|  |
| --- |
| INSTRUMENTO DE CARACTERIZACIÓN DEL PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS |

|  |  |
| --- | --- |
| Fecha de la observación (AAAA/MM/DD) |  |
| Nombre del establecimiento Educativo | Institución Educativa Finca La Mesa |
| Nombre de la Sede | La Isla |
| Área observada | Matemáticas |
| Grado Observado | 2 |
| Docente que Observa | Augusto De Jesús Zapata Bedoya |
| Hora de Inicio |  |
| Hora Final |  |

|  |
| --- |
| Diligenciamiento del instrumento después de terminada la intervención, asignando uno de los siguientes valores a cada indicador:  1. Muy en desacuerdo, 2. En desacuerdo, 3. Ni en desacuerdo, ni de acuerdo, 4. De acuerdo, 5. Muy de acuerdo |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CONCEPTO | **Proceso de resolución de problemas en el aula de clase.** | | | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS  Es una técnica en la que el estudiante debe resolver un problema o producir un producto a partir de situaciones que presentan un desafío o una situación a resolver. Se usa para:   * Enfrentar al estudiante a situaciones o problemas nuevos que debe resolver mediante la aplicación de competencias. * Generar un producto o respuesta completamente nuevos, permitiendo que el estudiante aplique sus conocimientos y destrezas. * Propiciar la búsqueda de soluciones o productos que exigen la utilización de competencias y la aplicación de una combinación de reglas o de principios aprendidos o no con anterioridad. |  | | El estudiante realiza una lectura comprensiva del enunciado del problema |  |  |  |  |  |
| Estudiante Identifica los datos y las incógnitas de los problemas propuestos |  |  |  |  |  |
| El estudiante aplica distintas estrategias para resolver el problema |  |  |  |  |  |
| El estudiante examina y evalúa diferentes alternativas para dar solución al problema |  |  |  |  |  |
| El estudiante comprueba la solución y reflexiona respecto al proceso seguido, sacando conclusiones que le puedan servir en la solución de otros problemas |  |  |  |  |  |
| El estudiante comunica los resultados obtenidos |  |  |  |  |  |
| El estudiante presenta, de una manera clara, ordenada y argumentada el proceso seguido y las soluciones obtenidas al resolver un problema |  |  |  |  |  |
| **Proceso de resolución de problemas con el uso de recursos virtuales** | | | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
|  | El estudiante realiza una lectura comprensiva del enunciado del problema | |  |  |  |  |  |
| Estudiante Identifica los datos y las incógnitas de los problemas propuestos | |  |  |  |  |  |
| El estudiante aplica distintas estrategias para resolver el problema | |  |  |  |  |  |
| El estudiante examina y evalúa diferentes alternativas para dar solución al problema | |  |  |  |  |  |
| El estudiante comprueba la solución y reflexiona respecto al proceso seguido, sacando conclusiones que le puedan servir en la solución de otros problemas | |  |  |  |  |  |
| El estudiante comunica los resultados obtenidos | |  |  |  |  |  |
| El estudiante presenta, de una manera clara, ordenada y argumentada el proceso seguido y las soluciones obtenidas al resolver un problema | |  |  |  |  |  |

AUGUSTO ZAPATA BEDOYA

INSTRUMENTO GUÍA PARA EL PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

|  |
| --- |
| GRADO: Segundo de primaria  ÁREA: Matemáticas  COMPETENCIA: Emite juicios identificando el proceso adecuado para la resolución de problemas  INDICADOR DE LOGRO: Propone soluciones a diferentes planteamientos para un problema  CONTENIDO: Aplicación de operaciones para proponer diferentes soluciones a la resolución de problemas. Valor posicional, relación de mayor que y menor que, figuras geométricas, comparación, antes y después, análisis de datos y perímetro.  VARIABLE: Es de tipo cualitativo  MUESTRA: 10 estudiantes del grado (2A) de la Institución Educativa Finca a Mesa  GÍA DE APLICACIÓN: Se plantearán 3 guías para el proceso de resolución de problemas dentro del aula de clase y 3 procesos de resolución de problemas con el uso de recursos virtuales. |

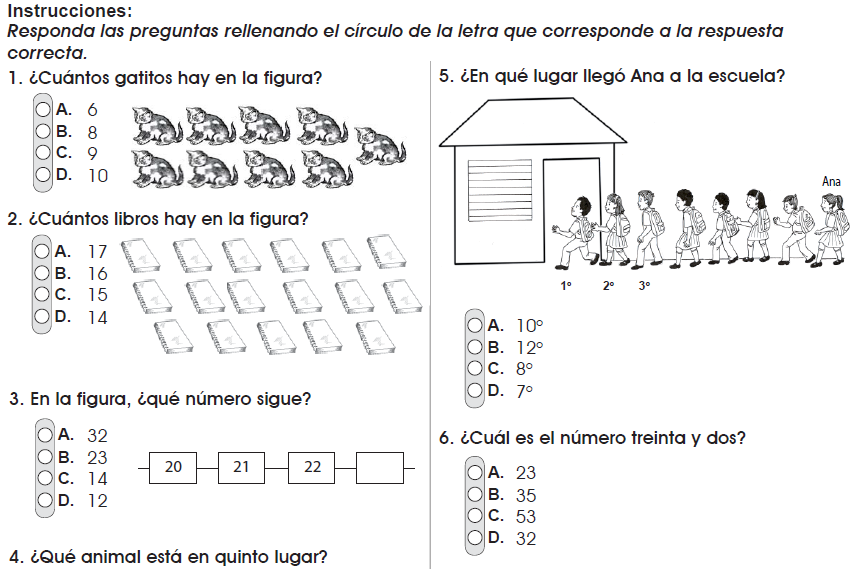
|  |
| --- |
| PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN EL AULA DE CLASE.  GUÍA No. 1 |

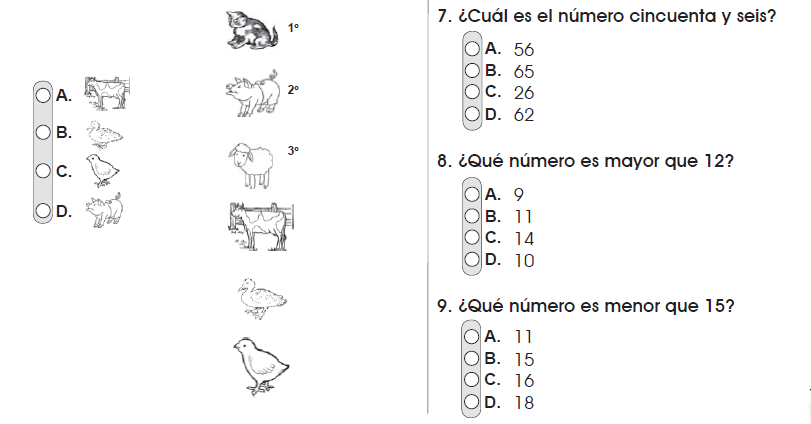
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **INSTITUCIÓN EDUCATIVA FINCA LA MESA**  **Establecimiento de carácter oficial según Resolución Departamental 16187 de noviembre 27 de 2002** | **Código:**  **M-FA-FO-07** | |
| **GUÍA NO 1** | **Página 1 de 5** | **Versión 0** |

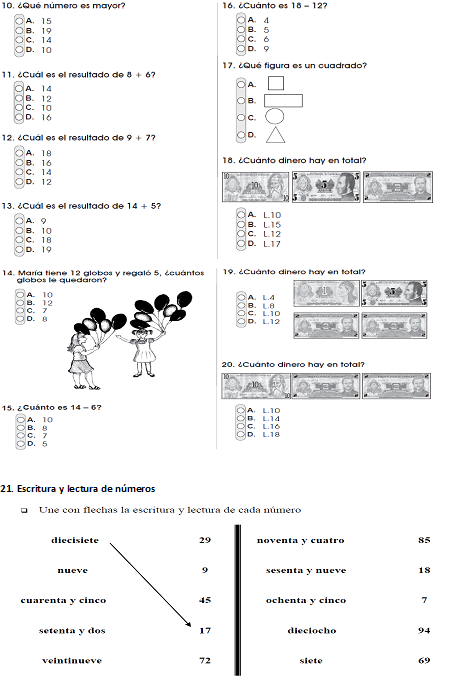
GRADO: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

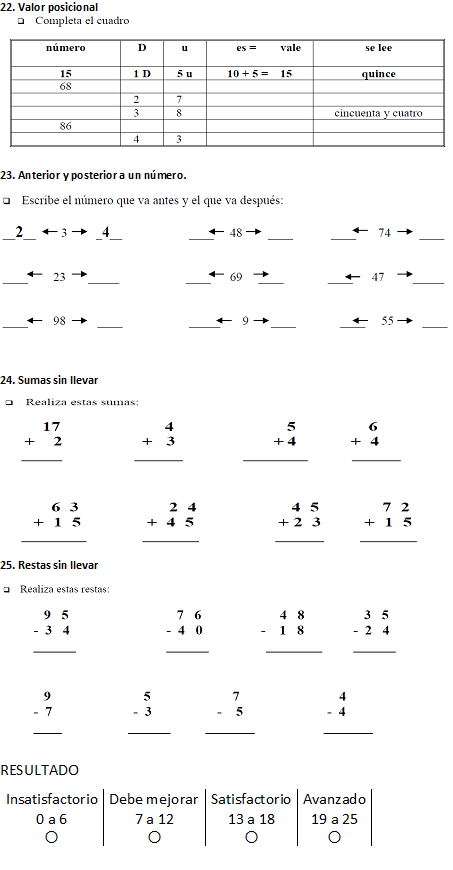
INSTRUCCIONES:

* Lea cuidadosamente cada problema o situación planteada.
* Busca varias formas o posibilidades para dar solución al problema o situación planteada.
* Elija la mejor forma o posibilidad y aplícala para dar solución al problema o situación planteada.
* Responda las preguntas rellenando el círculo de la letra que corresponde a la respuesta correcta. En algunos casos completa la información que se pide.





****

****

Fuente: http://www.equip123.net/mideh/docs/MA02y10\_Diagnostica.pdf

|  |
| --- |
| INSTRUMENTO DEL NIVEL DE DESEMPEÑO DEL ESTUDIANTE. GUÍA No. 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bajo | Básico | Alto | Superior |
| 0 a 6 | 7 a 12 | 13 a 18 | 19 a 25 |
| 🌕 | 🌕 | 🌕 | 🌕 |

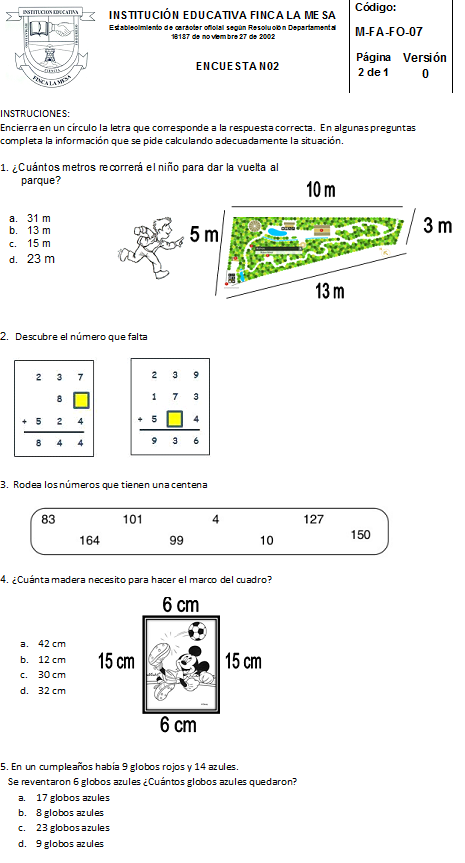
|  |
| --- |
| PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN EL AULA DE CLASE.  GUÍA No. 2 |

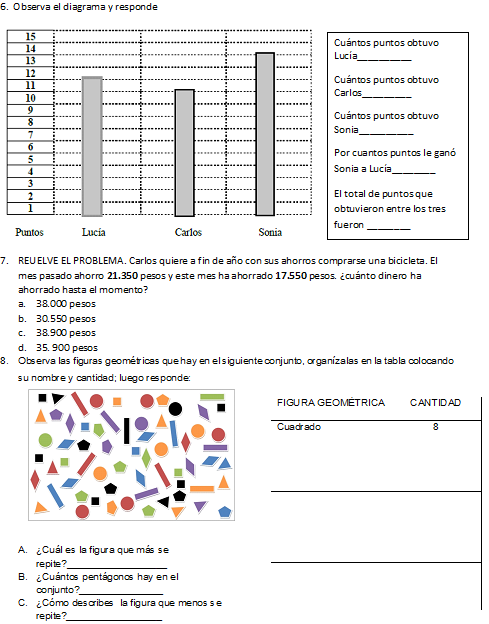
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **INSTITUCIÓN EDUCATIVA FINCA LA MESA**  **Establecimiento de carácter oficial según Resolución Departamental 16187 de noviembre 27 de 2002** | **Código:**  **M-FA-FO-07** | |
| **GUÍA NO 2** | **Página 1 de 5** | **Versión 0** |

GRADO: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

INSTRUCCIONES:

* Lea cuidadosamente cada problema o situación planteada.
* Busca varias formas o posibilidades para dar solución al problema o situación planteada.
* Elija la mejor forma o posibilidad y aplícala para dar solución al problema o situación planteada.
* Responda las preguntas rellenando el círculo de la letra que corresponde a la respuesta correcta. En algunos casos completa la información que se pide.





Fuente: http://es.slideshare.net/ariecita/ejercicios-matematicos-para-2-grado?related=1

|  |
| --- |
| INSTRUMENTO DEL NIVEL DE DESEMPEÑO DEL ESTUDIANTE. GUÍA No. 2 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bajo | Básico | Alto | Superior |
| 0 a 2 | 3 a 4 | 5 a 6 | 7 a 8 |
| 🌕 | 🌕 | 🌕 | 🌕 |

|  |
| --- |
| PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN EL AULA DE CLASE.  GUÍA No. 3 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **INSTITUCIÓN EDUCATIVA FINCA LA MESA**  **Establecimiento de carácter oficial según Resolución Departamental 16187 de noviembre 27 de 2002** | **Código:**  **M-FA-FO-07** | |
| **GUÍA NO 3** | **Página 1 de 5** | **Versión 0** |

GRADO: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Instrucciones:

1. Lea cuidadosamente el problema o situación planteada.

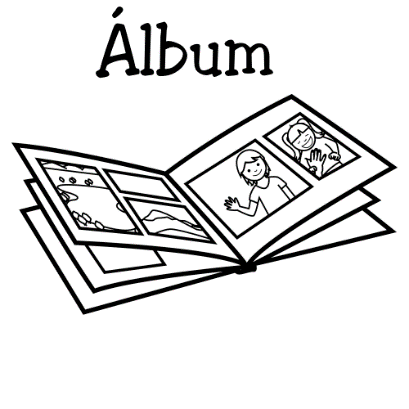
PROBLEMA: Camilo llenará su nuevo álbum con las figuritas que viene coleccionando. El álbum se llena si pega 180 figuritas. En la mañana logró pegar 45 figuritas y en la tarde pegó 60. ¿Cuántas figuritas aún le faltan por pegar para poder llenar su álbum?

Imagen tomada de: <https://lh4.googleusercontent.com/-xKpcPZ2mQXk/TW3LfD5iU9I/AAAAAAAAGfk/VPbmaBbRtDQ/s800/%25252525E2%2525252580%25252525A0lbum%2525252520fotogr%25252525E2%2525252580%25252525A0fico.png>

1. Indica las formas o posibilidades que puedes utilizar para dar solución al problema o situación planteada.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Elije la mejor forma o posibilidad y aplícala para dar solución al problema o situación planteada.

|  |  |
| --- | --- |
| Planteamiento | Respuesta |
|  |  |

1. ¿La estrategia que elegiste fue la adecuada? ¿La respuesta es la correcta?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |
| --- |
| PROCESO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON EL USO DE RECURSOS VIRTUALES |

|  |  |
| --- | --- |
| RECURSOS VIRTUALES | CONTENIDO |
| <http://www.mundoprimaria.com/> | Estos recursos contienen juegos y actividades interactivas para aprender jugando en la escuela primaria, ejercicios de apoyo y repaso para un mejor aprendizaje divertido. Con estas divertidas actividades, estudiar matemáticas ahora es cosa de juego: resuelve tangram, juegos numéricos, practica tu destreza mental con los números y problemas de coordinación de razonamiento espacial. |
| <http://www.playtic.es/> |
| [www.aprendiendomates.com](http://www.aprendiendomates.com) |

|  |
| --- |
| RECURSO VIRTUAL N.1 |

TIEMPO ESTIMADO: 8 horas

INSTRUCCIONES

* Observaciones generales para el manejo del recurso y cada una de las actividades a desarrollar.
* Ingresa al recurso virtual mediante la siguiente dirección <http://www.mundoprimaria.com/>
* Haz clic en el icono 
* Luego, haz clic en el icono de cada categoria y luego selecciona la actividad orientada por el profesor
  + Números y operaciones
  + Magnitudes y sus medidas
  + Figuras geométricas
  + Resolución de problemas
* Lee cuidadosamente cada ejercicio planteado.
* Busca varias estrategias para solucionar el problema.
* Elige la y aplica la mejor estrategia
* Explica si la estrategia que elegiste fue la adecuada y por qué.

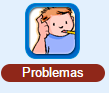
ACTIVIDADES A DESARROLLAR

|  |  |
| --- | --- |
| CATEGORIA | ACTIVIDAD |
| Números y operaciones | Resolución de Sumas, restas, multiplicación y reparto equitativo |
| Magnitudes y sus medidas | * Fraccionar litro * Unidades de magnitudes I y II * Suma de medidas de capacidad * Medir líquidos |
| Figuras geométricas | * Identificación de figuras planas * Figuras geométricas * Tangram |
| Resolución de problemas | * Frases posibles e imposibles * Resolución de problemas método * Resolución de problemas método división * Resolución de problemas agrupar * Datos ocultos partiendo de la solución * Problemas de cambio y combinación * Comprensión de gráficas y barras * Problemas de cambio y combinación y restas |

|  |
| --- |
| RECURSO VIRTUAL N.2 |

TIEMPO ESTIMADO: 8 horas

INSTRUCCIONES

* Observaciones generales para el manejo del recurso y cada una de las actividades a desarrollar.
* Ingresa al recurso virtual mediante la siguiente dirección <http://www.playtic.es/>
* Haz clic en el icono 
* Luego elige la opción primer ciclo
* Luego, haz clic en el icono de cada categoria y luego selecciona la actividad orientada por el profesor
  + Pequeños problemas
  + Problemas interpeques
  + Matemáticas simpáticas
* Lee cuidadosamente cada ejercicio planteado.
* Busca varias estrategias para solucionar el problema.
* Elige la y aplica la mejor estrategia
* Explica si la estrategia que elegiste fue la adecuada y por qué.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR

|  |  |
| --- | --- |
| CATEGORIA | ACTIVIDAD |
| Pequeños problemas | Resolución de Sumas, multiplicación y combinación de ambas. |
| Problemas interpeques | * Problemas de suma y restar * Problemas de multiplicación |
| Matemáticas simpáticas | * Fiesta de cumpleaños * Los peces en el rio * Recolectando manzanas * Buscando al gato * ¿Qué se esconde? |

|  |
| --- |
| RECURSO VIRTUAL N.3 |

TIEMPO ESTIMADO: 8 horas

INSTRUCCIONES

* Observaciones generales para el manejo del recurso y cada una de las actividades a desarrollar.
* Ingresa al recurso virtual mediante la siguiente dirección www.aprendiendomates.com
* Haz clic en el icono 
* Luego elige la opción según la operación a desarrollar. En esta caso:
  + Suma
  + Resta
  + Sumar y restar
  + Multiplicación
* Elige el grado de dificultad entre fácil, medio o difícil
* Lee cuidadosamente cada ejercicio planteado.
* Busca varias estrategias para solucionar el problema.
* Elige la y aplica la mejor estrategia
* Explica si la estrategia que elegiste fue la adecuada y por qué

ACTIVIDADES A DESARROLLAR

|  |  |
| --- | --- |
| CATEGORIA | ACTIVIDAD |
| Problemas | * Resolución de Sumas |
| * Resolución de restas |
| * Resolución de Sumas y restas |
| * Resolución de multiplicaciones |