del uso de juegos en la enseñanza de la matemática.	Docente y estudiantes	Diario de campo
	Identificación del problema	Semana del 24 al 28 de abril	Apuntes		Docente y estudiantes.	Diario de campo
	Identificar las actividades de aprendizaje que voy a realizar.	Semana del 2 al 5 de mayo	Juegos concentrece. Juego de la golosa. Juegos en el computador.		Docente y estudiantes	Diario de campo
	Ejecución actividad uno en grupo.	24 de abril	juego concentrece y evaluación.		Docente y estudiantes	Diario de campo y fotografía.
	Ejecución segunda actividad (Trabajo en grupo)	26 de abril	Juego de la golosa y evaluación		Docente y estudiantes	Diario de campo y fotografía.
	Ejecución tercera actividad en el computador. (Trabajo individual)	2 de mayo.	JUEDULANDO Y MUNDO PRIMARIO.	juegos en el computador	Docente y estudiantes	Diario de campo y fotografía.
	Evaluación general de las actividades.	3 de mayo	Guía	Benjamín Bloom (1956)	Docente y estudiantes.	Diario de campo y fotografía.
Conclusiones y observaciones generales	Semana del 12 al 16 de junio.	Computador		Docente y colaboración tutorial	Diario de campo y fotografías.	
Interpretación de la experiencia	Búsqueda y ayuda bibliográfica sobre actividades lúdicas en matemáticas para niños Búsqueda y ayuda bibliográfica de participación con los estudiantes.	Durante el desarrollo del proyecto	Documentos y retroalimentaciones de trabajos en los módulos.	LAFRANCESCO, G. (2001) Gimeno Sacristán, J. (1991) ERNESTO YTURRALDE	Docente y colaboración tutorial	Diario de campo y fotografías.

Explicitación de aprendizajes	Plan de mejoramiento.	Semana del 12 al 16 de junio.	Documentos y retroalimentaciones de trabajos		Docente y colaboración tutorial	Diario de campo y fotografías.
Reflexión analítica	Involucrar los aprendizajes y reflexiones que hemos recibido en praxis y reflexión sobre la enseñanza como construcción curricular.	Desde el 3 de abril hasta el 20 de junio.	Documentos y retroalimentaciones de trabajos	Perrenoud,P(2011)	Docente y colaboración tutorial	Diario de campo y fotografías.
Socialización	Presentación	Junio 21	Poster		Docente, compañeros docentes, tutores	Presentación

4. EVIDENCIAS DE LA INTERVENCIÓN

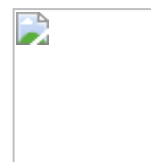
Teniendo en cuenta al autor ERNESTO YTURRALDE que nos dice: "Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas escolares en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer el juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar está ligado al ocio ó equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del APRENDIZAJE EXPERIENCIAL conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida".

De acuerdo a la anterior cita, desarrollo la siguiente actividad lúdica con mis estudiantes del grado 401 teniendo un contenido planteado.

En el plan de acción presentado, mencione tres actividades que las organice para realizarla con los estudiantes en el salón de clase, de manera tal que todos los estudiantes participen de manera organizada e interactúen con las actividades lúdicas propuestas en la comprensión de múltiplos de un número.

PLANEACION

COLEGIO LA VICTORIA



PERIODO SEGUNDO
GRADO 401

ASIGNATURA: Matemáticas

DOCENTE: CLARA RINCON
FECHA: Abril 24 a mayo 3

PROYECTO DE AULA: JUGUEMOS CON LOS NÚMEROS

LOGRO: Escribo e identifico los múltiplos de un número a través de las actividades lúdicas.

TEMA	INDICADOR	METODOLOGIA	RECURSOS	EVALUACION
*Los múltiplos.	* Identifica los	*Explicación	*Juego de	*Los estudiantes

múltiplos de un número a través de actividades lúdicas.

*Por medio del juego de concéntrese los estudiantes se organizarán en grupos y eligen un compañero que será el líder o monitor del grupo que les dará la participación en forma ordenada. Se iniciará con el primer grupo para que destape un cajón y encuentren parejas de múltiplos. Se tendrá en cuenta que todos los integrantes del grupo participen.

*En los mismos grupos organizados, los estudiantes saldrán al patio del colegio y diseñarán una golosa tradicional, en la cual deben colocar los múltiplos asignados por la docente y jugar respetando el turno de cada uno.

*De forma individual los estudiantes se ubicarán en un computador del aula de tecnología para interactuar en juegos interactivos de JUEDULAN Y MUNDO PRIMARIO DE MULTIPLOS.

concéntrese.

*Inmobiliario organizado en grupos.

* Patio del colegio

*Tizas de colores

*Marcadores

señalarán parejas de múltiplos en el juego de concéntrese.

*En cada una de las actividades los estudiantes realizarán en un formato una calificación de 1 a 10 sobre lo aprendido.

*Observación de los juego en los computadores.

*Corrección de la guía en el tablero en forma grupal.

<p>*Mínimo Común Múltiplo</p>	<p>*Halla el mínimo común múltiplo de un número.</p>	<p>*Desarrollo de guía propuesta</p>	<p>*Aula de tecnología *Juegos interactivos *Guía y lápices</p>	<p>*En cada uno de los juegos en el computador los estudiantes señalaran el mínimo común múltiplo.</p>
--------------------------------------	---	---	--	---

PRIMERA ACTIVIDAD:

DIARIO DE CAMPO:

LUGAR: Colegio La Victoria

OBJETIVO: Participa e interáctua en grupo con el juego de CONCENTRECE en la comprensión de los múltiplos de un número.

FECHA : Abril 24 del 2017

REGISTRO DE LA ACTIVIDAD:

En está actividad realice en papel craf un " concentrece " que consiste en un juego lúdico que tiene unos cajoncitos, en los cuales van escritos una serie de números por parejas que nos indica los múltiplos de otro número y que a su vez van tapadas con una cartulina que tiene los números naturales.

En la realización de dicha actividad se organizaron 6 grupos de 5 estudiantes, que se encuentra liderado por un compañero del grupo. El líder del grupo tiene como función hacer cumplir las reglas del juego que son: Dar la participación al estudiante sin repetir, respetar el turno de participación levantando la mano y organizar al grupo para la autoevaluación de la actividad.

Seguidamente se enumera los grupos de 1 a 6 y se le empieza a dar la participación al grupo asignado de manera ordenada, cada grupo debe estar atento para nombrar la pareja de números que tienen los mismos múltiplos. Se le suma punto al grupo que mas parejas de grupo halla formado y se le descuenta punto a la pareja que no respete las reglas del juego. Es importante que el monitor este pendiente de los estudiantes que faltan por participar y de la cooperación de todos para la participación individual.

En el desarrollo de la actividad los estudiantes no respetaron los acuerdos que se pactaron porque todos querían participar a la vez, sin respetar el turno. Se explica nuevamente los acuerdos pactados para que los estudiantes permitan el desarrollo correcto de la actividad. Seguidamente los estudiantes levantan su mano y se le permite la participación al primero que lo haga, que a su vez nombra la pareja de números posibles que sean múltiplos. Todo lo anterior finaliza cuando se han destapado todas las parejas de números y se cuenta los puntajes que obtuvieron los grupos para saber cual es el ganador y así realizar la la coevaluación del grupo e identificar los aciertos y desaciertos de la actividad.

FOTO 1

En esta foto se presenta el concentre con cada uno de los cajoncitos enumerados de 1 a 20 y debajo de cada número se encuentra pareja de múltiplos.

FOTO 2

En esta foto se encuentran los grupos organizados con sus respectivos monitores.



SEGUNDA ACTIVIDAD

DIARIO DE CAMPO

LUGAR: Colegio La Victoria

FECHA: Abril 26 del 2017

OBJETIVO: Participa e interactúa en grupo con el juego de la golosa en la comprensión de los múltiplos de un número.

REGISTRO DE LA ACTIVIDAD:

Con los mismos grupos de la actividad anterior, los estudiantes salieron al patio y organizados en diferentes sitios dibujaron una golosa de diez pasos, con tizas de colores, en cada paso los estudiantes tenían que escribir los múltiplos de un número que la docente asigno por grupo. Después de realizada la golosa con sus respectivos múltiplos los estudiantes se organizan en orden y participaron jugando a la golosa con los múltiplos que le correspondió.

En el desarrollo de la actividad se observo que hubo un grupo de estudiantes que se les dificulto trabajar, porque todos querian coger las tizas para hacer la golosa, hasta el punto que salieron paleando entre ellos ; por lo que me correspondió intervenir y organizarlos para que participarán todos sin dificultad. De igual manera se observo que los demás grupos se organizaron rápidamente y pudieron disfrutar más la actividad, por lo que quisieron cambiar de multiplos en la golosa y se les asignó un nuevo número, que les permitió continuar el juego en forma ordenada y divertida.

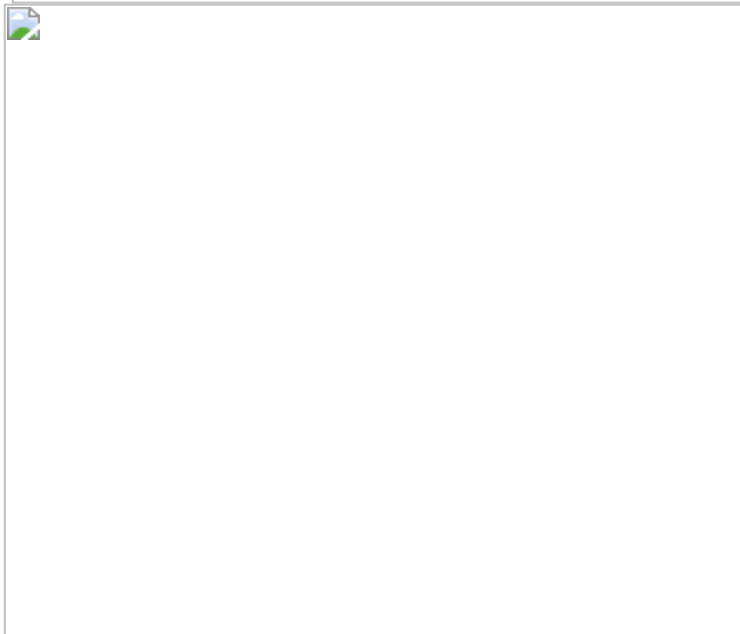
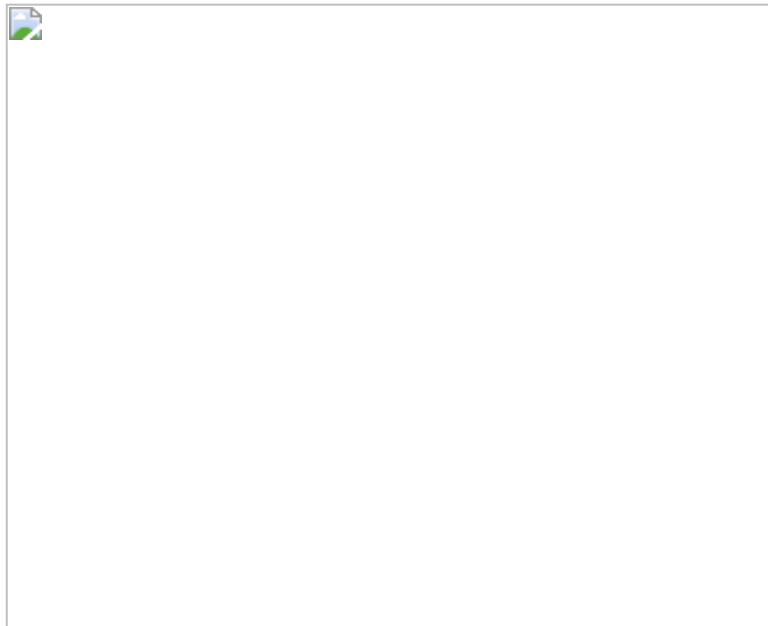
Al finalizar la actividad los estudiantes querían continuar el juego , en especial el grupo que había perdido gran parte del tiempo en pelear y ponerse de acuerdo en la construcción de la golosa con sus multiplos, en el momento se disgustaron con la docente, pero en el momento de la evaluación de la actividad concluyeron que había sido culpa de ellos por no trabajar en equipo.

FOTO 3

En ésta foto se presenta el grupo, ya organizado para iniciar el juego de la golosa con los múltiplos de ocho.

FOTO 4

En esta foto se presenta un estudiante con poca agilidad y coordinación en el juego de la golosa.



TERCERA ACTIVIDAD

DIARIO DE CAMPO

LUGAR: Colegio La Victoria

FECHA: Mayo 2 del 2017

OBJETIVO: Participa en el computador con juegos, en la comprensión de los múltiplos de un número.

REGISTRO DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad los estudiantes trabajarán individualmente en la sala de tecnología del colegio la victoria; cada estudiante ocupará un computador y deberán abrir las páginas de JUEDULAND, MUNDO PRIMARIO Y JUGANDO Y APRENDIENDO CON MULTIPLOS.

Dicha actividad se realizará en tres momentos, cada uno con 20 minutos de participación en las respectivas páginas, con los juegos correspondientes.

En el desarrollo de la actividad los estudiantes se mostrarán entusiasmados y felices; cuando se les dijo que la actividad la realizaríamos todos en el aula de tecnología. Al llegar al salón lo hicieron en forma desordenada y sin respetar las normas que se habían establecido. por lo que fue conveniente que todos se salieran del salón para empezar teniendo los acuerdos iniciales. Seguidamente, ya ubicados en el computador, se dispusieron a entrar a JUEDULAND, se presentaron inconvenientes porque no les abría la página de juegos por problemas de conexión de internet. Por tal motivo abrimos la página de JUGANDO Y APRENDIENDO CON LOS MÚLTIPLOS, ésta página si les abrió a todos y se dispusieron a jugar buscando en la noche que consistía en buscar en la noche con una linterna los múltiplos de un número asignado, cuando terminaban de buscar todos los números, iniciaban el juego con otro número diferente.

FOTO 5

En esta actividad se observa a la niña en actividad individual, seleccionando los múltiplos del número asignado en el computador.

FOTO 6

En ésta foto se observa al estudiante seleccionando con la linterna los múltiplos del número asignado.



5. EVIDENCIAS DEL PROCESO DE REFLEXIÓN

REFLEXIÓN Y PLANEACIÓN DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA

Mi reflexión sobre mi práctica educativa, me lleva a replantear y a cuestionar diferentes procesos que realizo a diario con mis estudiantes y que no me permiten salir de lo cotidiano, tal vez, por los años de experiencia que llevo y por la continuidad de planes de estudio, diario planificador, actividades escritas, ya planeadas que se maneja en los mismos grados, año tras año; con una pedagogía tradicional en donde el alumno es el que aprende escuchando la clase y el profesor el que enseña contenidos, sin ir más allá.

A partir de lo anterior, hago mi reflexión según la lectura de LAFRANCESO, G. (2001). Propuesta para estructurar la gestión curricular. *Actualidad educativa*, ISSN-0121. "Hoy sabemos que debemos crear una escuela transformadora que genere nuevas alternativas educadoras y pedagógicas esto se logra siempre y cuando el educador mediador sea capaz de proponer métodos activos para que el alumno aprenda haciendo, facilitar procesos que permitan la construcción del conocimiento y generar programas y proyectos que permitan el desarrollo de los procesos de pensamiento y de las competencias cognitivas básicas, cualificando los desempeños y formando líderes transformacionales que den respuestas nuevas a las condiciones nuevas que demanda el progreso, producto del devenir.

Para comenzar, mi reflexión va enfocada a lograr cambios en el aula con mis estudiantes en la disciplina que dirijo, para que ellos desarrollen competencias que les ayuden para la vida y no para el momento, esto quiere decir que los niños adquieran y tengan la capacidad y habilidad para desenvolverse de la mejor manera en cualquier lugar de su vida cotidiana y que los aprendizajes basados en un currículo, sean organizados y planificados según los intereses de los estudiantes, que les permitan resolver cualquier situación problemática en cualquier momento de su vida y no un aprendizaje para el momento.

Para concluir, mi reflexión en el módulo va dirigida hacia mi cambio de actitud innovadora y transformadora que le permita a los estudiantes a aprender haciendo, a través de actividades lúdicas, recursos tecnológicos, participación en grupos y cooperación de acuerdo con los intereses de cada grupo de estudiantes; planteando y desarrollando cada año un plan de estudio, un planificador, unas actividades que tengan que ver con el perfil de los estudiantes y que además motiven al grupo de estudiantes a participar.

En mi proyecto resalto todos esos aprendizajes del módulo de reflexión curricular, realizando actividades grupales donde los estudiantes participan, interactúan y cooperan. Diseñando un plan de aula organizado, con unas estrategias y actividades de acuerdo con los intereses de los estudiantes, que los llevan a cumplir propósitos específicos. También a tener en cuenta la participación grupal e individual, que me permita identificar sus saberes y aprendizajes.

REFLEXIÓN DE PRAXIS

Este módulo me permitió aplicar en mi proyecto, actividades innovadoras y motivadoras para mis estudiantes, que les interese y que les permita todo el tiempo participar en la clase, interactuando entre ellos, con actividades que los motivan a exponer sus ideas, sin miedos y con entusiasmo. Que sea una clase organizada, a pesar del trabajo en grupo y que los estudiantes respeten los acuerdos establecidos al iniciar cada clase

De igual manera el modulo me permitió reflexionar sobre mi experiencia como docente, en cambiar las clases magistrales por clases innovadoras y participativas; diseñando planeaciones de clases que tengan unas estrategias pedagógicas y recursos que les interese a los estudiantes, logrando propósitos específicos, a través de proyectos de aula. Me permitió quitar la apatía que tenia al realizar actividades grupales por el desorden que se formaba en el desarrollo de la misma; llegando a acuerdos de participación y a la planificación de las clases.

En conclusión el módulo me deja como enseñanza que debo realizar clases innovadoras y motivadoras, que dichas clases deben ser interesantes y bien planificadas para los estudiantes.

6. RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN

RESULTADOS CON EVIDENCIAS

En el desarrollo de cada una de las actividades propuestas en el proyecto, se pudo evidenciar que los estudiantes les costó dificultad interactuar en el grupo respetando los acuerdos establecidos; ya que todos deseaban participar a la vez y con mucha frecuencia resultaban peleando y ofendiéndose en el afán de comunicarse.

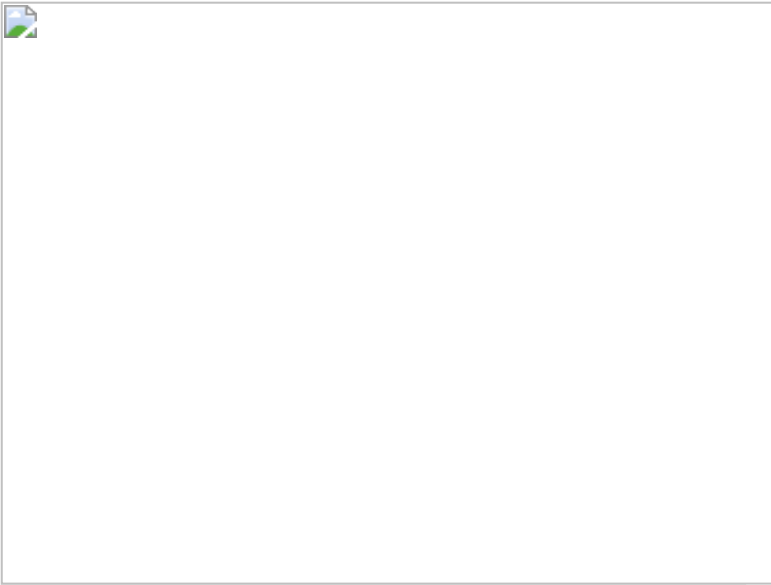
En la actividad uno del concétrese se pudo avanzar con una buena participación, después de haber retomado por un momento los acuerdos que se habían pactado al iniciar la actividad, porque se le permitió que levantara la mano al estudiante que le correspondía según el líder o monitor del grupo y que a su vez lo hacía de manera acertada para lograr un punto positivo para su grupo. De ésta manera se logro que todos los estudiantes participarán e interactuarán para obtener buenos resultados de manera ordenada y organizada en la clase.

Foto 7

Se inicia la actividad con la participación por grupos, eligiendo cajoncitos para descubrirlos. El niño de sudadera no se le permitió la participación, porque se encuentran levantando la mano tres estudiantes del grupo y no se han respetado los acuerdos pactados.

FOTO 8

En ésta foto se evidencia que al final de la actividad, los acuerdos pactados son respetados por los estudiantes, y se encuentran participando e interactuando correctamente, respetando los turnos y permitiendo la participación de cada uno de los estudiantes del grupo.



En la segunda actividad de la golosa, ya se observa a los estudiantes más participativos y organizados en el desarrollo de la actividad; solamente hubo un grupo de estudiantes que perdió mucho tiempo en la discusión de quién iba a dibujar la golosa y no lo aprovecharon para jugar. Al terminarse el tiempo asignado, protestaron porque no habían alcanzado a jugar, mientras que los demás grupos tuvieron tiempo hasta para cambiar de número varias veces. En la autoevaluación del grupo expusieron las dificultades y fortalezas.

FOTO 9

En ésta foto se presenta otro grupo, con el segundo de múltiples, debido a que se organizaron fácilmente.

FOTO 10

En ésta foto se presenta la niña perteneciente al grupo número que después de discutir, hicieron la golosa pero no alcanzaron a jugar como los demás grupos.