

**UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN COMO ALTERNATIVA DE  
MEJORA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA**

**AUTOR:**

**Torres Figueroa, Rossalyn Gianella**

**LIMA-PERÚ**

**2018**

# Turnitin Informe de Originalidad

Procesado el: 12-jun.-2024 11:07 a. m. -05

Identificador: 2401170412

Número de palabras: 5359

Entregado: 1

LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN COMO ALTERNATIVA DE MEJORA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA Por Rossalyn Gianella Torres Figueroa

Índice de similitud

22%

Similitud según fuente

Internet Sources: 21%  
Publicaciones: 2%  
Trabajos del estudiante: 11%

5% match (Internet desde 10-dic.-2020)

<https://es.slideshare.net/MirlaMuozCruzati/proyecto-didactica-de-matematicas>

2% match (Internet desde 26-dic.-2022)

<https://1library.co/document/z12gv6dy-proyectos-innovacion-educativa-desarrollo-habilidades-sociales-estudiantes.html>

2% match ( )

[Jiménez Yepes, Luz María. "Proyecto de aula para fortalecer el pensamiento numérico a través de la utilización de material manipulativo en los niños de preescolar de la I.E.V.S. sede Fidel Antonio Saldarriaga", 2016](#)

1% match (Internet desde 24-dic.-2022)

<https://1library.co/document/z31g4o8y-planificacion-proyectos-educativos-alternativa-mejora-aprendizajes-comunicacion-inicial.html>

1% match (Internet desde 16-feb.-2020)

<http://stellae.usc.es/red/blog/view/122603>

1% match (Internet desde 22-ene.-2020)

<http://stellae.usc.es/red/pages/view/124530/7-bibliografia-e-webgrafia>

1% match (Internet desde 05-dic.-2020)

<https://www.habilidadesydestrezas.com/material-didactico-preescolar/>

< 1% match (Internet desde 06-may.-2021)

<https://es.slideshare.net/ssandramariela/protocolo-asesor-de-ie>

< 1% match (Internet desde 16-dic.-2022)

<https://1library.co/document/yr2wg37z-proyecto-educativo-innovador-pedagogica-instituciones-educativas.html>

< 1% match (Internet desde 13-nov.-2020)

<https://www.slideshare.net/Eduar9623/pensamiento-logico-75782112>

< 1% match (Internet desde 19-jul.-2015)

<http://www.slideshare.net/celsito18/proyecto-final-ochoa-rojas-celso-diplomado-en-linea>

< 1% match (Internet desde 31-ene.-2023)

<https://www.slideshare.net/bravomari35/gua-de-formulacin-de-proyectos-de-innovacin-fondep>

< 1% match (Internet desde 09-dic.-2020)

<https://www.slideshare.net/tutuyjarquinmarcial/plan-primaria-1993>

< 1% match (Internet desde 30-sept.-2020)

<https://www.slideshare.net/aurorarashita/las-tic-en-la-educacion-inicial-24154697>

< 1% match (Internet desde 13-ene.-2023)

<https://www.slideshare.net/waldteatino/sustentacin-tesis-ii-final>

< 1% match (Internet desde 29-ene.-2023)

<https://www.slideshare.net/WilsonHenao97/conteo-80371464>

< 1% match (Internet desde 21-ene.-2023)

<https://www.slideshare.net/aethias/las-preguntas-metacognitivas-29862311>

< 1% match (Internet desde 01-feb.-2023)

<https://www.slideshare.net/21fri08da95/caso-enseanza-aprendizaje-36271636>

< 1% match (Internet desde 28-nov.-2020)

<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/3802/P-UTB-FCJSE-PARV-000101.pdf;sequence=1>

< 1% match (Internet desde 12-may.-2020)

**DEDICATORIA**

Dedico este trabajo sobre todo a dios por poner en mí la vocación de servicio y a mis padres por su apoyo incondicional, comprensión y paciencia.

## RESUMEN

El propósito de este trabajo es mostrar como los proyectos de innovación bridan en el ámbito y contexto educativo y los beneficios que se obtienen al incluirlos en la curricula escolar mediante la utilización del material manipulativo mejorando el desarrollo del pensamiento numérico

La innovación educativa es formada por elementos que cuya finalidad buscan introducir nuevos métodos de interacción y aprendizaje

Este proyecto se enlaza con el área de matemática, obteniendo las destrezas, habilidades y capacidades en los estudiantes.

La importancia de la matemática en la educación, en este proyecto se prioriza el desarrollo del pensamiento y del razonamiento analítico en el nivel inicial.

El autor Jean Piaget . explica acerca del pensamiento matemático, también sobre experiencias vivenciales ,que se da en la enseñanza y aprendizaje , esto es algo esencial para un mejor aprendizaje .

Jean Piaget afirma que el mejor aprendizaje para las matemáticas se dará atreves del juego debido a que este permita no solo modificar el área socioemocional si no también reforzara aspectos de la matemática en la primera etapa.

Palabras claves:

Experiencias , educación , habilidades, pensamientos, estrategias, aprendizaje

## ÍNDICE

### CAPITULO I

#### PROYECTO INNOVADOR

1.1 proyecto innovador	6
1.2 definición de innovación	8
1.3 características de un proyecto innovador	8
1.4 innovación educativa	8
1.5 proyecto de innovación educativa	9
organizador del conocimiento	
1.5.1. pasos para formular el proyecto de innovación	10
organizador del conocimiento	
1.5.2 características de la innovación educativa	12
1.5.3. rol del docente innovador	12
1.5.4 habilidades para el pensamiento innovador	13

### CAPÍTULO II

#### APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS

2. 1. La matemática en la educación	14
2.2. La enseñanza – aprendizaje en matemática	15
2.3 Desarrollo del pensamiento matemático según Piaget	15
2.4 Bases de la matemática en la educación inicial	16
2.4.1 La clasificación	16
2.4.2 La seriación	17

2.4.3 Correspondencia	17
2.5 El juego y las TICS como estrategia pedagógica y tecnológica para la enseñanza de las matemáticas	16
2.5.1 El juego en las matemáticas	18
2.5.1.2 Material educativo en el área de Matemática	18
2.5.1.3 El uso de las TICS	19

### **CAPITULO III**

#### **PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS**

<b>3.1 Proyectos de Innovación educativas cómo alternativa de solución</b>	20
CONCLUSIONES	23
RECOMENDACIONES	28
FUENTES DE INFORMACIÓN	30

## CAPITULO I

### PROYECTO INNOVADOR

#### 1.1 DEFINICIÓN DEL PROYECTO

Según Baca (2010)

La solución más inteligente para poder plantear un problema es el proyecto, ya que un proyecto sirve para resolver alguna necesidad humana. En este sentido pueden existir diferentes maneras, ideas y enfoques.

Según Montealegre M (2008)

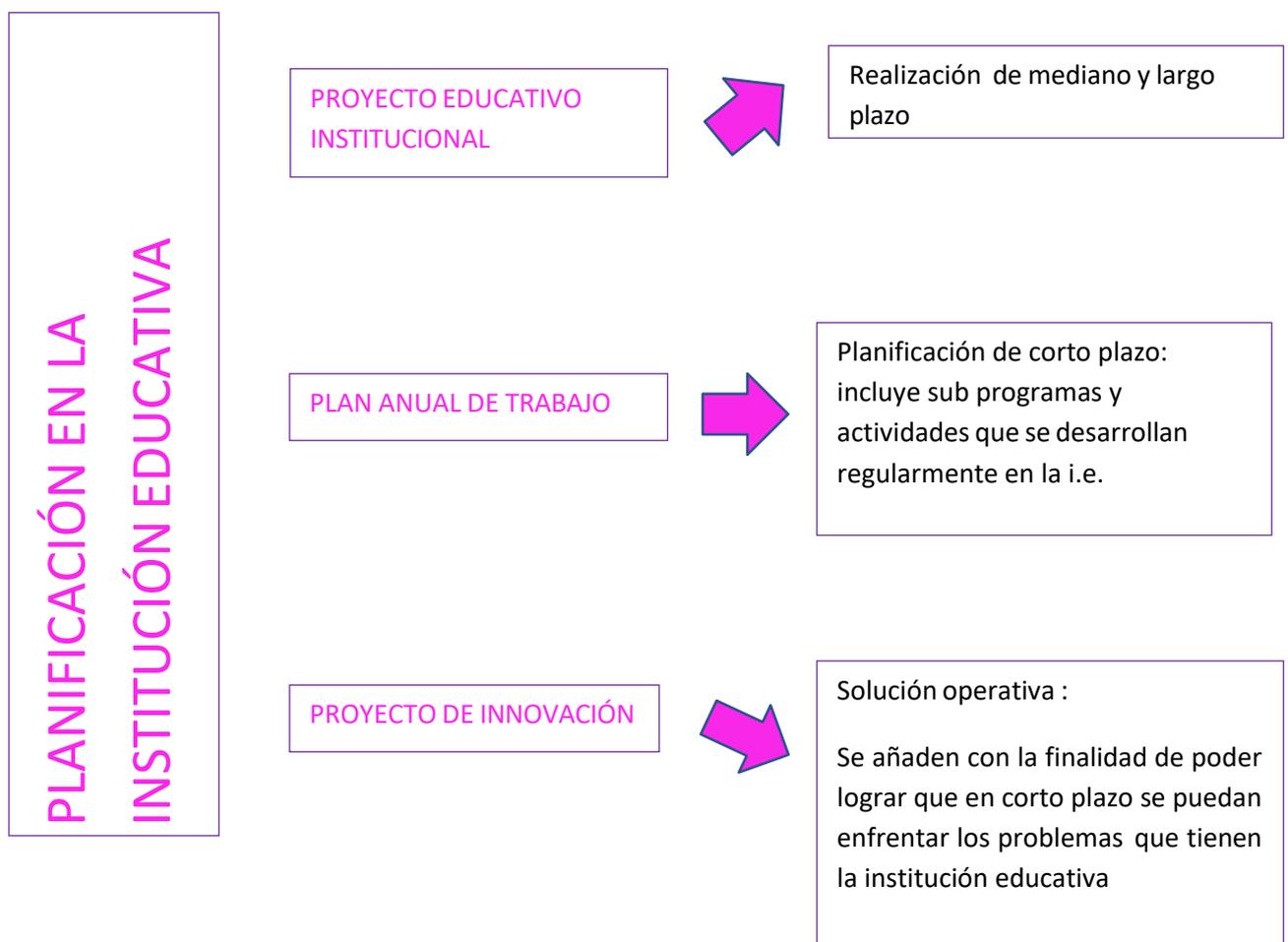
Define qué es organizado y coherente, un proyecto consta de actividades que tienen como finalidad guiarse de una metodología para poder lograr esto es necesario contar con personas especializadas, también como otros recursos cuantificados como presupuestos que mostrara el logro a través de un cronograma.

Las características para poder aplicar un proyecto innovador son las siguientes:

- Debe surgir de una necesidad presentada dentro de la institución educativa
  
- Necesita presentar objetivos claros para cubrir las necesidades , con la finalidad de poder mejorar el sistema educativo

-Durante el proceso se debe tener en claro cual será el problema que se desea resolver , los objetivos y los recursos con los que se van a contar , también se debe asignar las responsabilidades .

- Debera permanecer en una continua evaluación durante el proceso.



Fuente: creación sacada del libro innovación educativa.

Madrid (2000) STENHOUSE. L.

## **1.2 DEFINICIÓN DEL PROYECTO INNOVADOR**

Se basa en la creación de ideas sobre elementos que brindan un desarrollo en el área de educación, metodologías de negocios, planificación de aprendizaje, entre otras áreas.

Para el desarrollo del ser humano el proceso de innovación debe ser constante y pertinente.

## **1.2 CARACTERÍSTICAS DE UN PROYECTO INNOVADOR**

Para lograr un proyecto innovador se debe constar con las siguientes características:

- Debe superar a los proyectos anteriores presentados.
- Los encargados para lograr un proyecto innovador deben ser personas capacitadas.
- Es necesario poder tener un ambiente laboral armonioso para poder lograr la participación efectiva de todos los integrantes.
- Para poder desarrollar un buen proyecto la base principal es una buena teoría
- Para determinar los objetivos a cumplir este proyecto debe contar con una idea bien definida.
- Es de suma importancia un desafío constante para mejorar el desarrollo y emprendimiento.

## **1.4 INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Wilfredo Rimari, afirma que el proceso de innovación proviene a partir del espíritu creativo e innovador que vive en su interior.

Según Sigfredo Chiroque (2000)

La innovación debe ser organizada e intencional, cambia la realidad para obtener resultados satisfactorios y una mejor experiencia educativa

Se puede resumir que el proyecto educativo debe de ser duradera y debe estar relacionada con las mejores prácticas profesionales .

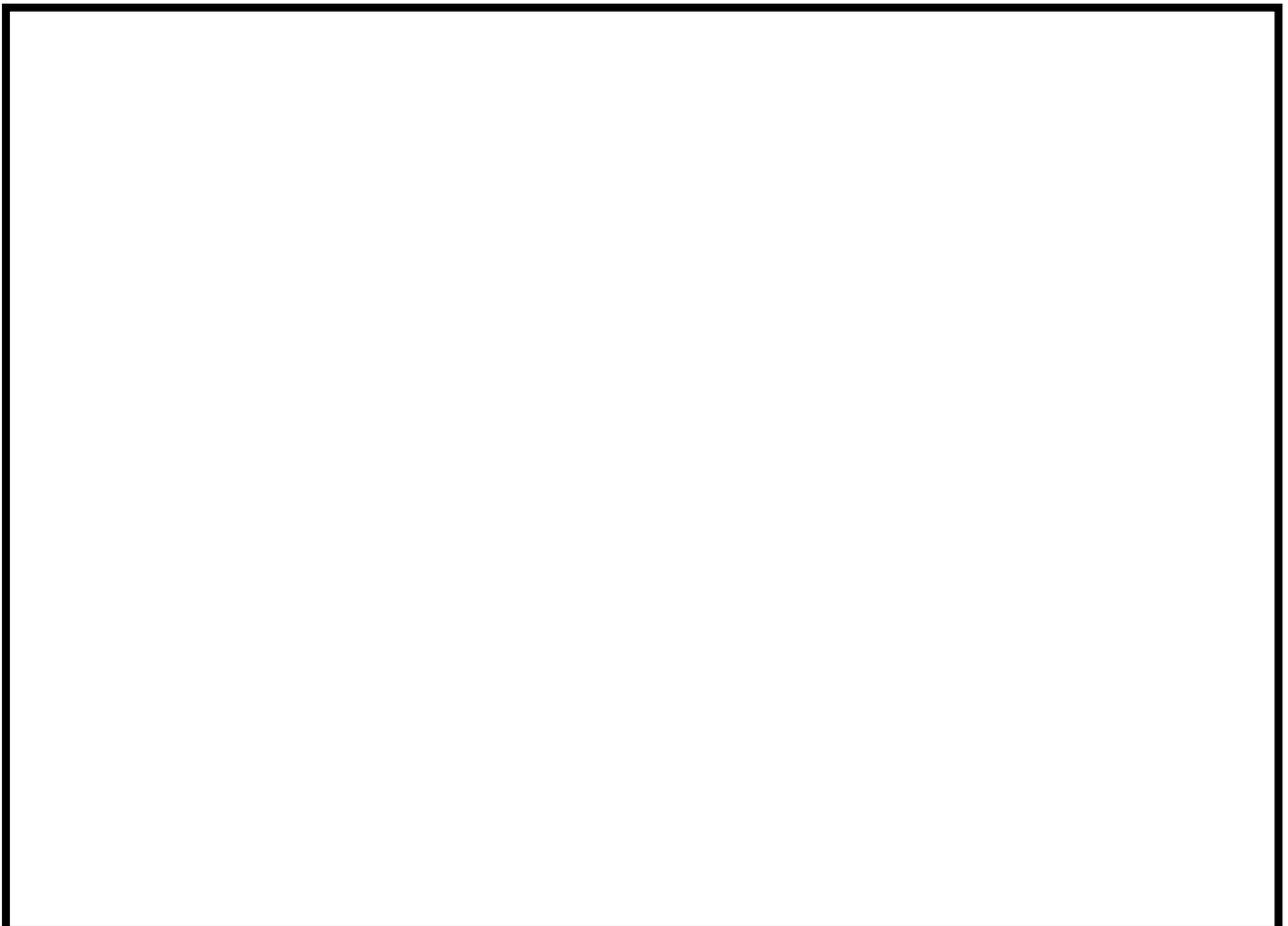
### **1.5 PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Para que los estudiantes puedan lograr un aprendizaje esperado se debe planificar un proyecto innovador.

El proyecto surge a través de algunas necesidades detectadas , el objetivo es poder llegar a la solución de estas.

Dichos proyectos deben contar con distintas estrategias con la finalidad de lograr un buena enseñanza y aprendizaje mediante practicas pedagógicas.

### **ORGANIZADOR DE CONOCIMIENTO**





Fuente: Elaboración propia

### 1.5.1 PASOS PARA FORMULAR EL PROYECTO DE INNOVACIÓN

Según el FONDEP, los pasos para formular un proyecto de innovación son los siguientes:

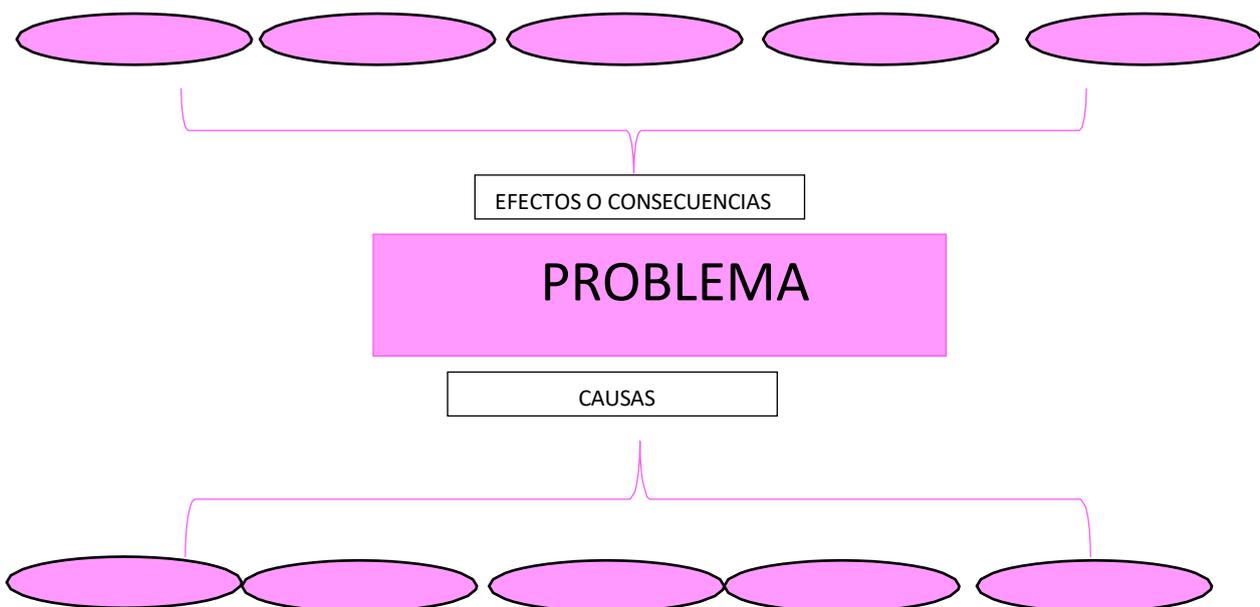
- Debe constar con un grupo encargado que supervise la correcta elaboración del proyecto
  
- Estas innovaciones deben estar orientadas a los procesos de la gestión.
  
- Este proyecto se ejecutará con la finalidad de poder llegar a la solución de la necesidad encontrada.
  
- Este proyecto tiene el objetivo de poder mejorar la calidad educativa.

- Se sugiere realizar una técnica que nos ayude analizar el problema principal de la institución, para ello se recomienda realizar un árbol de problemas.

Características de un Árbol de problemas:

- En el centro del árbol ira escrito el problema principal
- En la parte de abajo iran las causas que originan el problema.
- El árbol puede tener todas las ramificaciones necesarias, no tiene limites.

#### ORGANIZADOR DE CONOCIMIENTO-ÁRBOL DE PROBLEMAS



FUENTE: Tomado de la guía de elaboración de proyectos de innovación (2001)

## **CARACTERÍSTICAS DE LAS INNOVACIONES EDUCATIVAS**

Según Carbonell (2001)

Las innovaciones buscan desarrollar al ser humano en cuanto a la educación y tiene las siguientes características:

- Se basa en el intercambio continuo de información actualizada para poder enriquecer el Proyecto.
- La innovación permite que el estudiante pueda descubrir intereses que casi siempre da por perdidos.
- La innovación logra que los colegios o las instituciones se vuelvan un lugar atractivo e interesante para los estudiantes.
- Permite establecer aprendizajes significativos en los estudiantes ya que se logra adquirir una mejor perspectiva.
- Lograr un cambio permite que los estudiantes puedan adquirir nuevas experiencias que le faciliten obtener mejores resultados en las practicas.
- Se logrará con una permanente ejecución supervisada para que los resultados sigan siendo óptimos y beneficios para el alumno.
- se difundirá con el propósito de concientizar a otras instituciones que buscan soluciones a sus problemas

## **ROL DEL DOCENTE INNOVADOR**

Un profesor innovador, debe tener las siguientes características:

- Es capaz de poder enfrentarse a los nuevos retos, sin miedo alguno.
- No teme a los cambios, sino que se adapta a ellos.
- Resalta las cualidades positivas de los alumnos y los valora.
- No tiene miedo a renovar sus estrategias de enseñanza con las tics.
- Busca la calidad en lo que hace
- Atento a los sucesos que ocurren a su alrededor
- Tiene una autoestima alta en todo momento.
- Respeta la diversidad, lo diferente y lo innovador.
- Es capaz de reconocer y aceptar sus errores.
- Favorece una cultura de centro basada en la innovación
- Comparte sus aprendizajes y conocimientos con sus estudiantes para que puedan aprender de ello.
- Desarrolla un espíritu de colaboración y trabajo en equipo
- Percibe los contenidos, objetivos, metodologías y evaluación como algo flexible y modificable.

#### **1.5.4 HABILIDADES PARA PENSAMIENTO INNOVADOR**

Según Graciela Aldana de Conde (1996) presentamos las siguientes habilidades necesarias para la implementación a una innovación educativa:

##### Flexibilidad

Es la habilidad de observar y controlar una situación de problema, mediante diferentes puntos de vista.

##### Imaginación

Es la capacidad de visualizar en nuestra mente ideas, sabores, colores, personas, lugares, sentimientos, etc con un nivel de precisión máximo en las que las ideas y los hechos pueden ser organizados en nuevos caminos a conseguir para alcanzar nuevos sueños.

##### Elaboración

Es la creación, invención o diseño de algo que usualmente es el resultado de un largo proceso en el cual se necesita emplear concentración con la finalidad de crear algo novedoso o innovador, este proceso se debe plantear y ejecutar .

##### Actividad combinatoria

Estudia las ordenaciones o agrupaciones de un determinado número de elementos que podemos relacionar y combinar de múltiples formas, cabe resaltar que toda esta información variada no se aprovecha para realizar combinaciones partiendo de la transformación de una nueva información disponible.

Fluidez

Facilidad de la persona para generar ideas novedosas en un corto tiempo, no asegurando la calidad de las ideas, sin embargo esta habilidad es importante debido a la generación de más ideas logrando así un mejor desenvolvimiento de la persona .

## **CAPITULO II**

### **APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICA**

#### **2. 1. LA MATEMÁTICA EN LA EDUCACIÓN**

La matemática está relacionada con la idea de encontrar soluciones en término de números y la habilidad de aplicar un buen razonamiento lógico.

Dicha inteligencia se basa mucho mas allá de las habilidades aportando así distintos beneficios en las capacidades de comprender principios básicos relacionados y basados en el desarrollo y la solución.

Esto implica de forma natural a la persona a implantar el cálculo, las cuantificaciones y soluciones al problema.

La matemática es la base esencial para poder entender los conceptos abstractos del razonamiento y la comprensión de relaciones.

Dicha inteligencia nos ayuda a:

- Un mejor desenvolvimiento del razonamiento y la inteligencia
- La habilidad de Desarrollar problemas en diferentes situaciones de la vida, formulando preguntas y estableciendo soluciones
- Incrementar la capacidad de razonar y poder planificar métodos de solución.

- Establecer diferentes parámetros y conceptos para lograr un mejor entendimiento.

-Encontrar sentido a las acciones tomadas en el momento de resolver un problema.

La preparación a temprana edad ayudara a un desarrollo simple y sin la necesidad de aplicar métodos de inteligencia que permita al niño emplear estas capacidades en su vida diaria.

Esta preparación tiene que tener relación de acuerdo a la edad del niño y también de acuerdo a sus características propias de su edad respetando así su ritmo de aprendizaje esto debe ser atractivo, significativo y con muchos beneficios que logren empatizar al niño. Esto permite al niño maniobrar y explorar con distintos objetos.

Los niños se percatarán de sus cualidades, similitudes y sus diferencias, para que así puedan establecer lazos y también emplear el razonamiento lógico sin buscarlo .

Aplican distintas actividades para investigar, plantear y clasificar los objetos en relación a sus características.

Utilizan diferentes juegos que contribuyan al desarrollo del pensamiento lógico matemático.

## **2.2 LOS ENFOQUES MATEMÁTICOS**

Las matemáticas son un producto del quehacer humano. Los números surgieron de la necesidad de contar y esto se fue desarrollando durante el tiempo.

El desarrollo está ligado a los intereses culturales y laborales de cada pueblo, todas las culturas tenían un sistema de contar, empezaron a utilizar los números para llevar a cabo el conteo de números para los animales, semillas, los palos, etc.

También utilizaron los números para contar sus días, sus semanas, sus meses, sus años etc.

La construcción de conocimientos matemáticos parte de la experiencia concretas, el éxito de los aprendizajes de las matemáticas depende de dos cosas importantes:

Del diseño de actividades que promuevan la construcción de conceptos a partir de experiencias concretas

De herramientas funcionales y flexibles. Las funciones de las escuelas.

Plantear situaciones en la que los niños utilicen sus conocimientos, se debe apoyar a los niños para la búsqueda de resolución de problemas a partir de sus soluciones iniciales o experiencias propias

Los propósitos generales

Los alumnos deben adquirir conocimientos básicos de las matemáticas y desarrollar la capacidad de utilizar las matemáticas como un instrumento de resolución de problemas es decir que el alumno utilice a las matemáticas como un instrumento para la vida cotidiana para la resolución de los problemas que se le presentan día a día.

La capacidad de comunicar e interpretar la información sobre la matemática correcta que el estudiante interpreta y sepa hacer una operación y que la sepa hacer una operación que expresar e interpretar de manera correcta

Pensamiento abstracto por distintas formas de razonamiento que utilice para razonar libremente si se presenta un problema que tenga la capacidad de buscar diferentes soluciones para llegar a un resultado que no se le limite a un método que se le deje utilizar distintas formas para llegar a ese resultado siempre y cuando sea el correcto

### **2.3 DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO SEGÚN PIAGET**

Según Piaget (1896-1980)

El contacto del estudiante con el entorno es primordial, Piaget plantea que el aprendizaje se hace más interactivo ya que el rol de docente es de guía logrando así un ambiente más entretenido y no tradicional. Los niños aprenden a relacionarse con los objetos, una vez logrado esto se le permitirá al niño la manipulación de estos.

Las dimensiones que abarca este nivel tienen como finalidad poder ayudar al niño que logre avances significativos en su desarrollo.

La dimensión creativa logra que el niño pueda expresarse tal y como es con distintas posibilidades y sin limitaciones.

La dimensión socio-afectiva se fortalece en el niño su reconocimiento con su ser interior y las relaciones con el mismo con los otros y también con su entorno.

La dimensión ética conlleva a que el niño pueda reflexionar sobre su actuar diario dando a conocer o que él puede sentir solo o con compañía, haciendo pequeñas reflexiones sobre los acuerdos que se llegó en equipo.

La dimensión corporal se establece el contacto con el medio, con las personas y también con la naturaleza generando propuestas de apoyo colectivo.

## **2.4 BASES DE LA MATEMÁTICA EN LA EDUCACIÓN INICIAL**

Según Ana María Viera (1997)

Para lograr que un niño pueda desarrollarse mentalmente debe saber y entender la realidad en la que se encuentra, así mismo relacionar de manera cuantitativa y cualitativa los diferentes procesos en un respectivo orden.

Desde inicios las personas tenemos la necesidad de aplicar las matemáticas para poder llevar acabo distintas operaciones como:

Intercambiar productos, conteo de los elementos,etc. Esto permitirá poder solucionar problemas presentados el día a día .

Según Brousseau G (1998)

Saber matemáticas no se basa solamente en saber variedades de conocimientos y poderlos aplicar. Si no es poder ocuparse de los problemas. Lo que significa poder encontrar buenas preguntas y encontrar las respuestas.

### **2.4.1 LA CLASIFICACIÓN**

La clasificación tiene como finalidad percibir las cualidades de las cosas y poder distinguir sus semejanzas y sus diferencias, llegando a agrupar o separar de acuerdo a las cualidades que tengan.

La clasificación es un concepto que nos ayuda a poder darnos cuentas si las personas, objetos y las ideas son diferentes o iguales.

La clasificación en la etapa del nivel inicial representa los pasos iniciales para lograr una mejor enseñanza y aprendizaje significativo en el estudiante.

### **2.4.2 LA SERIACIÓN**

La seriación permitirá poder realizar las relaciones comparativas de acuerdo a un sistema de referencia entre los elementos de un conjunto, y poder ordenarlos por su diferencia, siendo de manera decreciente o creciente. (Tamaños, grosor, color, forma, etc.)

#### Reversibilidad

La persona puede ser capaz de entender al mismo tiempo las relaciones inversas ,teniendo en cuenta la cualidad que tiene un elemento siendo capaz de ir a través de unas acciones ya sea hacia adelante o hacia atrás .

Entonces podemos definir que realizar seriaciones se basa en el seguimiento de un orden sucesivo de objetos o hechos para generar una secuencia de forma creciente o decreciente.

También consiste en ordenar o seriar una colección de objetos, según una determinada relación. Se plantean dos tipos:

Se puede hacer seriaciones simples (Ordenar de mayor a menor una colección de objetos)

Se puede hacer seriaciones con alternancia de elemento y una o más variables

#### CORRESPONDENCIA

Correspondencia es la acción de poder establecer un vínculo que servirá de unión entre elementos. Por lo tanto, la característica de un elemento es vinculado con un elemento de diferentes conjuntos.

Correspondencia es la acción de poder implementar un vínculo que conectara la unión entre los elementos.

### **2.5 EL JUEGO Y LAS TICS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS**

El uso de las tics como estrategia pedagógica favorece a que el niño desarrolle destrezas para el manejo del uso de las computadoras, a la vez pone a trabajar todas las partes de sus sentidos. Por lo tanto, es necesario implementar más estrategias didácticas para que la sesión de clase se convierta más interactiva y atractiva para el niño.

También hace que el niño aumente su desarrollo cognitivo, para poder lograr esto los docentes del nivel preescolar deben estar debidamente capacitados para lograr enfrentar estos nuevos avances, ya que son necesarios para poder estar al nivel de los avances y el mundo moderno y futuro.

La realización de juegos para la enseñanza de la matemática logra estimular a los estudiantes y de esta manera adquieran buen rendimiento en cuanto al desarrollo del razonamiento matemático.

También nos beneficia para poder obtener distintas estrategias y contenidos de la solución del problema.

La realización de juegos en una clase motiva al estudiante a partir del inicio hasta llegar al final, produciendo de esta manera entusiasmo, diversión y la motivación por aprender matemáticas.

Se enfoca en las necesidades particulares de cada estudiante.

### **2.5.1 EL JUEGO EN LAS MATEMÁTICAS**

A través del juego el estudiante no solo se divertirá, si no desarrollara sus ganas de aprender e interactuar con distintos materiales.

Este método puede conducir al niño a mejorar su autonomía y en el proceso adquirir una mejor conducta para el desempeño de sus actividades.

Según Piaget

Este método favorece al estudiante porque les ayuda a crear una serie de elementos que facilitan al estudiante a lograr un mejor aprendizaje de la realidad. Así mismo este método solo se basa en hacer que el estudiante pueda asimilar la realidad por el yo.

Este método logra que el niño pueda conocer los objetos que están a su alrededor

Existen dos tipos de juegos:

- El Juego libre
- El Juego estructurado que es mediante reglas

#### **2.5.1.2 MATERIAL EDUCATIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA**

Para los niños se les hace difícil comprender algunos sin visualizarlos, por ejemplo, si se visten con el uniforme saben que deben de ir al colegio, si se ponen pijama saben que ya es la hora de ir a dormir, pero el concepto de tiempo para los niños sigue siendo algo sin importancia.

A esta edad todos los niños llegan a aprender a través de las experiencias y las acciones son las pautas que estructuran sus días.

Los materiales educativos para preescolar les ayudan a integrar el conocimiento y los juegos, ya que esto llega a unir a relacionar la alegría del juego con la didáctica (teoría y práctica de un tema)

Los materiales didácticos facilitan organizar el trabajo en diferentes áreas brindan formas de participación que permite una dinámica en la que los niños se pueden expresar, argumentar y poner en práctica sus conocimientos, la orientadora deberá guiarlos para que finalmente los niños vinculen e integren los saberes, para que puedan lograr un óptimo desarrollo.

### **2.5.1.3 EL USO DE LAS TICS**

El uso de las tics desarrolla el trabajo en equipo, logra obtener un resultado interactivo y eficaz esto ayuda al docente a crear sus propios recursos didácticos mediante una correcta elaboración del material.

También se debe tener un seguimiento de estas.

Debe tener en conocimiento que el estudiante desde temprana edad emplea las herramientas tecnológicas en su vida diaria, a raíz de esta situación para poder mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, el docente debe añadir esta técnica a los materiales didácticos que emplean.

Para poder emplear el uso de las tics es importante que los docentes la conozcan y las manejen lo siguiente:

- Los materiales audio visuales
- Los programas informáticos
- Los servicios telemáticos

Los beneficios de emplear el uso de las tics son los siguientes:

- Los niños logran interactuar de una forma lúdica
- Los niños desarrollan habilidades del pensamiento
- Logran mejorar la pronunciación y la expresividad
- Llegan a desarrollar su expresión artística.
- Desarrollan también el razonamiento.

- Logra promover el trabajo ordenado
- Logra estimular el desarrollo de la psicomotricidad fina
- Permite poder reconocer las formas geométricas.
- Establece semejanzas y diferencias

### **CAPITULO III**

#### **PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS**

##### **3.1 PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVAS CÓMO ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN**

PROYECTO INNOVADOR EDUCATIVO

“APRENDO JUGANDO CON NUESTRO CUERPO Y MENTE”

## I. DATOS GENERALES

- 1.1. NOMBRE DE LA IE : Chiqui Peques  
 1.2. UGEL : 07 LIMA  
 1.3. REGIÓN : Lima  
 1.4. NOMBRE DEL DIRECTORA : Gina Zambucetti

Problema	Causa	Efecto	Solución
----------	-------	--------	----------

- 1.5. DIRECCIÓN : Av. San Borja Sur 273  
 1.7. CICLO II  
 1.8. GRADO : 4 años.  
 1.9. POBLACIÓN ESTUDIANTIL : 15 ESTUDIANTES

## II. Descripción general del proyecto

El proyecto “Aprendo jugando con nuestro cuerpo y mente” plantea la creación de espacios y ambientes saludables, donde los niños y niñas interactúen diariamente y desarrollen el interés y la motivación sobre las matemáticas a través de distintos juegos esto permitirá desarrollar en el niño poder resolver problemas que se presenten en su vida diaria. Por otro lado, contribuirá a la formación de hábitos fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes.

Para la implantación del proyecto se contará con la participación de todos los actores educativos involucrados.

## III. Identificación del problema

<p>Dificultad para desarrollar capacidades matemáticas en niños de nivel inicial</p>	<p>Uso inadecuado de material didáctico para trabajar activamente</p> <p>Desmotivación y poco interés de los estudiantes hacia el área de matemáticas</p> <p>Desinterés o mala aplicación de los procesos metodológicos para el aprendizaje por parte de los docentes</p>	<p>Falencias en proceso cognitivo como: Seriación, agrupación y clasificación</p> <p>Carencia de aprendizajes significativos</p> <p>Desconocimientos de los procesos pedagógicos y cognitivos del área de matemática.</p>	<p>Capacitación a los docentes para la utilización de material didáctico</p> <p>Desarrollo de actividades lúdicas para fomentar el interés del estudiante.</p> <p>Capacitación de docentes para adquirir nuevas estrategias de enseñanza Creación de juegos innovadores por los propios alumnos en compañía de sus padres.</p>
--	---	---	--

#### IV- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Se ha observado que los niños y niñas del aula de 4 años muestran dificultades para el desarrollo de sus habilidades Lógico Matemáticas, esto se muestra en el resultado que se obtiene al finalizar cada semestre en el área de matemática.

su cardinalidad con las grafías, el conteo de manera oral (recreo, juego de sectores, etc.)

se promueve el aprendizaje de habilidades y la resolución de problemas, los más beneficiados con esta técnica serán los estudiantes.

El proyecto “Aprendo jugando con mi cuerpo y mente”, se desarrollará a través de diversas actividades, donde los alumnos serán los protagonistas de su propio aprendizaje bajo el acompañamiento de las profesoras.

Así mismo, para que el presente proyecto sea más enriquecedor, involucraremos a los padres de familia.

#### V- OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO ESPECÍFICO
<p>Promover el uso adecuado de los materiales didácticos y material concreto, por parte de los docentes para un mejor rendimiento de los estudiantes en el área de matemática, con ayuda de juegos interactivos en los niños de 4 años del nivel inicial.</p>	<p>Elaborar propuestas didácticas, incorporando diversos recursos.</p> <p>Introducir al niño en el desarrollo del pensamiento lógico- matemático</p> <p>Desarrollar las capacidades de observación, relacionar, representar, reconocer, discriminar, ordenar</p>

#### VI.- Resultados del proyecto

<p>Objetivo específico 1: Elaborar propuestas didácticas, incorporando diversos recursos.</p>		
<p>Resultados Esperados</p>	<p>Acciones previstas para la obtención de los resultados</p>	<p>Productos y servicios</p>
<p>R 1 Docentes</p>	<p>Capacitaciones a los</p>	<p>- capacitaciones</p>

incorporan en su práctica pedagógica el uso de estrategias metodológicas basadas en juegos.	docentes sobre diferentes estrategias para desarrollar el pensamiento lógico matemático  Actividades para fomentar el desarrollo de problemas lógico-matemáticos.	Talleres matemáticos
Objetivo específico 2: Introducir al niño en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático		
Resultados Esperados	Acciones previstas para la obtención de los resultados	Productos y servicios
R 2 docentes que desempeñan el buen manejo de material didáctico en el área de matemática  Estudiantes que adquieren habilidades matemáticas gracias al buen uso de materiales didácticos	Realización de talleres para la elaboración y manipulación de los materiales didácticos.  Ejecución de juegos lúdicos orientados hacia el área de matemática	Talleres de material didáctico  Day's matemático

Objetivo específico 3: Desarrollar las capacidades de observación, relacionar, representar, reconocer, discriminar, ordenar		
Resultados esperados	Acciones previstas para la obtención de los resultados	Productos y servicios
R 3. Incorporar en niños y niñas problemas y soluciones de	Función de títeres Cuentos alusivos al tema	- Cartel de números

lógico matemático en su vida diaria.	Canciones sobre los números	
--------------------------------------	-----------------------------	--

## VII – ANÁLISIS DE SOLUCIÓN

Promover el desarrollo de competencias Matemáticas a través de recursos innovadores (juegos, adivinanzas, etc.)

Generar actividades lúdicas de ejercicios de relación numérica (juegos con el cuerpo, utilizando la pizarra, relacionando los números con las cantidades)

Creación de situaciones diarias por los propios alumnos basados en los juegos, y en las relaciones matemáticas aprendidas en clase

### DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS PESCANDO NÚMEROS

Inicio del Juego:

Los niños deberán colocarse frente a la pizarra, que estará previamente con un franelógrafo.

En una caja con temática de una pecera-, estarán los números mezclados del 1 al 10.

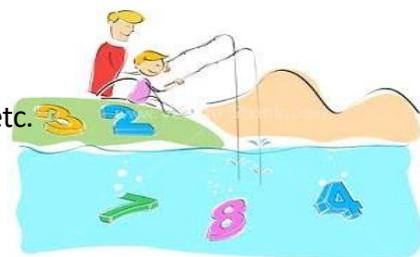
La docente tendrá que contar con diez figuras o imágenes iguales se recomiendan imágenes de peces y con cañas de pescar.

La docente elige un niño al azar, el cual deberá tomar una caña de pescar y "pescar" un número.

Luego lo pega en el franelógrafo y, con la ayuda de los niños y la docente, coloca tantas figuras como el número indica (si sacó el número 5, tendrá que colocar al lado, 5 imágenes o figuras).

Objetivos de la actividad:

- \* Reconocer el número.
- \* Comparar números: mayor que, menor que, igual que, etc.
- \* Contar de forma oral.
- \* Utilizar representaciones de cantidades y de números escritos.
- \* Relacionar cardinalidad con grafía.



Objetivos del juego: colocar en el panel o pizarra, la cantidad de elementos o figuras que el número indique.

## JUGAR CON DADOS

Inicio del Juego:

Para empezar, necesitaremos contar con un dado por equipo y varias cantidades de chapitas pintadas de diferentes colores.

Los niños podrán elegir a un niño de su grupo para que tire el dado y los demás, deberán atinar qué número saldrá en el dado (antes de que el compañero lo tire).

Los que aciertan la cantidad que salió se llevan una ficha.

Gana el jugador que, al finalizar el juego, tenga más fichas o tapitas.

Los niños, en lugar de decir en voz alta el número que adivinarán en los dados, tendrán que mostrar con sus dedos la cantidad que piensan que va a salir en el dado.



Objetivos de la actividad:

- \* Llegar a la resolución del problema por medio del conteo.
- \* Corresponder número dicho de forma oral, con cantidad de puntitos que salieron en el dado.
- \* Comparar la cantidad de los dedos, con los puntos del dado.

#### CUADRO DE PLANIFICACIÓN

PERSONAL	CANTIDAD
DIRECTOR	01
COORDINADORES	01
DOCENTES	08
ESTUDIANTES	

		15	
RECURSOS MATERIALES			
UNIDAD		TOTAL	
Panel imantado		5	
PAPELOTES		10	
CAJAS GRANDES		3	
RECURSOS ECONÓMICOS			
BIENES		COSTO S/. 72.00	COSTO S/. 72.00
Panel imantado		S/.70.00	S/.350.00
PAPELOTES		S/.0.50	S/.5.00
CAJAS GRANDES		S/.5.00	S/.15.00
HOJAS DE COLORES		S/. 0.50	S/.25.00
IMPRESIONES		S/.1.00	S/.20.00
PLUMONES		S/.8.00	S/.24.00
PINTURAS		S/. 12.00	S/.50.00

## VIII. EVALUACIÓN

En el presente proyecto denominado “Aprendo jugando con mi cuerpo y mente”

Se toma los siguientes criterios:

El primer criterio es una evaluación de todo el proceso. Esto se llevará a cabo a través de una ficha de evaluación para poder saber si el contenido fue aprendido significativamente.

Segundo criterio es una evaluación de resultado, que se obtendrá al finalizar el proyecto para saber si se logro los objetivos previstos.

Finalmente todo el equipo encargado de la elaboración realizara un informe en el cual mencionara si se logró o no el objetivo previsto y si se presentaron algunas dificultades.

## CONCLUSIONES

PRIMERA: Este proyecto debe consistir en la creación de métodos innovadores que logren alcanzar un mejor aprendizaje en los estudiantes, de esta manera desarrollaran su creatividad.

El compromiso del docente es muy importante ya que guiara al estudiante durante todo el proceso de aprendizaje, con la finalidad de obtener un buen resultado.

Surge a raíz de la detección de una necesidad, esta necesidad tiene que ser viable, al finalizar el logro debe ser satisfactoria y brindar la solución a la necesidad detectada.

SEGUNDA: La competencia Matemática es la habilidad que debemos desarrollar las personas para poder resolver distintas situaciones de la vida diaria.

El uso de la lógica solamente puede realizarse para poder resolver problemas en la vida diaria del individuo.

TERCERA: El proyecto innovador “Aprendo jugando con mi cuerpo y mente” nos permitirá promover aprendizajes de habilidades de resolución de problemas a través de las diversas actividades propuestas.

## RECOMENDACIONES

### PRIMERA

Se debe aplicar el proyecto innovador en todas las instituciones educativas por que de esta manera ayuda a promover que los docentes se organicen y

participen con los estudiantes creando un mejor ambiente social, en el cual los niños se sentirán motivados por aprender y con ganas de descubrir más.

## SEGUNDA

Para el desarrollo de competencias Matemáticas, se recomienda a los docentes basarse en un enfoque, puesto que, parte de las prácticas del razonamiento lógico , se basa a que los estudiantes podrán solucionar de manera eficaz , tomando en cuenta los diversos procesos lógicos de razonamiento matemático como herramientas para edificar una sociedad más democrática y inclusiva .

## TERCERA

Para un mejor método de aprendizaje de las habilidades matemáticas, se recomienda contar con métodos didácticos innovadores con los cuales el estudiante pueda desarrollar su razonamiento lógico matemático, de esta manera lo ayudara a poder encontrar soluciones a los problemas que se le presenten día a día.

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Jiménez,G.,M.C.(2009) .Cómo ser un profesor innovador. Revista digital innovación y experiencias educativas. Granada.

Carbonell, J (2002) “El profesorado y la innovación educativa”. Akal. Madrid. 2002.

Carbonell, J (2001) "La aventura de innovar". El cambio en la escuela. Morata. Madrid.2001.

Recuperado en: [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_17/MARIA%20CARMEN\\_JIMENEZ\\_GONZALEZ\\_1.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_17/MARIA%20CARMEN_JIMENEZ_GONZALEZ_1.pdf)

Guía de elaboración de proyectos de innovación (2001) FONDEP (Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana). Ministerio de Educación.

Condemarín, M; Medina, A." Taller de lenguaje" (1999). Providencia, Santiago: Dolmen Ediciones.

Cassany, D; "Enseñar lengua" (1994). Barcelona, Editorial GRÁO.

García-Retamero, R., J. (2010).Del profesor tradicional al profesor innovador.Revista digital para profesionales de la enseñanza. Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía. Recuperado de:<http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art89/int89/int89c.htm>

Aldana de Conde, G (1998). "La creatividad como horizonte para la investigación e innovación educativa".