**Estrategia de Formación y Acceso para la apropiación pedagógica de las TIC 2012 -2014**

Estructuraproyectos **de** aula**- A**nexo 24 de CPE

Nombre del proyecto: **LAS MATEMATICAS LA LUDICA Y LAS TIC**

Autor (es): Carlos Valero

Teléfonos de contacto: 3212268942

Correo electrónico: valerotoroc@yahoo.com

Departamento: Risaralda

Municipio: Mistrato

Institución educativa: Col. Agric. La Inmaculada

Sede: BUENOS AIRES

**JUSTIFICACIÓN**

Con este proyecto titulado las matematicas la ludica y las tic se desea desarrollar en el estudiante el gusto e interes por las matematicas, ya que la ludica es una herramienta fundamental para el aprendizaje de los estudiantes es por esto que se ha dedicido articular la pedagogia con la tecnologia utilizando herramientas informaticas que desarrollan el pensamiento logico y razonable del estudiante de una manera ludica y agradable para el educando

Para hacer el proceso de enseñanza aprendizaje en el niño de una manera asertiva y llamativa y que mejor forma que utilizando la integración de las tic que el niño aprenda a sumar y restar por medio de herramientas tecnológicas pedagógicas y con ayuda del docente que será una guía en este proceso, construyendo conocimientos en grupo para generar un aprendizaje colaborativo, donde las matemáticas no sean mas un obstáculo en el camino del niño si no que las vea como su mejor amiga y le sirvan para su contexto diario y aplicarlas en la comunidad, es por esto que se quiere enseñar al niño también con ejemplos de su cotidianidad es asi como este proyecto busca la integración de las diferentes aéreas como matemáticas, informática trasversalizada por su contexto diario que el niño identifique que sumar y restar son procesos de uso diario en su cotidianidad.

**Objetivo General:** impulsar el uso de material didáctico tecnológico para el aprendizaje de las matematicas en los estudiantes de primaria

**Objetivo específico:** Generar en el estudiante el gusto por las matemáticas de una manera divertida

**Pregunta de investigación:** DE QUE MANERA a través de la lúdica y la informática se aprenden las matematicas en la sede buenos aires del municipio de mistrato.

**Áreas que integra:** Matemáticas, ética y valores e informática.

.

**Estándar de competencia de las áreas que integra:** Al momento de iniciar el aprendizaje de un nuevo concepto, lo que el estudiante ya sabe sobre ese tema de las matemáticas( formal o informalmente), o sea, sus concepciones previas, sus potencialidades y sus actitudes, son la base de su proceso de aprendizaje.

.indago sobre los adelantos científicos y tecnológicos que han hecho posible la exploración del universo.

**Competencia del proyecto:** coherencia desarrollo pensamiento lógico

**Contenidos digitales que articula:** Colombia Aprende, aplicativos informaticos

**Marco teorico**

Se hará una aproximación conceptual sobre el currículo, con el fin de comprender lo que se podría denominar la estructura universal del análisis educativo, que manifiesta la importancia de preguntarse por el QUÉ, QUIEN, COMO, PARA QUÉ Y CUANDO de la educación, que permitirá comprender el paradigma histórico y conceptual desarrollado dentro del marco teórico sobre los modelos pedagógicos y que establecerá luego el uso del modelo constructivista desde la propuesta de Jean Piaget pero sobre todo a partir del constructivismo social de Lev Vygotsky, en relación con la propuesta de Agustín García Mantilla que aborda las TIC como una herramienta pedagógica.

El constructivismo es una posición compartida por diferentes tendencias de la investigación psicológica y educativa. Entre ellas se encuentran las teorías de Jean Piaget (1952), Lev Vygotsky (1978), David Ausubel (1963), y Jerome Bruner

(1960), este pude entenderse epistemológicamente como una teoría que se esfuerza por explicar la naturaleza del conocimiento humano, bajo la el paradigma psicológico de que “nada viene de nada” lo que plantea el supuesto básico constructivista de que un conocimiento previo genera un conocimiento nuevo.

El constructivismo reconoce en el aprendizaje un elemento esencialmente activo, un ejemplo de ello es que cuando una persona aprende algo nuevo, este aprendizaje es incorporado a las experiencias previas de la persona y a sus estructuras mentales, “Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias”4.

**Proceso (Descripción del Proyecto):**

Se realizará una presentación en power point por parte del docente en donde ilustre la importancia de la s matematicas se realizara una pequeá animcaion en scratch que de cuenta de la suma y unos ejercicios en hot potatoes de suma y resta .

**Pasos para el diseño y uso de AHD en un DTP (en cada ítem se deberá explicar qué recurso TIC se proyecto utilizar y especificar cómo lo va a utilizar)**

1. Indagación de saberes previos:

2. Fundamentos para las nuevas construcciones (conceptuales, procedimentales y actitudinales)- Andamiaje:

3.Construcción conjunta de conocimientos- realización de actividades colaborativas:

**Estrategia de evaluación:** Se tendrán en cuenta los productos tecnológicos que desarrolle el niño implementando las suma y la resta de una forma creativa

**Estrategia de seguimiento:(Acciones encaminadas a hacer acompañamiento a los estudiantes durante la ejecución del proyecto).** Socialización de los productos elaborados por los estudiantes

**Documentación de la experiencia:** pequeñas ilustraciones compartido en la WEB

**Productos**

Problemas matemáticos en forma de cuentos que den cuenta de el aprendizaje de la suma y la resta

Bibliografía:

Ramos, AT. Liendo, FJ. Ospina RA. Teoria del contructivismo social de Lev Vygotsky y

comparación con la teoria de Jean Piaget [Sitio en Internet] Teoria del Constructivismo Social.

Disponible en http://constructivismos.blogspot.com/. Acceso Agosto 20 de 2012

**Webgrafía de mi proyecto**

Enlace mapa conceptual

Scratch

<http://scratch.mit.edu/projects/proyectosmistrato/2946969>

link blog

<http://sedebuenosaires.blogspot.com/>