



**"UNA ESCUELA,
UN PROYECTO"**



PERÚ

Ministerio de Educación
UGEL N° 07



**PROPUESTAS
INNOVADORAS**
"Una manera
de mejorar
la educación
desde las aulas"



UGEL 07
AGEBRE



PERÚ

Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 07

PROPUESTAS INNOVADORAS

“Una manera de mejorar la educación desde las aulas”

EQUIPO TÉCNICO UGEL

ALTA DIRECCIÓN

- **DIRECTORA DE LA UGEL** : Saldaña Usco, Gloria Maria
- **JEFA DEL ÁREA DE GESTIÓN EDUCATIVA BASICA REGULAR ESPECIAL** :
Zarate Solano, Graciela Marilú

EQUIPO TÉCNICO PEDAGÓGICO

- Astoyauri Valencia, Graciela Mariela
- Cabillas Zavaleta, Magaly Marlene
- Castro Paredes, Milagros Janet
- Costa Ponce, Doris Norma
- Chang Vera, Alberto
- Fernandez Collazos, Luisa Adriana
- Fernandez Moncada, Milagros Liliana
- Flores Quispe, Edgar
- Leiva Rodriguez, Marlene Luz
- Huamán Villegas, Javier Hector
- Ivancovich Gamero, Renee Zoila
- Ramirez Centeno, Lucía Marcela
- Rodriguez Vento, Megdali
- Sipion Albirena, Karla Suzanne
- Tejada Lazo, Lita Roxana
- Solís Gonzales, Maria Elena
- Vidarte Sanchez, Daisi Soledad



**"UNA ESCUELA,
UN PROYECTO"**



**UGEL 07
AGEBRE**

EQUIPO TÉCNICO IMPLEMENTADOR

RESPONSABLES DEL PROYECTO

NIVEL INICIAL

- Loarte Carlos, Carmen Luz
- Castro Castillo, Graciela Azucena
- García de Cabanillas, Daisy Gora
- Rojas Díaz, Elizabeth Vanessa
- Lazo Guevara, Faviola Karla
- Mayca Viza, Silvia Janeth
- Panuera Zare, Rocío del Pilar
- Pariona Choque, Giovanna Aída
- Gómez Rojas, María Esther
- Flores Aroni, María Ysabel,
- Ramirez Yzaguirre, Ylia Yakeline
- Rojas Rivera, Mariluz Rosario
- Valverde Enríquez, Yony
- Delgado Quiñones, Olga Rosa
- Mautino Reyes, Rosanna Zoraya
- Takacs Yactayo, Susana Eveling
- Ruidías Orihuela, Victoria Elizabeth
- Delgado Sarabia, Gladys Raquel
- Torres Girón, Ruth del Socorro
- Landauro Villanueva, Mery Gladiz
- Visag Matazoglio, Erika Margarita
- García Martin, Nelly Noelia
- Salazar Salazar, Marleny Encarnación
- Legua Fernández, Katherina Giovanna
- Sánchez Vélchez, Martha Isabel
- Montoya Cerrati, Maria del Rosario
- Zuloeta Sánchez, Jackeline Elcira
- Ferro Vásquez, Ivonne
- Uceda, Jackelin Francis
- García Falcón, Rosa María
- Tejada Otero, Fanny
- Silva Velásquez, María Luzmila
- Palomino Sullón, Juana Agueda
- Luque Hurtado de Torres, Elizabeth del Rosario
- Mansilla Falcón, Carmen Rosa
- Giordano Silva, Marisol Verónica
- Quispe Huamani, Karen Lisset
- Manza Diaz, Yolanda
- Larrañaga Guerra, Karla Pilar
- Martinez Cordova, Ana Josefina
- Berrocal Flores, Barbara Hettie
- Caballero Coveñas, Patricia Paulina
- Infanzón Hernández, Karla Isabel
- Caverro Espada, Jenny Rufina
- Cortez Caicedo, Livia Edisa
- Lescano Yauri, Ana María
- Mendoza del Castillo, Mabel Karin
- Mora Marcos, Rosario del Pilar
- Neyra Ortega, Rossana Beatriz
- Ramírez Romaní, Sandra Estrella
- Sánchez Maturana, María Elena
- Valiente Porras, Carmen Elizabeth
- Zúñiga Aranda, Rachel Arellí
- Palomino Rioja, María Esther
- Rios Espinoza, Carmen
- Julca Salazar, Lizet Cecilia
- Hinostroza Zuta, Jesica
- Zavala Linares, Gabriela Roxana
- Ruiz Soberón, Bertha Elva
- Aguirre Urbina, Edith María
- Luya Ayllón, Dominga
- Meza Tineo, Cynthia Melody
- Zavaleta Chumpitaz, Luz Cristina
- Dhaga Marillo, Natalí Sue.
- Casahuaman Alvarado, Elizabeth
- Paccini Torres, Milagros Nelly
- Rivera Ramirez Gaston, Aida Fiorella,
- Anchante Fernandez, Ada Mónica
- Llanos Vidal Bertiche, María Alejandra,
- Arica Delgado, Carmen Romelia
- Burgos Cáceres, María Isabel
- Poggi Uribe, Luzmila Geovanna
- Cadillo Huerta, Yenny Norma
- Falcon Polanco, Gesella Marlene
- Berrocal Gomez, Estefani Amparo
- Ramirez Sifuentes, Maria Eugenia
- Espinoza Saire, Gloria Iris ,
- Carlos Apaza, Janette Drucila

NIVEL PRIMARIA

- Huaman Vilca, Jessica Maria
- Coronado Sánchez, Judith Maribel
- Elizabeth María, Aquisé Asencio
- María del Pilar, Barrera Condori
- Munaylla Reyes, Silvia Sandra
- Zababurú Villacrez, Susana
- Ramírez Maldonado, Yenncy Petronila
- Luna Huerta, Iris Yessenia
- Quispe Toribio, Laura Bertha
- Gómez Atoche, Gilda Esmeralda
- Martínez Zamora, Yleana Lucy
- Pedraza Espinoza, Diana
- Montenegro Cruzado, Julvia
- Díaz Bolívar, Jorge Luis
- Sara Góngora, Yesemia Franco Arias Valverde
- Méndez Limpe, Carly Jaime
- Vílchez Orellana, Karen Lizbeth
- Ávalos García, Blanca Estela
- Cornejo Bonifacio, Kelly
- Pumatanca Moreno, Edith Nancy
- Balarezo Moreno, Yolanda Liliana
- Caballero Ordoñez, Ruth
- Calderón Cuenca, Geovanni Poligena
- Caro Tolay, Giovanni Paolo
- Hugo Ludeña, Ysela
- Valencia Osorio, Glenda
- Salinas Castañeda, Rosa Angélica
- Quispe Sotomayor, Ana Ysabel
- Peña Campos, Marianela
- Rivas Casas, María Estela
- Cangahuala Matos, Amanda Sara
- Caballero Vizcarra, Livia Enriqueta

NIVEL SECUNDARIA

- Ramos Centeno. Raquel
- Huanhuayo Gabriel, María Luzmila
- Arellanos Carrión, Sonia
- Rojas Valdivia, María
- Caballero Coveñas, Patricia Paulina
- Caverro Ochoa, Cecilia
- Anyarin Mamani, Luis Miguel
- Horna Martínez, Lidia Angela
- Vivanco Aronez, Silvia
- Aranda Enciso, Marlene Miriam
- Soto Valverde, Silvia
- Julcamoro Aguilar, Alfredo
- Salvatierra Matos, Sara Milagros
- Santiago Quispe, Edith
- Diaz Zamora de Santos, Elva Aleli
- Huamaní Silva, Alfonso
- Alfaro Peralta, Luis
- Mamani Becerra, Sonia Isabel
- Zegarra Espinoza, Rosemary
- Rosales Villarreal, Norma
- Rodríguez Barrenechea, Mónica Selenia
- Chilcho Echeverría, Marcelina
- Cervantes Ñaupari, Yisela Ángela
- Reyes Cervantes, Fátima Doris
- Elías Yarlequé, Pascual

Hecho Depósito Legal N°202309047

INDICE GENERAL

Índice	5
Introducción	6
Presentación	7
Proyectos por niveles de la Educación Básica Regular	8
Nivel Inicial	
- "Mi hogar, un lugar para aprender y jugar"	11
- "Baulcreando"	19
- "Contar cuentos invita a soñar con los ojos abiertos"	27
- "Atelier crearti Olayino, un espacio mágico para crear"	34
- "Formando un club de lectores desde el nivel inicial"	41
- "Aprendo con emoción en las ventanas de aprendizaje"	48
- "Un librito llega a mí a través del delivery lector"	55
- "Crea, crea creatitextos; un camino feliz para escribir creando"	62
- "Los científicos investigan y descubren nuevos beneficios de la maracuyá"	69
- "Demostrando mis talentos en tiktok"	76
- "El tren de la imaginación"	83
- "Ñawirispa khuska puckllasunchis: leemos y jugamos juntos"	90
- "Cibernautas en acción: entre las luces y cámaras me expreso mejor"	96
Proyecto de innovación de PRONOEI	
- "Educando de corazón a corazón: El botiquín de las emociones"	102
Primaria	
- "Creando tramas alternativas de los juegos en red, de lo virtual a lo físico"	113
- "Construyendo mi lugar mágico para entrenar nuestras emociones de manera autónoma y asertiva"	121
- "Ludimatizando juntos, familia y cole, aprendemos matemática de manera lúdica y divertida"	128
- "Con mi cajita preguntona desarrollo mi oralidad"	135
- "Me divierto y aprendo en familia con el tiktok arte emocional"	141
Secundaria	
- "Fortalezco mis habilidades comunicativas con la metodología LEO y la nemotecnia DIANE"	151
- "Booktubers Olayinos: estimulando el gusto de la lectura a través del uso de las TICs"	158
Inicial, primaria y secundaria	
- "Tú y yo cuidamos nuestra casa común"	167

INTRODUCCIÓN

En un mundo que está en constante evolución, es imprescindible que nuestras instituciones educativas se adapten y promuevan la innovación como parte fundamental de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

La innovación en la escuela va más allá de implementar nuevas tecnologías en el aula. Se trata de fomentar un enfoque creativo y crítico en los estudiantes, brindándoles las herramientas necesarias para que desarrollen habilidades y competencias del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación efectiva.

Es necesario promover la innovación en la escuela pues genera la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al introducir metodologías de enseñanza innovadoras, se rompe con la monotonía de las clases tradicionales y se fomenta el interés y la curiosidad por aprender. Esto lleva a un mayor compromiso de los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje. La innovación prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro. Vivimos en una sociedad cada vez más digitalizada y globalizada, donde la capacidad de adaptarse y aprender de manera continua es fundamental. Al promover la innovación, estamos dotando a los estudiantes con las habilidades necesarias para ser ciudadanos competentes y exitosos en el siglo XXI.

Por último, pero no menos importante, la innovación en la escuela permite a los docentes mejorar su práctica pedagógica. Al adoptar enfoques innovadores, los profesores pueden personalizar la enseñanza, adaptándola a las necesidades individuales de cada estudiante. Además, la innovación facilita la colaboración y el intercambio de conocimientos entre los educadores, creando una comunidad de aprendizaje que impulsa la mejora continua.

En conclusión, la innovación en la escuela es esencial para preparar a los estudiantes para un mundo en constante cambio. Al fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades del siglo XXI, estamos empoderando a nuestros estudiantes para que sean ciudadanos competentes y exitosos. Asimismo, la innovación beneficia a los docentes, mejorando su práctica pedagógica y fomentando la colaboración entre ellos.

Es responsabilidad de todos, educadores, administradores y padres, trabajar juntos para promover y apoyar la innovación en nuestras escuelas. Solo así podremos formar a las generaciones futuras con las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos que les esperan.

Gloria Maria Saldaña Usco
Directora de UGEL 07

PRESENTACIÓN

Desde el año 2021, la UGEL 07, a través del Área la Gestión de la Educación Básica Regular y Especial viene implementando el proyecto de innovación **“Una escuela, Un proyecto”**, el cual tiene como propósito fortalecer las competencias pedagógicas y de gestión de los directores, docentes y docentes coordinadoras de PRONOEI en el diseño, implementación y evaluación de proyectos de innovación para contribuir a la mejora de la calidad de los aprendizajes en las instituciones educativas de EBR, EBE y Programas No Escolarizados del Nivel Inicial.

El Proyecto Educativo Nacional – PEN 2036, en las orientaciones estratégicas en la décima estrategia. 10. Menciona que: “El sistema educativo favorece y promueve la indagación y el pensamiento científico y se nutre de la innovación y la tecnología en interacción con un fortalecido sistema nacional de investigación, innovación y desarrollo sostenible para desplegar el potencial creativo y la generación de conocimiento. El Marco del Buen Desempeño Directivo (MBDD) refiere que el desarrollo de un proyecto de innovación implica una movilización del equipo directivo para gestionar la innovación. En este sentido, contribuye al desarrollo del Dominio I: Gestión de las condiciones para la mejora de los aprendizajes, Dominio II: Orientación de los procesos pedagógicos para la mejora de los aprendizajes.

Este marco referencial de la innovación tiene su génesis en el Plan de Trabajo 2021, en el momento en el que se identifica la necesidad de dar respuesta a la limitada iniciativa y autonomía pedagógica y de gestión para implementar proyectos de innovación pedagógica y de gestión en las instituciones educativas públicas y programas no escolarizados de educación inicial.

Es por ello, que surge la iniciativa de implementar el proyecto “Una escuela, Un proyecto”, en el cual se vienen desarrollando acciones formativas centradas en el diseño, implementación y evaluación de proyectos de innovación pedagógica y de gestión, tanto a directivos como docentes de las Instituciones Educativas de la jurisdicción de la UGEL 07. Asimismo, se han incorporado estrategias metodológicas: como asistencias técnicas, asesorías personalizadas y en grupo, laboratorios y ferias para la presentación de proyectos.

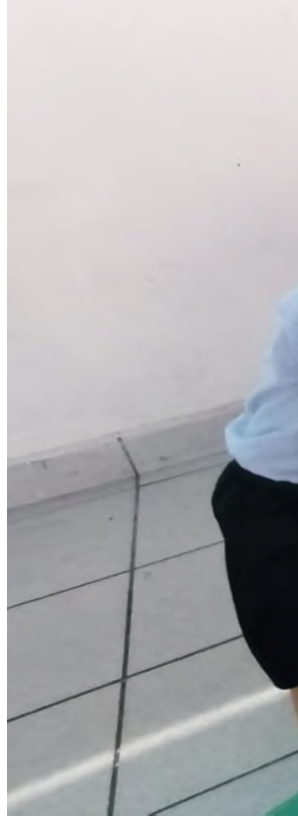
El AGEBRE de la UGEL 07, se ha planteado como meta al año 2024, que todas las instituciones educativas de la jurisdicción cuenten con al menos un proyecto de innovación educativa en implementación. En ese contexto, presentar este documento tiene un gran significado para los directivos y docentes porque brinda un aporte relevante a la práctica pedagógica y contribuye a la mejora de los procesos de aprendizajes de los estudiantes, permitiendo así generar y desarrollar una cultura innovadora en las instituciones educativas.

Finalmente, debo referirme que el libro implicó sin duda un proceso interesante de producción de conocimiento, de sistematización de las buenas prácticas y proyectos de innovación en el que estuvieron involucrados directores y docentes, colocando como el centro de su accionar a los estudiantes; ello ha permitido elevar sustantivamente su motivación, favorecer la mejora del clima institucional, el trabajo colegiado y colaborativo, así orientar los procesos de gestión y pedagógico hacia el camino de la mejora continua orientado a mejores aprendizajes en las Instituciones Educativas y Programas No Escolarizados de la jurisdicción de UGEL 07.

En este espacio, quiero permitirme animar y motivar a nuestros directores, subdirectores y docentes a continuar en el camino de la innovación, entendido como un medio para crear, recrear, transformar y poner de manifiesto el saber pedagógico. Allí, donde hay un estudiante que innova, hay un docente que innova y un equipo directivo que también innova. Solo las escuelas que transitan su práctica hacia la innovación se mantendrán, pues tienen el ojo atento a lo que funciona y no funciona, responden a las demandas y necesidades de sus estudiantes y solo así, estos tendrán el deseo de permanecer en ellas. Por último, una escuela que innova, es una escuela con autonomía que avanza sola.

Graciela Marilú Zárate Solano
Jefa del Área de Gestión de la Educación Básica Regular y Especial

Instituciones educativas **DEL NIVEL INICIAL**







Proyecto:
**“Mi hogar, un lugar para
aprender y jugar”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“MI HOGAR, UN LUGAR PARA APRENDER Y JUGAR”

II. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial IEI: COMUNAL DELICIAS DE VILLA; IE N° 7076 LAS BRISAS DE VILLA; IE N° 6097 MATEO PUMACAHUA

De la Red de Educación Inicial REI 14

Equipo responsable: María Ysabel Flores Aroni (directora); Ylia Yakeline Ramírez Yzaguirre (subdirectora); Mariluz Rosario Rojas Rivera (subdirectora)

Nivel: Inicial

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Estudiantes de 4 y 5 años.

IV. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la lectura de diversos tipos de texto en lengua materna, con énfasis y contenido matemático, a través de la estrategia “MI HOGAR, UN LUGAR PARA APRENDER Y JUGAR”, con la actuación de familias líderes para promover la lectura por placer en estudiantes de 4 y 5 años de la REI 14.

V. JUSTIFICACIÓN

A partir del análisis de los resultados de la evaluación diagnóstica, las tres instituciones educativas de la REI 14, del distrito de Chorrillos, del nivel Inicial, Ciclo II, de la edad de 4 y 5 años, identificamos que un 57% de los estudiantes se encuentran en proceso de aprendizaje en la competencia “Resuelve problemas de cantidad” y un 54%, en “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna”.

Las encuestas aplicadas a los padres de familias muestran resultados poco favorables. El 75% de ellos no interactúan con sus hijos al promover la lectura por placer ni el uso de recursos para trabajar la matemática. La encuesta de docentes concluye que el 55% no muestra interés en renovar e implementar estrategias en el entorno virtual. La actuación de la familia se torna vital como mediadora del aprendizaje, estableciendo interacciones de calidad, creando condiciones y oportunidades en situaciones de la vida cotidiana, haciendo uso de elementos y recursos de su entorno para fomentar la lectura de textos con contenido matemático. Y son las familias líderes inspiradoras para los demás al socializar sus experiencias exitosas en encuentros familiares. Los niños y las niñas manifiestan interés y curiosidad por leer y escuchar los cuentos para representarlos en diferentes situaciones de la vida cotidiana.

La ausencia de los padres de familia, dedicados al comercio y venta ambulatoria, repercute en la falta de apoyo a sus hijos. Surge así la necesidad de conformar familias líderes, para contribuir de manera efectiva en el proceso de aprendizaje de los niños y las niñas.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

El proyecto “Mi hogar, un lugar para aprender y jugar” permite mejorar el aprendizaje en los estudiantes mediante la lectura de textos con contenido matemático, con participación directa de las familias líderes como mediadoras del aprendizaje, quienes identifican oportunidades para establecer relaciones con elementos y recursos de su entorno familiar, además de aproximarse al desarrollo de nociones matemáticas en situaciones de la vida cotidiana y fomentar el hábito de la lectura por placer en el entorno familiar.

Cabe mencionar que las familias líderes han compartido sus experiencias con sus hijos e hijas para inspirar a más familias a trabajar con sus niños, mediante encuentros familiares entre las tres instituciones educativas a lo largo del año 2021 y 2022.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

- Competencia priorizada: LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA: EL desarrollo de la competencia “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna” constituye un proceso progresivo que requiere centrarse en las imágenes, que ayuda a los estudiantes a construir los significados del texto que acompaña la imagen. Luego, podrán formular hipótesis relacionadas con el texto propiamente dicho. Finalmente, observando aspectos cualitativos, les permitirá construir significados sobre el texto, impactando en la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, al promover la lectura a través de textos con contenido matemático.
- Competencia de soporte: SE EXPRESA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA: La familia promueve la expresión oral, teniendo un sentido y un propósito específico; es decir, el lenguaje es utilizado como una herramienta de comunicación para compartir experiencias, ideas, gustos, temores, pensamientos y conocimientos.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

Se conformaron las familias líderes, quienes han sido fortalecidas en las competencias “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna” y “Resuelve problemas de cantidad” para promover el trabajo con sus niños, en su entorno familiar y a través de la lectura por placer. Para ello, se priorizaron los contenidos matemáticos. Luego, estas experiencias exitosas son compartidas con otras familias del aula para inspirarlas y ser parte de la mejora de los aprendizajes de sus hijos y, a la vez, seguir motivando y enriqueciéndose con las experiencias de las demás familias líderes.

FASES:

- **Inspirando a las familias**

Se fortaleció al equipo directivo y docente sobre la importancia del rol de las familias para mejorar los aprendizajes. Al inicio, hubo pocas expectativas de parte de las docentes, pero, luego de compartir e intercambiar experiencias, se motivaron logrando la participación del 100%. Las docentes convocan y conforman las familias líderes a través de una reunión de sensibilización en conjunto con los directivos, dando a conocer la propuesta y sobre la importancia de las interacciones positivas entre la familia y el estudiante para el desarrollo de las competencias “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna” y “Resuelve problemas de cantidad”. Todo ello sucede promoviendo aprendizajes en situaciones de la vida cotidiana, logrando resaltar el rol importante que cumplen los docentes como mediadores de los aprendizajes, valores, actitudes y hábitos, y teniendo como fundamento las interacciones de la familia y la escuela contribuyendo a la mejora de los aprendizajes. Se realizaron talleres con el personal docente y con las familias sobre la lectura por placer, donde los adultos significativos propician espacios, medios e interacciones. Asimismo, se prepara un lugar donde se ubiquen diversos tipos de textos que permitan a los niños y las niñas acercarse, de manera libre y placentera, inicialmente para explorarlos, ojearlos, olerlos, sentirlos, leer por sí mismos contando la historia con sus propias palabras o solicitar que les lean, identificando algunas palabras conocidas y lograr expresar sus emociones, su agrado o desagrado con relación al texto leído.

● **Emprendiendo el vuelo de la imaginación**

Las familias líderes crean espacios, recursos y materiales no estructurados para que los estudiantes tengan un acercamiento natural de la lectura a través de las interacciones con su familia, considerando las orientaciones de las docentes y permitiendo que los niños y las niñas vivencien experiencias de su vida cotidiana. Usarán, además, estrategias como: “Cuentos que abrigan”, “1, 2, 3, cuéntame otra vez”, “Mi voz te cuenta”, entre otras. Sin embargo, algunas familias que aún no lograron involucrarse fueron convocadas por el equipo directivo para sensibilizarlas a través de un proceso más personalizado, logrando su participación en la propuesta en beneficio de sus hijos e hijas.

Todos los actores educativos participaron de las actividades de fortalecimiento pedagógico y de sensibilización a través de talleres y encuentros con el apoyo de instituciones como: CRAEI, NARA, TRANSFORMA y expertos en el tema. Otra estrategia que favoreció implementar estrategias a nivel de docentes fue la de socializar con sus pares a través de encuentros, usando diferentes herramientas tecnológicas en el año 2021, continuando ya en la presencialidad durante el año 2022.

● **Aprendiendo en comunidad**

Las familias líderes comparten sus experiencias a través de encuentros familiares reuniéndose al inicio del proyecto de manera virtual y luego de modo presencial. A su vez, las maestras realizan reuniones colegiadas una vez por semana, donde planifican, analizan, evalúan los resultados para mejorar sus intervenciones.

Las familias líderes propician interacciones de calidad con sus hijos durante el desarrollo de las actividades estableciendo un clima favorable y de bienestar al interactuar utilizando diferentes recursos de su entorno, potenciando así el vínculo entre la familia y la institución educativa en favor de los aprendizajes.

Se estableció un trabajo colaborativo y colegiado entre los miembros de la comunidad educativa, quienes desarrollaron talleres de sensibilización, reuniones de coordinación, encuentros con familias líderes, generando espacios de acompañamiento positivos mediante interacciones que generen aprendizajes. Se coordinaron y orientaron acciones para organizar espacios, materiales y recursos que permitan la lectura por placer vinculada a contenidos matemáticos en el entorno familiar. Todo ello sucede intercambiando experiencias y propuestas a nivel de familias líderes.

● **Mejorando nuestros aprendizajes.**

Esta propuesta permite a los estudiantes narrar con sus propias palabras lo que entendieron del cuento con contenido matemático. Después lo representan para luego preparar videos, audios o dramatizaciones con participación de la familia, así como proponer o anticipar las acciones que realizarán en su proyecto a través de dibujos. En ese momento, tienen la oportunidad de opinar sobre lo que les agrada o no de sus proyectos. Estas experiencias ayudan a los estudiantes a contrastar sus hipótesis con cuadros comparativos y dibujos. Al final, los padres evalúan y socializan los diferentes proyectos en encuentros, en ferias entre padres y estudiantes, compartiendo las estrategias y los productos obtenidos durante la ejecución de sus proyectos, comunicando sus logros, dificultades y vivencias a través de murales y galerías. Esta propuesta se vincula con los enfoques orientados al bien común y a la búsqueda de la excelencia.

IX. EVALUACIÓN

Para poder atender las necesidades de aprendizaje de nuestros estudiantes, como punto de partida de nuestra propuesta de innovación, se implementaron acciones de formación a nivel de directivos y docentes de aulas de 4 y 5 años. Para ello, se realizó una evaluación diagnóstica del porqué y de cómo aprenden nuestros niños y niñas, para mejorar el desarrollo de sus competencias a través de la narración de cuentos, dramatizaciones, juego de roles y vincular con sus experiencias el contenido de los cuentos a través de situaciones de la vida cotidiana. Se aplicó una encuesta a las docentes sobre estrategias para el desarrollo de la lectura; se promovió el diálogo reflexivo sobre la necesidad de generar espacios de interacciones de calidad entre la familia y los estudiantes; se llevó un registro de las interacciones al acompañar en el proceso de aprendizaje a los estudiantes, utilizando la ficha de observación o cuaderno de campo; socializaron su plan de trabajo con las familias a través de una infografía; se aplicó una encuesta a las familias sobre los hábitos de lectura de sus hijos, evidenciándose actividades dirigidas.

Al participar en los encuentros, revierten estas actividades: al escuchar, narran una experiencia de lectura de cuentos matemáticos a través de un video familiar, generando espacios de interacciones de calidad con sus hijos e hijas. Luego, se programaron encuentros familiares para explicar, por medio de una línea de tiempo familiar, el avance, los logros y las dificultades suscitadas durante el desarrollo del proyecto.

X. RECURSOS

Recursos humanos: 03 directivos; estudiantes de 4 y 5 años con un total de 458; 5 docentes y 30 familias líderes.

Recursos materiales: Bibliotecas de aula; bibliotecas familiares; cuentos matemáticos.

Recursos tecnológicos: plataformas virtuales: zoom; meet; laptop; celulares; equipo de sonido; USB

XI. RESULTADOS

LOGROS:

- Se logró fortalecer al 100% del equipo directivo y a las docentes del nivel inicial en las competencias de "Lee diversos tipos de textos en su lengua materna" y "Resuelve problemas de cantidad."
- Se identifica a las familias líderes, de las cuales un 90% se comprometieron y se siguen comprometiendo a participar activamente en los talleres y encuentros de padres de familia. Allí comparten sus experiencias, logros, dificultades y estrategias usadas durante la relación con sus niños para mejorar sus aprendizajes en las competencias identificadas.
- Las docentes desarrollan reuniones colegiadas semanalmente.
- El 100% de talleres de fortalecimiento programados se ejecutaron, lo que fortaleció las competencias directivas y docentes sobre la lectura por placer y resolución de problemas de cantidad.
- Se crearon grupos de familias líderes de estudiantes de 4 y 5 años en cada institución educativa, que comparten sus experiencias exitosas referentes a: Lectura por placer y resolución de problemas de cantidad, alcanzando un 90% de participación de las familias.

- Participación del 100% de familias líderes en los encuentros familiares programados bimestralmente, entre las familias de las instituciones educativas de la Red de Educación Inicial 14.
- Desarrollar reuniones colegiadas semanalmente entre directivos de cada institución educativa.
- Talleres de sensibilización a padres de familia por cada institución educativa y a nivel de la Red de Educación Inicial 14.
- Planificación de jornadas de reflexión y socialización con padres de familia en cada institución educativa, acerca de las interacciones de calidad al promover espacios de lectura por placer y resolución de problemas de cantidad.
- Se fortalecieron las interacciones de calidad en las familias líderes de las instituciones educativas en el proceso de aprendizaje de sus hijos e hijas de 4 y 5 años, a través de la promoción de la lectura por placer con contenido matemático.
- Mejora de los aprendizajes en la competencia “Lee diversos tipos de texto en su lengua materna”, e impacto en la resolución de problemas, al tener un logro del 34% más del que se tuvo en el inicio del proyecto. Asimismo, se evidenció la movilización de otras competencias.

LECCIONES APRENDIDAS :

- Empoderamiento y fortalecimiento de las competencias directivas a través del trabajo colegiado y colaborativo.
- Fortalecimiento de las capacidades pedagógicas mediante el trabajo articulado entre directivos, docentes, padres de familia y aliados.
- Resaltar el rol protagónico de las familias en el proceso de acompañamiento de los niños y las niñas.
- Propiciar interacciones de calidad mediante un trabajo en equipo y colegiado, instalando comunidades de aprendizaje dentro de las instituciones educativas.
- Mejorar y elevar los resultados de logros de aprendizaje de los estudiantes a través de los cuentos con contenido matemático y la participación de las familias.
- Mejorar y elevar los resultados de logros de aprendizaje de los estudiantes a través de los cuentos con contenido matemático y la participación de las familias.
- Fortalecimiento de los lazos entre las familias y la comunidad educativa a través de una interacción continua
- A partir de la implementación del proyecto, se promueven nuevas propuestas de innovación.

CONCLUSIONES :

- La lectura por placer con contenido matemático propicia el logro de estas competencias y, a la vez, la movilización de las otras áreas curriculares, que se ha podido observar durante el desarrollo del proyecto.
- La implementación de los proyectos de innovación permite inspirar nuevas propuestas.

- En el contexto actual, debido a la pandemia, se ha permitido que las familias se involucren directamente en el proceso de aprendizaje a través del acompañamiento permanente a sus niños y niñas, propiciando un clima favorable que conlleva a una convivencia sana.
- Las interacciones positivas y el trabajo con actividades de la vida cotidiana permiten que el niño realice la narración usando sus propios recursos lingüísticos exprese sentimientos asociados a sus vivencias, logrando que se dé una alta demanda cognitiva al crear sus propias historias de experiencias y cuentos escuchados.

RECOMENDACIONES

:

- Que se fomente, incentive y sensibilice a las instituciones educativas de la UGEL 07 y las demás UGEL a participar de este proyecto, y no solo de una determinada edad, sino también de todas las edades del ciclo II de la Educación Básica Regular, gradualmente, proyectándose al III ciclo del nivel primaria
- Incluir el proyecto de innovación en los documentos de gestión de la Red de Educación Inicial y en las instituciones educativas con nivel inicial, involucrando a otros sectores de la comunidad y generando espacios de lectura y de desarrollo del pensamiento matemático en un buen clima.
- Considerar, como punto de partida, el proyecto para reformular o replantear otra propuesta de innovación.

Grado de cumplimiento del proyecto al 100%.

El proyecto “Mi hogar, un lugar para aprender y jugar” se implementó y se ejecutó en el año 2021. Se continuó implementando en el año 2022, y se proyecta hacia el 2023 con una nueva propuesta de innovación para trabajar la cultura del ahorro.

ANEXOS

https://drive.google.com/drive/folders/18dYJZ34mhmLh8ywdCkotUBuIX7QAiEAD?usp=share_link

RESUMEN EJECUTIVO

Las pocas oportunidades de la promoción de la lectura por placer en el entorno familiar y aprovechar situaciones de la vida cotidiana para favorecer la construcción de nociones matemáticas afectaron el desarrollo de las competencias “Lee diversos tipos de texto en su lengua materna” y “Resuelve problemas de cantidad”, en los niños y las niñas de 4 y 5 años de las instituciones educativas de la Red de Educación Inicial 14. Es a través de la actuación de la familia como mediadora del aprendizaje que se permitió revertir estos resultados de manera favorable, estableciendo interacciones, condiciones y oportunidades en situaciones de la vida cotidiana. Para ello, se hace uso de los elementos y recursos de su entorno familiar por medio del prototipo “MI HOGAR, UN LUGAR PARA APRENDER Y JUGAR”, promoviendo espacios de interacción niño-familia con textos de contenido matemático para permitir el acercamiento a la lectura por placer, creando espacios, recursos y materiales con la orientación de las docentes. De esa manera, los estudiantes se convierten en unos verdaderos lectores.

Mediante la implementación de las estrategias de fortalecimiento pedagógico y directivo, se desarrollaron talleres, reuniones colegiadas, charlas y encuentros familiares con el apoyo de expertos e instituciones aliadas para la implementación y el desarrollo de estrategias de lectura. Se emplean plataformas virtuales desde el inicio del proyecto con estudiantes de 5 años en el 2021, continuando el 2022 de manera presencial con estudiantes de 4 y 5 años. Se tiene proyectado para el 2023 implementar una propuesta de emprendimiento familiar para vivenciar nociones matemáticas como parte de la vida diaria, promoviendo una cultura del ahorro. Así se continuará con la mejora de los aprendizajes por medio de las propuestas innovadoras que nacen de las necesidades de aprendizaje que se convierten en grandes oportunidades de cambio en favor de nuestros niños y nuestras .



Proyecto:
“Baulcreando”

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“BAULCREANDO”

II. DATOS GENERALES

IEI 556 “NIÑO JESÙS DE DAMMERT MUELLE”

Equipo responsable

DIRECTORA: IVONNE FERRO VASQUEZ.

DOCENTES: Jackelin Francis Uceda Valdivia, Rosa María García Falcón, Fanny Tejada Otero, María Luzmila Silva Velásquez, Juana Agueda Palomino Sullón, Elizabeth del Rosario Luque Hurtado de Torres, Carmen Rosa Mansilla Falcón

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

A niños del II ciclo de tres, cuatro y cinco años de edad.

IV. OBJETIVO GENERAL

Promover la exploración, desde sus propias ideas, fomentando la curiosidad y la imaginación, empoderando sus vivencias, los lenguajes artísticos mediante el “Baulcreando”, dirigido a niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa n.º 556 Surquillo, Lima.

V. JUSTIFICACIÓN

En el año 2021, dos maestras motivadas en mejorar el desarrollo de las competencias comunicativas de los niños y las niñas decidieron desarrollar un proyecto innovador, para lo cual se toma en cuenta la evaluación diagnóstica de salida de los niños de 5 años, y al explorar los registros de evaluación, se observó los siguientes resultados; en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” el 35% de los niños se encontraba en el nivel de inicio. En la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” el 21% y en Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna el 17% se encontraba en proceso. Identificando entonces problemas en los niños y niñas en relación al desarrollo de estas competencias.

Dialogando con las maestras que, de aquellos niños, mencionaron que tenían dificultad en la expresión de sus ideas intereses y necesidades. La mayoría de los niños no pronunciaban correctamente las palabras, su vocabulario era muy repetitivo, tenían dificultad para expresarse, es por ello que, a través de esta necesidad de aprendizaje de los niños, se trabaja en diversas plataformas virtuales el proyecto “Creando cuentos para mi biblioteca VIOPEP” centrado en los estudiantes, generando oportunidades a través de nuestras prácticas pedagógicas para revertir esta realidad. Se observó también en el desarrollo de este proyecto el interés de los niños de tres años de crear, transformar materiales en desuso (cajas, botellas, latas, entre otros) sin embargo, las familias no prestaban atención a esta necesidad de exploración del niño, desconociendo la importancia de la creación de explorar. En el año 2022, los niños regresan a las aulas con la experiencia del año anterior (virtual) y deseosos de explorar, experimentar y expresar sus vivencias.

Es por ello, por lo que decidimos continuar el proyecto con el nombre “Baulcreando”, atendiendo al interés y necesidad de los niños y niñas, por lo que se consideró importante priorizar la competencia “Crea proyectos en diversos lenguajes artísticos”.

Para ello, fue necesario utilizar diversos instrumentos que demostrarían la necesidad de la exploración del niño como: entrevista a padres de familia donde el 95% mencionó el cambio

realizado de sus hijos al reciclar diferentes objetos en desuso para poder transformarlos en algo que para ellos era importante; así mismo, declararon a través de la entrevista que ellos ya no estaban reacios a colaborar con esto, que al inicio les parecía pérdida de tiempo y que junto con sus hijos habían creado una caja de reciclado en casa. En el diagnóstico de entrada realizado a los niños y niñas se pudo observar que en la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” el 51% de los estudiantes mostraba un aprendizaje y en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” un 60% de los niños tuvo mejor expresión oral. Esta continuación del proyecto inicia sólo con una docente, resistiéndose las demás a la nueva experiencia, es durante el desarrollo, cuando las profesoras al ver la motivación de los estudiantes deciden involucrarse en el proyecto “Baulcreando” descubriendo que parte de las actividades son trabajadas constantemente con los niños y niñas apropiándose del proyecto.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

La experiencia desarrollada en el entorno virtual el año anterior (2021) y las diversas creaciones con las familias, hicieron que se continúe en la presencialidad, debiendo contar con un recurso pedagógico a partir de estas experiencias nace el “BAULCREANDO”, por lo que encontraremos también cuentos y otros textos creados extensivos a las actividades propuestas en este año.

Por tanto, “BAULCREANDO” pretende rescatar entonces todas las producciones relevantes que decidan colocar los niños y las niñas, así como satisfacer la necesidad de explorar partiendo de la curiosidad, la imaginación y el interés de crear proyectos, transformando los materiales de rehúso del contexto valiéndose de sus investigaciones individuales o grupales en recursos tecnológicos con los que se cuenta en el aula. De esta manera, promover, además de las transformaciones o creaciones, el desarrollo de la expresión oral siendo este nuestro valor agregado.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

COMPETENCIA PRIORIZADA

- “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”; centrado en los niños de II ciclo, capaz de transformar experimentando, improvisando y desarrollando habilidades a través del uso de los materiales contenidos en el baúl, que lo motiva a investigar, tomar decisiones y poner en práctica sus conocimientos para elaborar su prototipo individual, logrando comunicar sus transformaciones y compartir sus creaciones con otros.

COMPETENCIAS IMPACTADAS A OBSERVAR Y COTEJAR

- “Se comunica oralmente en su lengua materna”; desarrollando la expresión oral de forma espontánea al compartir con sus creaciones expresando ideas y emociones apoyándose en sus transformaciones (títeres, escenarios, diversos personajes, entre otros.)

COMPETENCIAS DE SOPORTE O TRANSVERSALES

- “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”, reflexionando sobre aquello que necesita para realizar sus transformaciones, así mismo puede proponer estrategias o acciones para realizar sus ideas. Solucionando de esta manera algunos retos, tomando en cuenta sus necesidades y saberes previos para realizar.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

“**BAULCREANDO**” potenció el desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, integrando todas las demás áreas de desarrollo, visualizándose en el progreso de las competencias trabajadas de manera espontánea y didáctica surgiendo de la iniciativa propia de cada estudiante, partiendo de su interés, de saberes previos, sin modelos o prototipos dados por la maestra o un adulto.

La metodología empleada en el proyecto “**BAULCREANDO**” es la siguiente:

- **INVESTIGACIÓN ABIERTA;** donde los niños y las niñas con el acompañamiento de la maestra como mediadora, exploran diversos materiales del contexto del baúl, investigando lo que podrá usar para la creación de su proyecto. Por ejemplo, cuando el niño toma la decisión y elige los materiales en desuso (cajas, botellas, latas, entre otros) para su transformación.
- **ORDENAN Y EJECUTAN** las ideas con imaginación donde los niños y las niñas, de manera autónoma, proponen a la maestra la creación de sus propios proyectos (dibujo, modelado). Por ejemplo, los niños prototipan su idea, a través del dibujo o del modelado, lo que quiere transformar o crear.
- **TRANSFORMA:** Crean personajes y escenarios con diferentes materiales en desuso que encuentra en el baúl. Por ejemplo, los niños una vez que ya han realizado su dibujo, luego utilizan diferentes materiales de “Baulcreando” para plasmarlo en un proyecto artístico.
- **EXPRESIÓN:** mencionan su experiencia desde la exploración hasta la culminación de su proyecto. Es aquí donde el niño comenta el proceso de su transformación y las emociones que sintió al hacerlo.
- **SOCIALIZACIÓN:** comparte sus creaciones con otras aulas u otros contextos.

LAS FASES DE LA APLICACIÓN

Condiciones que el docente asegura para el desarrollo de la experiencia

- **REVISIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DEL AÑO:** Donde se rescata la información obtenida en los resultados anuales de los estudiantes para observar, analizar y evaluar los logros y dificultades en los aprendizajes.
- **INTEGRACIÓN A PADRES DE FAMILIA:** Donde una vez realizada la planificación se le añade a esta, la intervención de los padres de familia para hacerlos partícipes del proyecto. Así mismo, se realizan reuniones (programadas previamente) para dar explicación de la continuidad del proyecto y de las actividades a realizarse durante el año escolar.
- **PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA:** De acuerdo con los resultados del análisis obtenido, se elaboran nuevas estrategias de trabajo para continuar o mejorar el proyecto de acuerdo a la necesidad de las y los estudiantes.
- **EJECUCIÓN:** Se lleva a cabo el proyecto registrando los alcances diarios de los niños y niñas a través de los instrumentos de evaluación formativa.

- **REFLEXIÓN COLEGIADA:** donde las docentes se reúnen de forma trimestral para compartir experiencias sobre las creaciones o transformaciones realizadas por los niños, para decidir las mejoras de las condiciones y estrategias para que los niños y niñas progresen a niveles más complejos.

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Fase 1: PLANIFICAN SU PROYECTO: los niños y las niñas investigan sobre los recursos que van a emplear, materiales del contexto, y luego ordenan sus ideas, plasmándolas en sus dibujos o modelados, de esta manera prototipan su proyecto.

Fase 2: TRANSFORMACIÓN: los niños y las niñas ejecutan en forma libre su prototipo, de manera individual o grupal, (robots, dinosaurios, personajes de su imaginación, entre otros).

Fase 3: SOCIALIZACION: culminado su proyecto, exponen sus proyectos, compartiéndolos con

IX. EVALUACIÓN

La evaluación del proyecto involucra a la comunidad educativa: a los niños, docentes y familias. De acuerdo al registro en el cuaderno de campo, de lo observado inicialmente en el diagnóstico y con las evidencias obtenidas, se puede determinar que el resultado de las competencias trabajadas en este proyecto: “Crea proyectos artísticos” y “Expresa oralmente en su lengua materna”, han facilitado el logro de las demás competencias señaladas, con este conjunto de experiencias proporcionadas a nuestros niños y niñas han sido favorecido su aprendizaje de una manera divertida.

Conclusiones Descriptivas en el área de comunicación, en las edades de 3, 4 y 5 años, en el 2021:

En el año 2021 tras el análisis de los resultados obtenidos en el año anterior, se inicia este proyecto con el nombre “Creo cuentos para mi biblioteca virtual VIOPEP” donde los niños de las aulas de tres años trabajaron de manera virtual la competencia priorizada “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” impactando en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”, donde al final del año se obtuvieron los siguientes registros: en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” el 67% de los niños lograron desarrollar esta competencia, el 33% de los niños se encontraba en proceso y ninguno se encontraba en inicio. En la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” el 49% de los niños lograron desarrollar esta competencia, el 51% de los niños se encontraba en proceso y ninguno se encontraba en inicio. Cabe mencionar que durante este año 2022, se hizo partícipe a las edades de 4 y 5 años en algunas actividades, como fue la visita a la biblioteca virtual donde poco a poco se fue motivando a los niños a participar de algunas actividades.

Conclusiones Descriptivas área de comunicación en las edades de 3, 4 y 5 años, en el 2022 del segundo trimestre:

En el año 2022, se continúa el proyecto “Creando cuentos con mi biblioteca VIOPEP”, con el nombre “BAULCREANDO” el cual se dio de manera presencial y con la participación de todas las edades, con la finalidad de que los niños puedan desarrollar las competencias comunicativas a través de las actividades propuestas por el proyecto, continuando con la misma metodología. En el siguiente cuadro podemos observar los avances del segundo trimestre de los estudiantes en la competencia priorizada “Crea proyectos en diversos lenguajes artísticos” donde en la edad de tres años el 43% de los niños ha logrado la competencia, el 39% se encuentra en proceso y un 18% se encuentra en inicio. En la edad de cuatro años, el 36% ha logrado desarrollar la competencia, el 58% está en proceso y 0% está en inicio.

En la edad de cinco años, el 33% de los niños ha logrado desarrollar la competencia, el 55% se encuentra en proceso y el 12% está en inicio. En la competencia impactada “Se comunica oralmente en su lengua materna”, la edad de tres años obtuvo el 51% de los niños ha logrado la competencia, el 31% se encuentra en proceso y un 18% se encuentra en inicio. En la edad de cuatro años, el 48% ha logrado desarrollar la competencia, el 52% está en proceso y 0% está en inicio. En la edad de cinco años el 45% de los niños ha logrado desarrollar la competencia, el 52% se encuentra en proceso y el 1% está en inicio.

Siendo un reto, aún, la evaluación del *impacto en los padres, sobre todo la actitud frente a la estrategia empleada o los cambios de hábito en las casas.*

X. RECURSOS

Recursos humanos: En la ejecución de nuestro proyecto nos involucramos toda la comunidad educativa, cada uno desde el rol que le corresponde.

- Directora y personal docente, a través de monitoreo y planes de trabajo y desarrollo de experiencias de aprendizaje (EDA).
Niñas y niños de II ciclo, entes creativos y ejecutores principales del proyecto.
Familias, aliadas principales para la ejecución del proyecto.

Recursos materiales:

- Objetos de reúso; son materiales que los niños y las niñas utilizan para desarrollar sus ideas con imaginación y creatividad, son facilitados por las familias, de este modo se educa a las familias para reusar como plásticos, botellas, cajas, conos, latas, entre otros y a su vez permite tener conciencia ecológica, siendo estos ubicados en un espacio del aula.
- Equipos tecnológicos: TV, USB, celular, como medios para recabar información del proceso de transformación de los procesos artísticos de los niños y niñas.

XI. RESULTADOS

LOGROS

- Incremento del 80% de logros de aprendizajes en las competencias de forma integrada.
- Implementación de baúles en las aulas, conteniendo materiales y creaciones como resultado de sus proyectos individuales y grupales de manera espontánea y autónoma. Al 100% con los estudiantes y familias.
- El 80% de niños y niñas de tres, cuatro y cinco años más creativos, más curiosos, espontáneos, autónomos, con seguridad para tomar sus propias decisiones, asumiendo retos y solucionando sus problemas.
- Docentes al 100% que cumplen el rol de mediadoras y permiten la libertad de expresión de niños más autónomos y empoderados con la metodología del proyecto.
- Familias al 100% involucradas en la metodología, que reconocen su rol y valorando las iniciativas y creaciones de sus hijos (proyectos)

LECCIONES APRENDIDAS

Estudiantes

- Niños y niñas exploran materiales de su entorno y experimentan realizando transformaciones en proyectos artísticos compartiendo lo que hizo y cómo lo hizo en la familia educativa y en sus hogares, logrando conciencia ecológica, desarrollando su creatividad, afianzando su autonomía haciendo uso del reciclado para el mejor cuidado del planeta afianzando su autonomía, seguridad al plantearse retos y saber que sí los pueden lograr.
- Posibilidades para transformar objetos como recurso de su aprendizaje, desarrollando su creatividad.

Docentes

- Docentes empoderadas en estrategias de lograr mediar el desarrollo de las competencias que se involucran en el proyecto y de esta manera, mejorar la práctica pedagógica asumiendo retos y solucionarlos en equipo, de manera asertiva.

Recomendaciones

- Continuar con este tipo de trabajos de investigación, teniendo como propósito principal brindarles las oportunidades para crear sus propios aprendizajes a través de la elaboración de sus proyectos.
- Seguir contribuyendo con los aprendizajes de los niños y niñas en cuanto a la expresión, en sus diferentes formas, como base principal para el desarrollo e integración con las demás áreas.

ANEXOS

Link de evidencias

<https://padlet.com/iei556tatianagb/kmsnakrscfzzmj8f>

BIBLIOTECA VIOPEP

<https://youtu.be/vnyUOijHo4I>

BUENAS PRACTICAS DOCENTES I.E.I.556 NIÑO JESUS DE DAMMERT MUELLE

<https://youtu.be/5B4JKosyA0c>

PUESTA EN ESCENA AULA CELESTE 3 AÑOS T.M.

https://youtu.be/a3_lt_d_jj4

PUESTA EN ESCENA AULA ANARANJADO 4 AÑOS T.M.

<https://youtu.be/TtZm3F9tF-M>

PUESTA EN ESCENA AULA AMARILLO 5 AÑOS T.M.

<https://www.youtube.com/watch?v=nNpOK30GC9M>

PUESTA EN ESCENA AULA AMARILLO 5 AÑOS T.T.

RESUMEN EJECUTIVO

Visto el interés de los niños y las niñas de explorar, de transformar objetos que tenían a su alcance, demostrando capacidades de crear, de dar uso a algunos de los materiales que encontraban en el aula, respetando la importancia de los materiales estructurados, nos dimos cuenta que no se brindaba oportunidades para el desarrollo de la creatividad con recursos de su entorno, tanto en la institución educativa como en el aula, observándose el mismo interés en todas las aulas; por lo que, las maestras, viendo este interés y necesidad de aprendizaje, luego de deliberar algunas propuestas en trabajo colegiado propusimos ejecutar el proyecto innovador “BAULCREANDO”, que consiste en el trabajo conjunto con los aliados principales las familias, la directora, las maestras, estudiante y auxiliares.

Previo un diagnóstico, acondicionar espacios y contenedores para los materiales de reúso facilitados por las familias, comenzamos a planificar actividades inmersas en las experiencias de aprendizaje, considerando priorizada la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” donde los niños y las niñas desarrollaron capacidades de crear, de incentivar la curiosidad, indagación, entre otras capacidades, transformaron materiales de reúso (cajas, botellas, tapas, etc.) creando proyectos artísticos con base de sus experticias, emociones, de su vida cotidiana, como robots, títeres, casa, paisajes, escenarios, disfraces, surgida de su propia iniciativa.

Por tanto, la ejecución de este proyecto priorizó el desarrollo en las competencias comunicativas, de indagación y mejoraron nuestra práctica pedagógica con el empoderamiento de estrategias centradas en los niños y las niñas con el rol de facilitadoras, mientras que las familias aprendieron a reusar fortaleciendo la conciencia ecológica familiar e institucional; en consecuencia, se logró revertir la problemática identificada.

Se propuso que se ejecute proyectos similares para relevar el desarrollo de competencias comunicativas.



Proyecto:

**"Contar cuentos invita a soñar
con los ojos abiertos"**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

CONTAR CUENTOS INVITA A SOÑAR CON LOS OJOS ABIERTOS

II. DATOS GENERALES

IE. INEN

EQUIPO RESPONSABLE: Elizabeth, Casahuaman Alvarado; Milagros Nelly, Paccini Torres; Aida Fiorella, Rivera Ramirez Gaston; Ada Mónica, Anchante Fernandez; María Alejandra, Llanos Vidal Bertiche; Carmen Romelia, Arica Delgado y María Isabel, Burgos Cáceres.

Nivel: Inicial

III. GRUPO DE POBLACIÓN

Niños y niñas del II ciclo.

IV. OBJETIVO GENERAL

Fomentar la expresión oral en nuestros niños y niñas del nivel inicial de la IE INEN, potenciando la curiosidad, el juego y el trabajo en equipo, mediante la estrategia "UN MUNDO POR EXPLO-RAR" para fortalecer las competencias comunicativas desde los lenguajes artísticos

V. JUSTIFICACIÓN

En el 2021, el 80% de las familias dejaron a sus hijos en la guardería e institución educativa desde las 7:00 a. m. hasta las 5:00 p. m., y debido a la pandemia los padres y madres de familia dejaron a sus hijos con cuidadores durante la tarde y no había comunicación con los hijos hasta la noche, que ya los encontraban durmiendo. Razones que afectaron la expresión oral de las y los estudiantes y la socialización, por el encierro del covid-19.

En el 2022, al regresar a la presencialidad, los niños y niñas demostraron deseos de participar en diálogos, expresar sus emociones al escuchar cuentos, relatos y al desarrollar actividades grafico-plásticas; en algunos momentos se presentaron temerosos para expresarse. En cuanto a la demanda cognitiva, expresan sus ideas a través de sus cuentos creados con dibujos, gestos y movimientos. Asimismo, en la demanda afectiva muestran interés por expresar sus emociones, ideas, opiniones al interactuar con sus pares y adultos de su entorno, con amor y afecto. Y, por último, en la dimensión social manifiestan predisposición para participar en conversaciones y diálogos escuchando las narraciones de sus compañeros y del adulto. Debido a la situación que hemos afrontado durante dos años de pandemia, las familias no han promovido la comunicación entre pares y adultos, causando que sus niños no puedan desarrollar positivamente su socialización.

Sin embargo, contamos con padres de familia proactivos y docentes con diversas fortalezas que emplean estrategias para desarrollar la expresión oral en niños y niñas con necesidad de expresarse.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

El proyecto es innovador porque los niños han realizado entrevistas a sus familiares (abuelitos) investigando sobre los cuentos, narraciones propias de su comunidad, desarrollando una comunicación fluida, el de escuchar y ser escuchado, partir de ello, han creado sus cuentos propios haciendo secuencia, cambiando el final del cuento, diseñando a los personajes de manera artística, narrando y dramatizando los cuentos trabajados con sus familias.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

La competencia que hemos priorizado es “se comunica oralmente en su lengua materna”, a través de la estrategia “Un mundo por explorar” el cual nos va a permitir desarrollar diálogos de comunicación entre padres e hijos.

Ejemplo de una actividad que se realizó

Los niños y las niñas entrevistaron a sus abuelitos en sus hogares para averiguar qué cuentos conocen, de manera que se generó espacios de diálogo, a través de preguntas espontáneas. Los abuelitos entusiasmados contaron los cuentos a sus nietos quienes los escucharon con mucha emoción.

Así mismo, queremos movilizar e **impactar** a otra competencia clave como es la competencia de “crea proyectos desde los lenguajes artísticos” que les permitirá ampliar los recursos expresivos de los niños al diseñar su imaginación utilizando diferentes materiales que le son de su interés y a través de ello contar sus cuentos creados guiándose de sus dibujos, modelos, teatrines y títeres.

Además, tenemos la competencia de **soporte** “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, la cual nos permitirá favorecer en los niños proponer y cumplir normas para aprender a convivir con sus pares.

Ejemplo de una actividad

En asamblea, para iniciar la actividad planteamos las siguientes interrogantes: ¿qué se vale hacer si queremos opinar? Los niños responden: levantar la mano. Y, ¿qué tenemos que hacer para escuchar las opiniones de nuestros amigos? Estar atentos y saber escuchar. Finalmente, ¿qué tenemos que hacer para trabajar en armonía? Las y los estudiantes responden: practicar nuestras normas.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

El proyecto se ha implementado con la finalidad de generar espacios de diálogos para que nuestros niños y niñas puedan expresar sus emociones, sentimientos a través de sus propias creaciones y su curiosidad de manera espontánea, utilizando en sus diseños el dibujo, modelado y creación de títere y teatrín, teniendo en cuenta la metodología STEAM.

La Metodología está enfocada en la resolución de problemas a través del cual se hacen preguntas, se exploran objetos, indagan sobre una necesidad. Se desarrolló implementando los siguientes pasos:

INICIO

En este primer momento, se asegura el ejercicio de la autonomía esto implica desarrollar el pensamiento crítico siendo el punto de partida el de inspirar y emocionar a nuestros estudiantes.

Las maestras motivamos a los niños y niñas con la dramatización de un cuento, con el objetivo de crear expectativas de emoción y curiosidad para que luego ellos muestren interés en crear y expresar sus propios cuentos con creatividad e imaginación, a partir de su inspiración, a través de la expresión artística, diseñando, modelando, creando en equipo, de manera colectiva sus prototipos así puedan aplicarlo en otros contextos.

De esta manera, se generó el diálogo espontáneo, sobre todo basado en el interés del niño. Desarrollando así, el pensamiento estratégico, el dudar y problematizar planteándoles preguntas retadoras. Por ejemplo: ¿Quiénes más nos pueden contar los cuentos? ¿Les gustaría saber que cuentos saben sus abuelitos? ¿Cómo lo podemos averiguar? ¿Les gustaría contar un cuento a sus amigos? ¿Cómo lo harían? ¿Solo los abuelitos sabrán contar los cuentos? ¿a quién más pueden entrevistar?

Al final del proceso se realizó la metacognición, los estudiantes reflexionaron sobre las actividades que realizaron, con el objetivo que comprendan el sentido de la experiencia y reflexionen sus logros y desafíos con sus pares.

EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Fase 1: Planificación colegiada

El equipo directivo y docente nos reunimos para planificar la implementación del proyecto innovador, para ello se revisaron los materiales, espacios y bibliografía que nos servirá de soporte, configuramos nuestras ideas para crear el proyecto “Contar cuentos invita a soñar con los ojos abiertos”. Esta estrategia se debe a que los docentes identificaron un potencial en los padres de familia de nuestra institución educativa, y es que, cada uno de ellos, provienen de diferentes culturas con una diversidad de conocimientos tradicionales y eso se convierte en un potencial para nuestro proyecto, el cual nos permitió difundir narrativa de sus costumbres hacia nuestros niños.

Fase 2: Sensibilizar con las familias

En reunión general con los padres de familia se informó sobre la implementación de nuestro proyecto innovador, explicamos cómo permitirá que nuestros niños y niñas pierdan el temor para poder expresar sus ideas y lo que sienten, se enfatizó, que la actividad que trabajarán en casa debe propiciar el contar cuentos, narraciones a sus niños referentes a su propia cultura o cuentos tradicionales y valorar lo que conservan o lo que ya se está perdiendo.

Algunas familias opinaron que este trabajo es muy importante ya que, de esta manera, nuestros niños conocerán los cuentos e historias de otros lugares y sobre todo el de dialogar con sus abuelitos; otros padres manifestaron que sus abuelitos de los niños se encuentran lejos, pero para eso, se ha utilizado el celular, para grabar audios y recuperar cuentos dirigidos a sus nietos, Esta actividad se convirtió en una buena oportunidad para establecer vínculos de apego entre ellos.

Fase 3: Aplicación del proyecto con los niños

A partir de los cuentos, narraciones, rimas, adivinanzas, canciones, juegos verbales, entrevistas escuchados por personas de su entorno y alguna curiosidad de los niños, se planifican

proyectos en las que puedan proponer actividades que los motivaran a crear y contar sus cuentos, diseñarlos, exponerlos, hacer entrevistas, crear mensajes, diseñar títeres, diseñar y elaborar teatrines para favorecer en ellos la expresión oral y mucha creatividad. De esta manera logramos que los niños se muestren muy motivados y expresen sus opiniones y creatividad teniendo como motor el diseño y socialización de sus creaciones

Fase 4: Evaluación y reflexión del proyecto

Realizada por el personal de la institución educativa; se realizaron reuniones de trabajo colegiado con la finalidad de dialogar sobre la ejecución del proyecto innovador en las cuales se abordaron nuestros logros, dificultades y aspectos a mejorar sobre las actividades planificadas planteándonos las siguientes interrogantes para hacer una reflexión. Se fomenta las preguntas de inicio, pero a partir de la experiencia para su autoevaluación

¿Quiénes más nos pueden contar los cuentos? ¿Les gustaría saber qué otros cuentos saben sus abuelitos? ¿Cómo lo podemos averiguar? ¿Les gustaría contar otros cuentos a sus amigos? ¿Cómo lo harían? ¿Solo los abuelitos sabrán contar los cuentos? ¿A quién más entre vistarían?

IX. EVALUACIÓN

Competencias priorizadas

Al inicio del proyecto hemos priorizado la competencia “Se comunica de manera oral en su lengua materna”, para ello se desarrollaron actividades que hicieran posible la movilización de las capacidades :

- Obtiene información del texto oral.
- Infiere e interpreta información del texto oral

Durante la evaluación se logró evidenciar que los niños niñas:

- “Cuenten las historias que escucharon en la entrevista a sus abuelitos a través de sus dibujos”
- “Narran su cuento creado, a sus compañeros y otros adultos”
- Crean sus cuentos de manera libre y teniendo en cuenta sus propias experiencias

Evidencias demostradas por los niños y niñas:

Cuento de la niña: “Mi abuelita vivía en una chacra a la orilla del río, tenía un árbol que se llamaba Aliso, se quedaba ella a dormir allí Una noche escuchó ella unos sonidos, era un canto muy hermoso de una sirenita que se quería lanzar a la orilla del río. Finalmente, la sirenita se lanzó al río. Y colorín colorado este cuento se ha acabado.”

X. RECURSOS

Material de reciclado; para que puedan diseñar, por ejemplo: hojas en reúso, colores, cajas de cartón, plastilina, pinceles, goma. Además de materiales tecnológicos como equipo de sonido, micrófono, celulares, cámara fotográfica y USB.

XI. RESULTADOS

Logros

Se evidencia en un 75% el incremento de logros de aprendizaje en la competencia se expresa de manera oral.

Se evidencia en un 75% de los niños que se expresan sus opiniones con más seguridad.

Se evidencia en un 75% que nuestros niños son autónomos, creativos desde su propia iniciativa.

- El 100% de docentes que permiten la libre expresión de sus niños y niñas.
- El 100% de maestra comprometidas con la ejecución del proyecto innovador.
- El 65% de familias comprometidos con el desarrollo afectivo de sus hijos

Lecciones aprendidas

Las docentes identificar y valorar los logros de los niños y niñas, confiando en su capacidad de creación, expresión y comunicación.

Docentes que logran tener apertura e involucramiento con las familias nucleares y extensivas.

Para potenciar los vínculos afectivos, teniendo en cuenta su bagaje cultural.

Las docentes han transformado su práctica pedagógica realizando un trabajo colectivo.

Recomendaciones

Se recomienda seguir implementando proyectos de innovación en las escuelas, pues nos permite crear estrategias que fortalecen nuestro trabajo en las aulas ya que los principales beneficiarios son los estudiantes; además, realizar un trabajo integral no sólo con los niños y niñas, sino con los padres de familia y aliados de la comunidad.

Grado de cumplimiento del proyecto.

En un 80 % se desarrollaron las diferentes actividades programas en nuestro proyecto innovador.

ANEXOS

Link de drive: <https://drive.google.com/drive/folders/1VOcKHqBa1XNKD6HW7nto-tfEKqxwMZHI?usp=>

Link de video: <https://youtu.be/QeBXL4rr7Vw> (video de una abuelita contando un cuento) <https://youtu.be/fNqbFaTqrDY> (video de una niña contando el cuento escuchado)

RESUMEN EJECUTIVO

Debido al confinamiento por la pandemia los niños y niñas perdieron la oportunidad de expresarse y socializar con sus pares y adultos. Observamos un 55% en proceso de lograr expresar sus ideas y emociones, un 60% se halla en proceso de acompañar la narración de sus cuentos con gestos y movimientos, y finalmente un 60% presentan dificultad para interactuar con sus pares y adultos significativos para el niño.

Al poner este proyecto en marcha se evaluó la necesidad de implementarlo a través de diversas estrategias que en un inicio fueron realizadas por las docentes, como dramatización de cuentos, títeres de vara, de guante, de media; también se invitó a las abuelitas a que narren de forma oral historias propias de la comunidad de donde provienen asimismo a los padres de familia a realizar las narraciones con láminas, siluetas, y pictogramas. Posteriormente, realizaron entrevistas a adultos significativos para los niños, logrando así expresarse a través de técnicas gráfico-plásticas, para que, finalmente, expongan y socialicen sus creaciones en una feria, logrando así, generar seguridad y una comunicación fluida, expresando sentimientos y emociones para contribuir a la calidad de su educación y desarrollo integral.

La comunicación oral y la expresión artística, al igual que el respeto por los compañeros y el deseo de convivir en armonía, estuvieron presentes durante todo el desarrollo del proyecto, siendo estas competencias fundamentales durante la primera infancia para fortalecer las interacciones y autonomía de los niños y niñas.

Al iniciar la aplicación del proyecto se busca impactar en el desenvolvimiento de los niños y niñas motivándolos a desarrollar su creatividad diseñando cuentos de su propia imaginación y socializándolos con sus pares y adultos de su entorno, demostrando seguridad y una mejor expresión oral acompañada de gestos y movimientos corporales.

Así, podemos concluir que la expresión y la comunicación son importantes desde la primera infancia para fortalecer las interacciones y autonomía, ya que nos permite formar personas que se sientan seguras al expresar sus ideas, sentimientos y emociones en la convivencia de su vida cotidiana.



Proyecto:
**“Atelier Crearti Olayino, un
espacio mágico para crear”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“ATELIER CREARTI OLAYINO, UN ESPACIO MÁGICO PARA CREAR”

II. DATOS GENERALES

Institución Educativa: IE N° 6090 José Olaya Balandra Nivel Inicial – Chorrillos

Directora: Patricia Paulina Caballero Coveñas

Subdirectora: Karla Isabel Infanzón Hernández

Docentes: Caverro Espada, Jenny Rufina; Cortez Caicedo, Livia Edisa; Lescano Yauri, Ana María; Mendoza Del Castillo, Mabel Karin; Mora Marcos, Rosario Del Pilar; Neyra Ortega, Rossana Beatriz; Ramírez Romaní, Sandra Estrella; Sánchez Maturana, María Elena; Valiente Porras, Carmen Elizabeth; y Zúñiga Aranda, Rachel Arellí.

III. GRUPO DE POBLACIÓN

Estudiantes de las edades de 3, 4 y 5 años.

IV. OBJETIVO GENERAL

Promover la creación de proyectos desde los lenguajes artísticos, a través de la implementación del Atelier Crearti Olayino, un espacio mágico para crear y la metodología ECCOM (Explorar, Crear y Compartir) para fortalecer el pensamiento creativo en los estudiantes de 3, 4 y 5 años del nivel inicial de la IE N°6090 José Olaya Balandra.

V. JUSTIFICACIÓN

En el nivel inicial de la IE N°6090 José Olaya Balandra, se ha evidenciado, en la evaluación diagnóstica, que el 38% de los estudiantes, es decir, 110 del total de la población, presenta dificultades para crear proyectos desde los lenguajes artísticos, específicamente en el lenguaje gráfico plástico. Se ha observado, además, que los estudiantes, si bien es cierto, algunos exploran descubriendo formas, colores y texturas, en diversos materiales para crear, la mayoría de ellos aún tienen dificultades para representar creativamente usando su imaginación, así como para compartir y comentar sus creaciones. Otra dificultad que se ha observado es que el 30% de los estudiantes, equivalente a 87 niños del total, evidencian dificultades a nivel de la expresión oral. En su mayoría, los estudiantes demuestran dificultades para expresar sus ideas, sus opiniones y sus comentarios acerca de sus creaciones. También en la evaluación diagnóstica se ha evidenciado que el 10% de los estudiantes, un total de 29 niños, presenta dificultades para tomar decisiones, organizarse colaborativamente, con autonomía y establecer interacciones efectivas.

En el análisis de los resultados, se evidenció que las necesidades de aprendizaje de los estudiantes eran consecuencia del aislamiento social y por la falta de estímulos de las familias al carecer de un espacio y materiales en sus hogares para que sus hijos e hijas puedan expresarse a través del lenguaje gráfico plástico. Por lo tanto, se ha visto por conveniente implementar el Atelier Crearti Olayino, un espacio mágico para crear a través de la metodología ECCOM, en el cual los estudiantes puedan explorar, crear y compartir sus proyectos creativos.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

El Atelier Crearti Olayino, un espacio mágico para crear, es una propuesta innovadora porque fortalecerá el pensamiento creativo de los estudiantes a través de la metodología ECCOM (Explorar, Crear y Compartir). Esta metodología tendrá como valor agregado el uso de las provocaciones, basadas en la filosofía Reggio Emilia, las cuales serán una invitación o sugerencia para despertar el interés de los estudiantes por explorar, crear y compartir sus proyectos. Estas provocaciones, además, permitirán a los estudiantes potenciar su creatividad por el hecho de ser un taller libre en el cual serán ellos quienes decidan en todo momento qué hacer y cómo hacerlo. De esta manera, los estudiantes explorarán los diversos materiales con total libertad, lo que fomentará la curiosidad e interrogantes sobre cómo poder transformar los materiales usando su imaginación. Otro aspecto es que las provocaciones brindarán oportunidad enriquecedora para que los estudiantes se expresen, ya que podrán dialogar y compartir con sus pares sobre aquello que más les ha llamado la atención, y lo que más les ha gustado de su proyecto creativo.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

En la implementación de los talleres gráfico plásticos del Atelier Crearti Olayino, se desarrollarán actividades y acciones que movilizarán las competencias del proyecto. Competencia priorizada: “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”. Esta competencia fortalecerá en los estudiantes la capacidad de percepción y habilidad para explorar libremente diversos materiales, elementos y objetos para crear, así como su capacidad para experimentar, imaginar y representar artísticamente, lo cual fortalecerá su pensamiento creativo y contribuirá con el desarrollo del proyecto.

Competencia impactada: “Se comunica oralmente en su lengua materna”. En el desarrollo del proyecto, esta competencia contribuirá a que los estudiantes expresen sus propuestas creativas y sean escuchados. Asimismo, les permitirá compartir sus ideas y opiniones acerca de sus experiencias creativas y expresar las apreciaciones de sus proyectos creativos y de sus compañeros, lo cual fortalecerá sus capacidades de expresión y comunicación oral. Competencia de soporte o transversal: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”. Esta competencia promoverá en los estudiantes habilidades de organización y colaboración, fortalecerá su confianza en sí mismos al tomar conciencia de sus gustos e intereses creativos, y fomentará los vínculos e interacciones con sus compañeros, lo cual contribuirá con el desarrollo del proyecto.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

El proyecto consta en la implementación de un Atelier denominado Crearti Olayino, un lugar mágico para crear, el cual es una propuesta innovadora que emplea la metodología ECCOM. A través de una serie de talleres gráfico plásticos, esta metodología pretende promover en los estudiantes la percepción y la habilidad para explorar libremente diversos materiales y elementos concretos para, posteriormente, narrar sus proyectos creativos, así como compartir sus ideas y opiniones acerca de sus experiencias creativas con sus pares, fortaleciendo la expresión y la comunicación oral.

El Atelier Crearti Olayino emplea la metodología ECCOM, la cual tiene como valor agregado el empleo de las provocaciones basadas en la filosofía Reggio Emilia, con la intención de estimular o desafiar a los estudiantes, generando una invitación o sugerencia a participar, y así despertar el interés por crear y emplear materiales para expresarse a través del lenguaje gráfico plástico.

Organización del proyecto

Fase 1: Ideamos el Atelier Crearti Olayino:

En esta fase, se realizarán reuniones colegiadas periódicas con los directivos y las 10 docentes del nivel inicial con el propósito de analizar la situación problemática e idear la propuesta y actividades pertinentes para enfrentar los desafíos que respondan a la necesidad educativa.

Fase 2: Nos fortalecemos y planificamos el Atelier Crearti Olayino:

La planificación y la documentación del Atelier Crearti Olayino serán fundamentales en esta fase. Además, se realizarán pasantías a las instituciones educativas que han implementado en sus escuelas un Atelier para su asesoría e intercambio de experiencias. Las docentes serán capacitadas por parte de la Organización Educativa Transforma para la implementación de la metodología ECCOM.

Fase 3: Establecemos alianzas estratégicas para el Atelier Crearti Olaya:

La IE N°6090 José Olaya Blandra realizó alianzas estratégicas con la organización educativa Transforma, la IE ALEPH, la IE TANI, la IE Kumamoto, y la IE Casa Amarilla, las cuales permitieron desarrollar pasantías y visitas de fortalecimiento docente para consolidar el proyecto y así responder óptimamente a la necesidad educativa.

Fase 4: Sensibilizamos a las familias Olayinas:

En esta fase, se desarrollará la sensibilización a los padres de familias sobre el enfoque del Atelier Crearti Olayino para que colaboren como aliados para la ejecución del proyecto.

Desarrollo de la experiencia

Fase 1: Implementamos los espacios y ambientes del Atelier Crearti Olaya:

La designación de espacios adecuados con ventilación y bioseguridad será primordial en esta fase, porque ello permitirá la implementación del Atelier y así responder las necesidades y expectativas de los estudiantes. Además, la generación de estos espacios con materiales y elementos fomentará la exploración grafo plástica en los estudiantes.

Fase 2: Ejecutando los talleres del Atelier Crearti Olayino:

En esta fase, se realizará la ejecución de los talleres gráfico plásticos conformados de diferentes momentos del método ECCOM, mediante las actividades planificadas que conforman el proyecto Atelier Crearti Olayino para el fortalecimiento de las competencias priorizadas, según se consigna.

Momentos claves de la experiencia

Inicio: En este momento, las acciones y las actividades de los talleres tendrán como propósito el promover la autonomía de los estudiantes al explorar materiales del Atelier Crearti Olayino, interactuar con sus pares, de manera efectiva, y expresar sus opiniones y cuestionamientos creativos.

Desarrollo: En este proceso, el objetivo de las actividades de los talleres será que los estudiantes puedan construir sus proyectos a partir de sus exploraciones e ideas imaginativas, lo que les permitirá transformar los materiales creativamente.

Cierre: Finalmente, en este momento, las acciones de los talleres tendrán como propósito que los estudiantes compartan sus proyectos creativos; expresen sus ideas, emociones, sentimientos y apreciaciones, y compartan sus saberes en el proceso creativo.

Fase 3: Reflexionando sobre el Atelier Crearti Olayino:

Las reuniones periódicas colegiadas serán importantes en esta fase, así como la evaluación reflexiva y crítica sobre los resultados de la implementación del Atelier Crearti Olayino, además de brindar las recomendaciones y las conclusiones.

IX. EVALUACIÓN

En el proyecto “Atelier Crearti Olayino, un espacio mágico para crear”, se realizará la evaluación bajo el enfoque formativo, aplicando la lista de cotejo de inicio, proceso y salida. Se tomarán en cuenta las demandas y necesidades de aprendizaje de los estudiantes, y se considerarán la competencia priorizada, la impactada y la de soporte, las cuales se evaluarán en cada etapa del proceso de proyecto.

- **Inicio:** En esta etapa del proyecto, se aplicó una lista de cotejo de inicio, la cual recogerá información a través de las evidencias de aprendizaje, en las cuales se observará cómo los estudiantes demuestran autonomía al explorar materiales del Atelier Crearti Olayino, interactuar con sus pares, de manera efectiva, y expresar sus opiniones y cuestionamientos creativos.
- **Proceso:** En esta etapa, se aplicó una lista de cotejo de corte intermedio, la cual recogerá información a partir de las evidencias de aprendizaje, en las cuales se consignará cómo los estudiantes construyen sus proyectos a partir de sus exploraciones e ideas imaginativas, lo que les permitirá transformar los materiales creativamente.
- **Cierre:** En esta etapa del proyecto, se aplicó una lista de cotejo de cierre, la cual recogerá información a través de las evidencias de aprendizaje, en las cuales se observará cómo los estudiantes comparten sus proyectos creativos; expresan sus ideas, emociones, sentimientos y apreciaciones, y comparten sus saberes en el proceso creativo.

X. RECURSOS

- **Recursos humanos:**
Directivos y docentes: La gestión de los recursos humanos del Atelier Crearti Olayino está compuesta por 2 directivos y 10 docentes del nivel inicial de la IE N°6090 José Olaya Balandra, los cuales asumirán roles, responsabilidades y compromisos para la implementación del proyecto.
Estudiantes:
Total: 284 estudiantes.
- **Recursos materiales:**
Estructurados: Estantes, caballetes, pizarras, pinceles, brochas, rodillos, esponjas, témperas, acuarelas, arcilla, masa, palillos de moldear.
No estructurados:
Conchas, piedras, ramas, hojas, troncos de madera, semillas de eucalipto.

XI. RESULTADOS

El Atelier Crearti Olayino, un lugar mágico para crear, es un proyecto que se ha aplicado el año 2022 hasta la tercera fase de su propuesta, proyectándose su total implementación para el año 2023.

Dentro de los logros establecidos, se evidencia que un 100% del personal de la IE N°6090, específicamente los directivos y las 10 docentes del nivel inicial, fue capacitado a través de las mentorías y pasantías, gracias a las alianzas estratégicas con la Organización Educativa Transforma y la IE ALEPH, para implementar el Atelier Crearti Olayino, un lugar mágico para crear, bajo la filosofía Reggio Emilia. Asimismo, el mencionado Atelier constituye una propuesta de solución eficaz a la problemática en los estudiantes del nivel inicial a causa de la pandemia de la COVID 19. Por otra parte, un segundo logro consiste en que el 100% de las docentes del nivel inicial, participantes del proyecto, realizaron reuniones colegiadas periódicas que sirvieron para identificar problemáticas de la institución educativa por motivo de la pandemia y para evidenciar el compromiso del cuerpo docente para implementar una propuesta innovadora.

Por otro lado, dentro de los resultados, se indica que hubo dos lecciones importantes dentro de la experiencia: (i) el valor de seguir una metodología verificada, con los resultados comprobables y que posean un fundamento pedagógico veraz como la filosofía Reggio Emilia; (ii) una segunda lección consiste en la gran importancia de capacitarse con especialistas en temas puntuales que permitan resolver la problemática real de la institución educativa, y que los nuevos saberes, en este caso brindados por los aliados estratégicos, permitan a las docentes tener los insumos necesarios para formular una solución concreta a la problemática. Para concluir, se recomienda, en primera instancia, sensibilizar e involucrar activamente a los padres de familia de los estudiantes del nivel inicial en las futuras actividades del Atelier Crearti Olayino, desde la fase de sensibilización a las familias, puesto que, por la naturaleza innovadora de la propuesta, puede ser poco comprendida y apoyada si es que no se les brindan las orientaciones necesarias para que entiendan que el factor innovador requiere no seguir los métodos de enseñanza tradicionales. Una siguiente recomendación abarca la necesidad de continuar el acompañamiento de la Organización Educativa Transforma a las docentes del nivel inicial, para brindar capacitación y asesoramiento que fortalezca cada una de las fases del proyecto.

ANEXOS

Incluimos un material que acompaña o amplía la información sobre la iniciativa propuesta.

Enlace de evidencias: https://drive.google.com/drive/folders/1lipq1-kyaCAXI5ubFkB_y7etb_uZtejW?usp=sharing

RESUMEN EJECUTIVO

La pandemia con el aislamiento social, la abrupta migración al e-learning de los docentes y estudiantes, el desconocimiento pedagógico de los padres de familia para acompañar a sus hijos e hijas en las experiencias de aprendizaje virtuales, la ausencia en los hogares de los estudiantes de ambientes y espacios para la exploración y de materiales que colaboren con los talleres desde los lenguajes artísticos, afectaron directamente a los estudiantes del nivel inicial de la IE N°6090 José Olaya Balandra en capacidades como la de crear proyectos desde los lenguajes artísticos, específicamente en el gráfico plástico, para luego ser capaces de comentar, de forma espontánea, sus proyectos creativos. También existen dificultades en la expresión a nivel oral, como en la toma de decisiones y en el trabajo colaborativo organizado y con autonomía de los estudiantes.

Los lenguajes artísticos potencian el pensamiento creativo, la expresividad de los estudiantes, pues, en el nivel inicial, tienen aún dificultades para expresar oralmente sus vivencias e ideas. El lenguaje gráfico plástico plasma, en diversos materiales y elementos, sus pensamientos y emociones, e invita a los estudiantes a compartir sus creaciones. Una alternativa de solución serían los talleres centrados en desarrollar estas capacidades y resolvería las limitaciones de expresión gráfico plástica y oral, puesto que incentiva la exploración, el imaginar, el representar artísticamente y el narrar sus creaciones, fortaleciendo así su pensamiento creativo y su oralidad. Frente a la realidad educativa descrita, se propone el proyecto “Atelier Crearti Olayino, un lugar mágico para crear” que busca nivelar falencias de expresividad oral y de los procesos creativos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del nivel inicial de la IE N°6090 a través de la aplicación de la metodología ECCOM (Explora, Crea, Comparte). A partir de las provocaciones, esta metodología invita a los estudiantes a la exploración de materiales con el fin de despertar la curiosidad, desarrollar el pensamiento creativo y la capacidad oral, por ejemplo, el dar libremente sus opiniones, ideas; decir sus sentimientos; y, al mismo tiempo, fortalecer su autonomía.

El proyecto tiene una trascendencia, porque fortalece el pensamiento creativo, acrecienta la imaginación y la capacidad oral comunicativa en los estudiantes, los cuales requieren ser estimulados desde pequeños por diversos canales de aprendizaje para una óptima formación. Igualmente, el proyecto considera fundamental el empleo de las competencias priorizada, la impactada y la de soporte que se vieron afectadas durante la pandemia, y que permiten tomar acciones para corregir las falencias comunicativas y artísticas. Para concluir, cabe recalcar que los estudiantes, al obtener las herramientas descritas, fortalecen sus capacidades de entender su mundo interior, el conocerse a sí mismos, y, por consiguiente, permitir un mejor contacto y vínculo con las personas y de las cosas que los rodean, logrando competencias y contribuyendo a su confianza y autoestima. En consecuencia, el Atelier Crearti Olayino está centrado en talleres motivadores del lenguaje artístico y que impulsen la oralidad. Estos talleres constituyen la alternativa oportuna de la formación de competencias básicas del individuo que son la base de competencias más complejas y parte de un desarrollo integral.



Proyecto:
**“Formando un club de lectores
desde el nivel inicial”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“FORMANDO UN CLUB DE LECTORES DESDE EL NIVEL INICIAL”

II. DATOS GENERALES

Nombre de la I.E.: 129 San Luis

Coordinadora e integrante del proyecto: MARÍA ESTHER PALOMINO RIOJA

Nivel: Inicial

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Estudiantes de 5 años, aula anaranjada, turno mañana, ciclo II.

IV. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas de 5 años de edad, a través de la promoción de diversas estrategias que consolide la formación de un club de lectores en la IEI 129 San Luis.

V. JUSTIFICACIÓN

A inicios del 2022 no se observa en los estudiantes interés por el sector lectura del aula. La docente les pregunta: ¿Qué te gusta? y ¿que no te gusta del sector de lectura? La respuesta fue “no me gusta el sector de lectura porque los cuentos son muy largos para leerlos”; se percibe el aburrimiento en los momentos de lectura mostrando interés por jugar, correr, razones por las cuales se aplica una encuesta a niños y familias. Los resultados de la evaluación diagnóstica de los 20 niños evaluados en la competencia Lee diversos tipos de textos en su lengua materna fueron: 6 niños que equivalen al 30% se encuentran en el nivel logro, mientras que, 14 niños que es igual al 70% se encuentran en el nivel proceso de aprendizaje; si bien interpretan algunas imágenes, se hace evidente planificar acciones para el desarrollo de habilidades comunicativas que permitan desarrollar ideas y opiniones sobre temas a tratar, en el logro de la lectura con autonomía.

En cuanto a las familias, la pandemia causó diversas situaciones que no permitieron que consideren una prioridad la adquisición de textos ni tiempo dedicado para la lectura de sus hijos, que en unos casos quedaban al cuidado de familiares o hermanos mayores, que a su vez son menores de edad, y en otros casos sus mamás los llevaban a sus lugares de trabajo. Aún en esas condiciones, las mamás mostraron preocupación para el aprendizaje de sus niños. Ante esta situación, y con resultados analizados, se planteó actividades que llamen el interés del estudiante como leerles cuentos cortos, presentar videos, elaboración de máscaras, dramatizaciones, moldeamiento de personajes con playdoh, generación de diálogos y exposiciones. Sin embargo, el sector de lectura aun no era concurrida y fue necesario un proceso de reflexión observando demasiado material en el sector, cuentos, revistas, por ello, se toma la decisión de dosificar los materiales y cambiar la ubicación y ambientación del sector con el apoyo de las familias. Este cambio del sector sorprendió a los estudiantes. En una experiencia de aprendizaje una niña comentó su visita a un club, empieza el dialogo e investigación del club como una oportunidad pedagógica y surge la idea de formar un club de lectura con preguntas: ¿Qué es un club? ¿Cómo se podrá formar un club para leer? ¿Dónde funcionaría?

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

El proyecto se convirtió en innovador por las características de las actividades realizadas y sobre todo consensuadas con los niños como, por ejemplo: realizar asambleas de niños a través del club lector para tratar temas que surgieron y que investigaron por diferentes medios como entrevistando a su familia, buscando información por internet, libros, diálogos y que se comparten en el club, llevándolos al debate con preguntas y respuestas entre ellos; la acción de consensuar el establecimiento de horarios del club, establecer por unanimidad el espacio de reunión previo análisis y elaboración de croquis de ubicación; prototiparon el carnet del lector; establecieron por votación la elección de coordinador y coordinadora; establecieron las funciones de coordinador del club de lector y las actividades creativas en la elaboración de cuentos, personajes a través de sus propios dibujos que sumarían en el club. Todas estas actividades han sido realizadas y ejecutadas por decisiones de los estudiantes, siendo la maestra una mediadora del aprendizaje. Asimismo, las familias establecieron un espacio físico para organizar los textos en sus casas, que en algunos casos fueron adquiridos y en otros fueron producto de las creaciones de sus niños, de esa manera, se contribuye en lograr ciudadanos con libertad de opinión, con sentido de pertenencia y con hábitos de lectura, demostrando el gusto por leer.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

La competencia priorizada **LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA**, a través del desarrollo de las capacidades, permitió que los niños obtengan información, realicen inferencias, interpretaciones de textos escritos a través de cuentos leídos, creados por ellos, recetas, instructivos de juegos, acuerdos, elaboración del carnet de lector, reflexionando y evaluando su aprendizaje.

La competencia impactada **SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA**, permitió que los niños a través de las actividades del proyecto, se expresaran de manera espontánea, participando en conversaciones y diálogos en las narraciones de los cuentos, en exposiciones de temas a elección de ellos, debatiendo, partiendo de la información obtenida, así como la demostración de la capacidad de inferir e interpretar información, organizando las ideas y comentando libremente.

La competencia de soporte, o transversal considerada, **CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS**, facilitó el desarrollo de la creatividad e imaginación mediante la exploración de materiales en la creación de sus producciones literarias, representaciones de personajes, ideas a través de los diferentes lenguajes artísticos, lo que permite en ellos que evalúen y socialicen sus experiencias de aprendizaje a través del proyecto “Formando un club de lectores desde el nivel inicial”.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

El proyecto consistió en motivar a los niños con videos y lectura de cuentos cortos generando el diálogo, realizando asambleas para organizar, planificar, consensuar y ejecutar la formación del club, que les permitió desarrollar acciones de responsabilidad en el funcionamiento, espacio y tiempo, así como actividades de lecturas, debates, diálogos, exposiciones y producciones. Se basó en la investigación acción para la formación del hábito lector, evaluando el nivel del interés del niño en la comprensión de los significados de textos, identificando historias que lo hayan impactado emocionalmente, además, en el nivel de compromiso de las familias para gestionar espacios de lectura libre en casa o comunidad.

En ese sentido, se aplicaron instrumentos cualitativos a través de dibujos y observación a los niños. Y a través de la encuesta elaborada y la técnica del focus group a familias en 3 momentos: inicio, desarrollo y cierre del proyecto para tomar decisiones de acuerdo a los resultados.

FASES

Fase 1: Generando mi club

Los niños, en esta primera fase, se motivaron para indagar qué significaba la palabra “club”; es así, que se coordinó para que buscaran la respuesta en su casa, se acordó que podían preguntar a su familia, buscar por internet o en algún texto. Las respuestas de los niños fueron: “un club es cuando se reúnen varias personas y conversan”, “un club significa que las personas leen algunos textos” y “un club quiere decir que las personas pueden jugar o conversar sobre algo”. Con esas respuestas se direcciona el propósito de formar un club generándoles la interrogante: ¿Qué clubes creen ustedes que podrían formar con los materiales de los sectores del aula? Los niños observaron los espacios del aula y una niña responde: “yo creo que podríamos formar un club para leer cuentos” Se le preguntó: ¿Qué otro club les gustaría formar? Algunos niños respondieron que podrían formar un club para jugar; pero la mayoría de niños eligieron por votación que formarían un club lector ¿Cómo podríamos crearlo? Los niños se fueron sumando en dar respuestas, las que se escribieron en la pizarra para luego leerlas con ellos.

Fase 2: Organización del club

Los niños observaron videos motivadores de club de lectura con la finalidad de establecer: ¿cómo sería la organización? Se formularon las preguntas: ¿Dónde funcionará el club lector?, ¿se necesitaría de un responsable o coordinador?, ¿qué horario tendría de atención?, ¿qué materiales encontrarían en el club lector? Se generó el diálogo y la reflexión. Un niño respondió: “podría funcionar en el patio”, decidimos salir al patio para observar las posibilidades y las respuestas de los demás fueron: “no podría ser en el patio porque a la hora de jugar se podría romper algún texto”, “mejor que funcione dentro del aula”, otro estudiante señaló: “no podría ser dentro del aula porque escucharíamos cuando juegan en el patio” y finalmente dijeron: “mejor que sea en el patio interior y así no habrá ruido y no se malograrán los cuentos y los textos que leamos”. Por votación decidieron que el club lector funcionaría en el patio interior. Estando en el patio central, se les propuso ubicar desde allí el lugar de funcionamiento del club para lo cual elaboraron el croquis de ubicación.

También eligieron a un niño y niña como coordinadores y se estableció con ellos las funciones, horarios; una niña dijo: “también podemos tener un fotocheck”, que después se convirtió en un carnet que crearon. Se acordó que se elegiría un tema para dialogar en el club y también crearían cuentos, personajes.

Fase 3: Integrando a las familias en la lectura

Se motivó y contó con el apoyo de las familias presentando el proyecto innovador. Los padres de familia apoyaron en la estrategia creada por la docente “Cuéntame un cuento”; este apoyo consistió en leerle en casa el cuento que su niño elija (en físico o usando herramientas digitales); luego, su niño o niña lo narraría en el aula con ayuda de una imagen o del mismo cuento, por orden de lista, lo que permitió que realicen el conteo, orden a través de la ubicación de su nombre. Los niños oyentes le harían preguntas para aclarar algunas dudas sobre el contenido del cuento. Otra actividad que se logró fue la implementación del espacio de biblioteca familiar considerando producciones, creaciones y textos para el uso en la lectura. Otra actividad muy resaltante fue la participación de las familias en el desarrollo de las entrevistas cortas que los niños les hicieron en diversas oportunidades, con preguntas de temas de interés de los niños y que se desarrollaron en el aula.

Fase 4: Club en acción - desarrollo (inicio, proceso y cierre de la metodología INNO)

En la etapa de inicio, los niños dialogaron en asamblea, a partir de un video observado respondiendo a las preguntas: ¿De qué trata el video? ¿Qué mensaje brinda el video? ¿Cuál es tu opinión acerca del video? ¿Qué entiendes por un club de lectores? ¿Has escuchado la palabra club? ¿Qué clubes se podrán formar? ¿Cómo se organizará un club de lectores? ¿Quiénes participarán en un

club de lectores? ¿En qué horario atenderá el club de lectores? ¿Quiénes serán los responsables del club de lectores? ¿Cómo podemos elegir a los representantes del club de lectores? ¿Qué responsabilidades asumirán? Generando el conflicto con interrogantes ¿cuánto tiempo durará el club y el carnet?

Durante el proceso, Los niños diseñaron, explicaron y practicaron el uso del carnet de lector, quiénes integrarán la coordinación del club y por cuánto tiempo; evaluaron la práctica de la formación del club expresando las dificultades, lo que más les gustó y sus opiniones sobre el mismo..

En el cierre, se generó la pregunta: ¿Qué aprendí con el proyecto del club de lector? Los niños respondieron que aprendieron a leer imágenes, a crear nuevos cuentos, a usar el carnet lector, a esperar su turno, a compartir y comentar en familia también.

Fase 5: Destacando y reflexionando sobre mis logros

La creación del proyecto “Formando un club de lectores desde el nivel Inicial” me generó una gran satisfacción personal y profesional disfrutando de cada una de las experiencias que los niños demostraron nuevos aprendizajes. Los niños socializaron el proyecto a sus familias en el aula; demostrando los logros de sus aprendizajes sobre todo con el hábito de la lectura, motivo por el cual me invita a continuar observando a cada uno de los estudiantes a lo largo del tiempo, atender sus necesidades y continuar mi trabajo pedagógico con mucha pasión.

IX. EVALUACIÓN

Se evaluó el interés del niño para la comprensión de los textos con el instrumento 1, a través del dibujo secuencial de imágenes; durante el desarrollo se observó y registró los materiales que usó, se realizaron preguntas sobre el interés y motivación por leer, se gestionó la información analizando el registro de observación para conocer los resultados en porcentajes y conclusiones descriptivas para la evaluación cualitativa.

El instrumento 2 tuvo como objetivo identificar historias de los textos que impactaron emocionalmente al estudiante; inicialmente, se evaluó a través de la lectura y narración de cuentos leídos en casa, compartidos en familia y posteriormente, narrados en el aula con ayuda de imágenes. Se registró la información describiendo la participación de los niños. El instrumento 3 tuvo como objetivo conocer el nivel de compromiso de las familias para gestionar espacios de lectura libre en casa o comunidad; se aplicó una encuesta a los padres de familia y se realizó un focus group, registrando y analizando sus respuestas y elaborando una conclusión descriptiva.

X. RECURSOS

Textos: cuentos, álbumes, portafolio, cuaderno de trabajo, historias cortas, videos, revistas, folletos. Estos intervienen de manera directa e interactiva en el proyecto siendo de uso frecuente en el club lector motivando a la lectura, el debate, la producción de textos, generan diálogos en grupo.

Materiales de escritorio: hojas bond, de colores, cartulina, lápiz, colores, plumones, crayolas, tijeras, pizarra acrílica, silicona.

USB, Tve internet contribuirán con el proyecto en la exploración de materiales, despertando la creatividad e imaginación en el desarrollo de producciones de los niños.

XI. RESULTADOS

La implementación del proyecto “Formando un club de lectores desde el nivel de Inicial” ha permitido evidenciar logros en el proceso de aprendizaje de los niños de 5 años del turno mañana de la IEI 129 como se detalla a continuación:

LOGROS:

- El 100% de los niños en su mayoría visitan de manera espontánea el sector de biblioteca y lectura, eligen los textos que desean leer y los socializan en el grupo de estudio antes. Las estrategias y actividades del proyecto permiten que los niños demuestren seguridad emocional, autonomía, expresión oral, con la narración de lecturas de temas elegidos por ellos; esto se logró en el 100% de estudiantes.
- El 100% de los niños han aprendido a expresar sus ideas, debatir temas generando el diálogo, indagar, investigar significados de textos en familia y socializarlos en el aula con sus compañeros, respetando las características de cada uno de ellos.

LECCIONES:

El proyecto permitió aprender que los niños necesitan ser reconocidos en sus necesidades educativas y usar estrategias motivadoras y expectantes para el logro de sus aprendizajes. Contar con la sorpresa como un elemento del trabajo pedagógico en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

Los padres de familia reconocieron su rol de guía y acompañantes en el proceso de aprendizaje de sus niños.

RECOMENDACIONES:

Se recomienda implementar el proyecto desde el inicio del año escolar.

Se sugiere aplicar el proyecto adaptándolo desde los 3 años de edad.

ANEXOS

https://drive.google.com/drive/folders/1UPtFu-zF81anizQWMHGjD-msXiVY4X-nN?usp=share_link

RESUMEN EJECUTIVO

El Proyecto Innovador “Formando un club de lectores desde el nivel Inicial” se generó al observar la falta de hábitos de lectura en los 20 estudiantes de 5 años del aula anaranjada, turno mañana de la IEI. 129 y fue así que en el diagnóstico realizado, el 70% de niños evidenciaron falta de hábitos y desinterés por la lectura de cuentos, imágenes, folletos entre otros textos del sector de biblioteca del aula; además casi en la totalidad los niños y niñas evitaban interactuar en el sector de biblioteca del aula, prefiriendo realizar actividades en otros sectores de juego libre, situación que resultó preocupante considerando la importancia del logro de las competencias comunicativas en los niños de 5 años.

Por otro lado, a través de una encuesta y entrevista con los padres de familia se tuvo conocimiento que la pandemia causó en la gran mayoría de ellos diversas situaciones que tuvieron que afrontar (enfermedades, inestabilidad laboral, económica, hogares disfuncionales entre otras) que impidieron de alguna manera que las familias pudiesen considerar el hábito lector como una prioridad para el desarrollo de las habilidades comunicativas, que les permitiera a los niños el logro de competencias de aprendizaje, en algunos casos niños con familias que cumplían jornadas laborales extensas en tiempo; en otros, niños que se quedaban al cuidado de familiares mayores y niños con familias que la economía no les permitió invertir en textos. Por consiguiente, la mayoría de las familias no contaban con una biblioteca familiar que pudiera acercarlos al hábito lector. La prioridad de atender la necesidad educativa encontrada en los niños y niñas permitió que el proyecto planteara como objetivo: Promover en los niños y niñas de 5 años de edad el hábito de la lectura haciendo uso de diversas estrategias motivadoras, experiencias de aprendizaje, actividades expectantes que permitan el desarrollo de sus habilidades comunicativas.

Cabe resaltar, que el trabajo que se realizó con las familias sensibilizándolas, motivándolas e involucrándolas como aliadas estratégicas, fue de gran apoyo para sus niños quienes desde casa compartían actividades organizadas y planificadas por ellos, a través del club lector. Como por ejemplo: realizar indagaciones de un tema elegido por los niños, realización de encuestas, exposiciones de temas de interés colectivo. El uso de las estrategias y el desarrollo de las actividades del club les permitió a los niños demostrar a través de desempeños sus capacidades comentando con sus propias palabras, organizando, planificando a través de asambleas las actividades a realizar en el club lector, describiendo espontáneamente personajes de cuentos, imágenes, espacio de funcionamiento del club; debatiendo temas que previamente se indagaron y fueron de interés colectivo; elaborando y realizando sus creaciones literarias a través del dibujo y grafismos; finalmente, socializando con sus familias y comunidad educativa los nuevos aprendizajes adquiridos a través del club de lectores.

Se concluye que el proyecto se torna importante porque pretende lograr ciudadanos con libertad de opinión con sentido de pertenencia, con seguridad emocional y con hábitos de lectura demostrando el gusto por leer.



Proyecto:
**“Aprendo con emoción en las
ventanas de aprendizaje”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

APRENDO CON EMOCIÓN EN LAS VENTANAS DE APRENDIZAJE

II. DATOS GENERALES

Nombre de la institución educativa : N°518 Los Ángeles de Jesús
Coordinadora : Silvia Janeth Mayca Viza
Integrantes : Rocío del Pilar Panuera Zare,
Giovanna Aída Pariona Choque
María Esther Gómez Rojas

Nivel : Inicial

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Niños y niñas de 3 a 5 años del II ciclo de Educación Básica Regular.

IV. OBJETIVO GENERAL

Promover la sana convivencia en los niños de 3 a 5 años través de la estrategia “Ventanas de aprendizaje” para favorecer el desarrollo y ejercicio de la autonomía.

V. JUSTIFICACIÓN

Durante el 2021, debido a la pandemia de la COVID 19, se observa en los estudiantes de 3, 4 y 5 años la necesidad de generar interacciones entre niños con sus pares y con las docentes. En el 2022, en la evaluación diagnóstica, se evidencia que el 95% de estudiantes de tres años, en la competencia “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, se encuentran en inicio y el 5%, en proceso, a pesar de haber gozado de la compañía y atenciones de sus padres. De igual manera, el 90% de los niños se muestran sobreprotegidos, dependientes y con una acentuada carencia de autonomía. En el grupo de niños y niñas de cuatro y cinco años, el 62% está en nivel de proceso, debido a la poca tolerancia a la frustración (por ejemplo, querer tener un juguete y no compartirlo con los demás; del mismo modo, cierto incumplimiento de acuerdos al momento de tener una asamblea o no respetar los tiempo para cada actividad, y el no saber escuchar a los demás).

Sin embargo, debemos destacar la gran curiosidad de los estudiantes por todo lo que los rodeaba, la cual transmitían a través de sus emociones. Es así que aprovechamos esta curiosidad para transformarla en aprendizajes a través de nuestras ventanas, que permitan a los estudiantes interactuar en libertad y respeto con los elementos de la naturaleza y sus pares, estableciendo acuerdos, en favor del bienestar común y desarrollar actitudes de convivencia positiva con los demás.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

Los valores agregados del proyecto “APRENDO CON EMOCIÓN EN LAS VENTANAS DE APRENDIZAJE” los constituyen la creación de las áreas o espacios que favorecen las interacciones entre los niños, las niñas y las docentes, por ejemplo, el biohuerto donde se maravillan de lo que observan, formulan preguntas desde su interés y descubren lo que la naturaleza les genera. Los sectores comunes de juego libre, donde los niños interactúan a través del juego simbólico, comparten y respetan espacios, dan a conocer sus preferencias y reflexionan sobre sus propias acciones o actuaciones también constituyen estos maravillosos lugares para una armoniosa convivencia. Además, establecen acuerdos propuestos por ellos mismos para interactuar en sus ventanas de aprendizaje. Independientemente de ello, tenemos el involucra

miento de las familias que habilitan dichos espacios y contribuyen en su mantenimiento, y también contamos con aliados estratégicos como el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, el Ministerio de la Producción, el Ministerio de Salud, la DEMUNA, la UGEL 07, la Universidad Autónoma (Internistas de Psicología), que hacen posible atender las necesidades priorizadas -acompañado del trabajo socioemocional con los estudiantes, las docentes y las familias para generar espacios seguros de aprendizaje. Finalmente, se promueve una cultura innovadora en la institución educativa para que el personal, al comprometerse, se motive en la búsqueda y desarrolle nuevas estrategias en favor del aprendizaje reflexivo, crítico y autónomo.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

Para este proyecto, se ha priorizado la competencia: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, debido a que los niños necesitan actividades que les permitan respetar la secuencia de actividades y asumir responsabilidades acordes a su edad que los hagan sentirse bien consigo mismos, compartir con su par actividades de juego de manera que regulen su falta de tolerancia para respetar las reglas del juego. Con el proyecto, se logró que los niños y las niñas propongan y respeten acuerdos establecidos en el aula y en los espacios de interacción con sus pares, participando de manera espontánea en acciones como: limpiar la jaula de los animales o regar las plantitas de su biohuerto. Además muestran iniciativa a la hora de mantener limpia su aula, lo cual favorece el desarrollo de la competencia.

Como competencia impactada, tenemos a: “Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”. Los niños y las niñas muestran interés por interactuar con las plantas y los animales de su entorno; en este caso, por conocer a los conejos y formulan preguntas e hipótesis sobre estos animales: ¿cómo nacen?, ¿cómo son?, ¿qué comen? Comunicaban sus descubrimientos después de observar o buscar información con apoyo de diferentes fuentes y comunicaban sus descubrimientos a través de sus dibujos y de forma oral.

La Competencia de soporte es: “Se comunica oralmente en su lengua materna”. Una de las necesidades de los niños y las niñas era la mejora de su expresión oral y las ventanas de aprendizajes les han permitido desarrollar diálogos de manera espontánea, respondiendo a sus necesidades e intereses, y permitiéndoles mejorar sus expresiones en todo sentido.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

El proyecto institucional ha generado muchas expectativas en toda la comunidad educativa, ya que su desarrollo nos ha permitido avanzar respondiendo a la curiosidad de los estudiantes y alcanzando nuestros propósitos de revertir la problemática identificada: la falta de interacciones entre sus pares, agresiones físicas, escasa práctica de valores, incumplimiento de acuerdos en el aula. Analizando los diferentes recursos que tiene la institución, se establecen las ventanas de aprendizaje, dando inicio a una mirada diferente al quehacer pedagógico; permitiendo compartir experiencias de logro y dificultades con las docentes involucradas en el proyecto; escuchar propuestas de mejora; atender las necesidades de los estudiantes de manera oportuna, logrando que el estudiante proponga soluciones y reflexione sobre la utilidad de las mismas. En el desarrollo del proyecto, se consideraron las siguientes fases:

Fase 1: Propiciando los espacios

Para el retorno a la presencialidad, que era inevitable, se utilizó la estrategia “aulas abiertas”, donde los padres participaron de las actividades programadas, lográndose que las disfrutaran y reconocieran la metodología del nivel y se involucraran en la habilitación de los espacios requeridos.

Fase 2: Gestores de las ventanas de aprendizajes

Los padres de familia y algunos aliados transforman el lugar donde será el biohuerto y la granjita, retirando la maleza, el desmonte, las piedras, para remover la tierra y diseñar la forma del terreno que permita distribuir equitativamente el espacio para cada aula. Se implementa el piso de goma en el área de juego libre.

Fase 3: Asumiendo la responsabilidad

Cada docente recibe un espacio del biohuerto para que, conjuntamente con los estudiantes, organice actividades acordes a las necesidades e intereses de los mismos, establezcan normas y acuerdos para el cuidado de espacios y de los materiales.

Fase 4: Mis actividades preferidas

De acuerdo con las necesidades identificadas, se proponen experiencias de aprendizaje que se desarrollan a lo largo del año como: “Convivo y comparto en mi comunidad”, donde los niños interactúan con sus pares sintiéndose seguros, proponen acuerdos y normas que les permitan trabajar con respeto y armonía las siguientes experiencias:

- **“COMPARTIMOS Y JUGAMOS APRENDIENDO PARA SENTIRNOS FELICES”.** Se promovió una convivencia armoniosa, trabajo en equipo, compartiendo y expresando emociones. Estas experiencias promovieron la expresión oral en todo momento.
- **“LOS SÚPER HÉROES EN ACCIÓN DIFUNDEN Y SOCIALIZAN LOS CUIDADOS Y AMOR POR LA NATURALEZA”.**
Se sensibilizaron con el cuidado de su entorno, comunicando sobre los súper poderes del agua, del aire y los suelos. Elaboraron chalecos que los distinguían como los súper héroes defensores de la naturaleza.
- **“EXPRESAMOS Y VALORAMOS LO QUE TENEMOS Y SENTIMOS”.**
Se promovió la expresión oral a través de diálogos, entrevistas, cuentos, rimas, poesías y adivinanzas. “Los súper héroes en acción difunden y socializan los cuidados y amor hacia la naturaleza.” Elaborarán una galería a la que denominaron “Galería bonita”. En ella, realizaron dibujos con mensajes de reflexión para cuidar la naturaleza, sobre todo el cuidado de las plantas que fue lo que más les atrajo durante el proyecto. La presentaron públicamente a sus amigos de las demás secciones, padres de familia y comunidad.
- **“UNA FAMILIA ESPECIAL”.** Con esta experiencia de aprendizaje, se logró que los niños indaguen, expresen sus descubrimientos a su manera y participen en el cuidado asumiendo pequeñas responsabilidades.
- **“CONOCIENDO Y CUIDANDO A LOS HIJOS DE LA MADRE TIERRA”.** Con esta experiencia de aprendizaje, los niños y las niñas lograron desarrollar más aun sus habilidades comunicativas expresando características y formulando preguntas sobre temas de su interés.

Fase 5: Reflexión sobre mis aprendizajes

Los niños y las niñas se beneficiaron por tener contacto directo con los animales y las plantas, lo cual permitió despertar su curiosidad e interés, amor y respeto por los seres vivos. Todo ello además de cuidar los juguetes, porque es un bien de todos los amigos, practicando el compañerismo, el trabajo en equipo, cumpliendo normas y acuerdos, desenvolviéndose democráticamente. Asimismo, se promueve el desarrollo de su autonomía y de su expresión oral, y han satisfecho su curiosidad, indagando mediante métodos científicos y construyendo nuevos aprendizajes

IX. EVALUACIÓN

La evaluación será permanente en tres momentos fundamentales:

1.- De inicio: se recogió información a través de la lista de cotejo de entrada, entrevista a padres de familia y dinámicas de emociones, permitiendo conocer las características, las necesidades y los intereses de nuestros estudiantes. En las tres edades, se revelaron porcentajes muy bajos en las competencias priorizada (90%), impactada (88%) y de soporte (80%). Estos porcentajes se encuentran en inicio o en proceso.

2.- De proceso: se utilizaron escalas o rúbricas.

Durante el proceso, se van observando cambios favorables en los niños y las niñas. Las experiencias directas en cada una de sus ventanas de aprendizaje tuvieron un gran impacto en ellos. Les favorecieron la edad, el entorno y las diversas estrategias que se utilizaron.

3.- De cierre:

Los niños y las niñas descubrieron el valor que tiene cada elemento natural para la vida de los seres vivos. Valoraron que, al lavarse las manos, deben usar solo el agua que se necesita; que la basura debe echarse en los tachos; que echar basura al mar daña la vida de los peces, los cuales pueden morir y afectaría su alimentación nutritiva. Que los seres humanos necesitamos aire puro para respirar y que las plantas purifican el aire, motivándose por sembrar nuevas plantas, ya que hay altos índices de contaminación en nuestra ciudad. Aprendieron a establecer normas y acuerdos para desarrollar sus actividades, respetándose unos a otros, expresándose con libertad, demostrando autonomía. Los logros en la competencia priorizada son en un 85%; en la impactada, un 92%; y en la de soporte fue un 90%. Los niños y las niñas descubrieron el gran valor que tiene cada elemento natural para la vida de todos los seres vivos.

X. RECURSOS

Los recursos con los que cuenta la implementación de este proyecto innovador son los siguientes:

- Espacio de terreno en abandono para ser transformado en biohuerto.
- Habilitar la casa de nuestras mascotas favoritas.
- Acuario con peces de diferentes tamaños.
- Tierra, semillas, palas, jardinería, plantas, agua, animales, abono, pesticidas caseros.
- Implementación de juego en los Sectores respectivos.
- Materiales educativos nuevos y llamativos.
- Piso flexible.
- Muebles acordes al tamaño de los niños y las niñas.

XI. RESULTADOS

Logros:

- El proyecto ha facilitado y se ha centrado en los niños al 90% (aproximadamente), quienes han disfrutado los momentos de aprendizaje.
- Se ha movilizado la autonomía de los estudiantes.
- Ha contribuido a la mejora de la convivencia sana entre sus pares.
- El mayor logro es la expresión de sus emociones ante los retos de aprendizaje de los estudiantes.
- El compromiso y el optimismo de las docentes al 60%.

- Involucramiento de las familias en las diferentes actividades al 80%.
- Los niños logran interactuar con todas las personas de su entorno, participando en la construcción de acuerdos y asumiendo responsabilidades que promuevan el bienestar común a través del diseño de prototipos, generando debates, socializando sus actividades, producciones y experiencias.

Lecciones aprendidas:

- Cuando las docentes propician la autonomía, se favorecen sus aprendizajes.
- El liderazgo de la directiva y la persistencia de lograr las metas para el logro de aprendizaje son factores clave.
- Acompañar a las familias desde el liderazgo de la directora y las docentes es necesario.
- Aprender a no subestimar al niño en relación a todas las cosas que es capaz de planear, hacer y conservar demostrando sensibilidad, trabajo colaborativo en el cuidado y amor por la naturaleza y con respeto por todos los seres vivos constituye una idea que las docentes deben siempre considerar.

Recomendaciones:

- Las docentes deben comprometerse con el proyecto para mejorar los resultados en los estudiantes, y tener el convencimiento para favorecer al aprendizaje.
- Propiciar el trabajo con el proyecto de innovación como una oportunidad, en función del estudiante y no del docente.
- Las docentes deben generar espacios innovadores que contribuyan al interés o a la necesidad del niño.
- El docente debe conocer al estudiante, observando, analizando el registro, haciendo un seguimiento, para identificar sus necesidades reales.

“Todo reto es alcanzable y conseguirlo nos da mucha satisfacción; la mejor satisfacción es saber que formamos parte del cambio de nuestra educación.” (Directora)

Grado de cumplimiento del proyecto: 98%.

RESUMEN EJECUTIVO

“Aprendo con emoción en las ventanas de aprendizaje” va más allá de ser un proyecto de innovación, por ser la emoción el motor para el aprendizaje, según Francisco Mora. Después de realizar estudios neurocientíficos en educación, Mora concluye que “Sin emoción no hay aprendizaje” y el aprender a amarnos y amar a los demás nos invita a reflexionar. Asimismo, hace referencia a la autoestima que es el pilar del desarrollo de la personalidad. Si queremos futuros ciudadanos que se adapten a una vida constructiva, pacífica y que aporten a la sociedad, primero tienen que amarse y respetarse. El amor propio aumenta en la medida en que se sienten capaces, que fortalecen su sentido de logro, sus habilidades emocionales y sociales, además de estimular su autonomía. Como lógica consecuencia, aumenta también su capacidad de amar a los demás, de relacionarse y convivir buscando paz y equilibrio. Este proyecto surge en época de la pandemia por la necesidad de mejorar las interacciones de nuestros estudiantes.

En la actualidad, nos ha permitido experimentar y promover en los niños la buena convivencia con sus pares, la comunicación efectiva y establecer sus propias normas o acuerdos, y cumplirlos, así como, dar a conocer sus necesidades e intereses, y buscar soluciones ante sus problemas o conflictos, en caso que estos puedan surgir con otros compañeros, haciendo uso de la estrategia de la mesa mágica para resolver problemas (una variante de lo propuesto por Montessori en la mesa de la paz). En esta mesa, los niños y las niñas, al tener un espacio seguro, se acercan cuando tienen un problema a un(a) compañero(a), y conversan entre ellos dando sus puntos de vista de lo sucedido, buscando sus propias soluciones, por lo general, llegando a un acuerdo.

Sin embargo, en caso no logren un acuerdo, buscan un intermediario o mediador (la docente), quien hace las veces de árbitro para que entre ellos se escuchen y logren dar solución a su problemática. Igualmente, nos ha permitido aprovechar toda la expresión y la emoción de nuestros estudiantes para generar experiencias que propicien su interés y curiosidad, compartir los planificadores e involucrar a las familias, quienes conocían nuestra motivación y reforzaban los logros alcanzados, permitiendo un mejor recojo de información que facilita el análisis colegiado y la evaluación de manera objetiva. Otro aspecto valioso que se considera es que todas estas “ventanas de aprendizajes” permitieron que nuestros niños y niñas desarrollen su autonomía demostrándolo en todo momento. Del mismo modo, ha generado que los niños conozcan la gran importancia que tienen los seres vivos y el impacto que tiene el descuido o el mal uso de los recursos de la naturaleza. Del mismo modo, el proyecto hizo descubrir a las docentes que, en nuestro entorno, hay un sinnúmero de oportunidades que generan aprendizajes significativos en nuestros niños y niñas; solo hay que saber aprovechar las.



Proyecto:

**“Un librito llega a mí a través
del delivery lector”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“UN LIBRITO LLEGA A MÍ A TRAVÉS DEL DELIVERY LECTOR”

II. DATOS GENERALES

I.E.I. “JESÚS ES AMOR” – SURCO

Equipo responsable: Aguirre Urbina, Edith María; Luya Ayllón, Dominga; Meza Tineo, Cynthia Melody; Zavaleta Chumpitaz, Luz Cristina Y Dhaga Marillo, Natalí Sue.

Nivel: inicial

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Estudiantes de 3, 4 y 5 años del ciclo II

IV. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna, impulsando la lectura en los niños y niñas de 3,4 y 5 años de edad de la I.E “Jesús Es Amor” a través de la estrategia “un librito llega a mí, a través del delivery lector”.

V. JUSTIFICACIÓN

El año 2021, en pleno aislamiento de la pandemia por el covid-19, se identificó que en los hogares no hay libros ni textos para que puedan leer. Además, los niños manifiestan que en sus casas no tienen libros, ni espacios de lectura, obteniendo resultados de un 90% de las familias. Por el contexto pandémico, se escucha frecuentemente el término delivery, razones por las cuales se toma el termino para distribuir los libros en las casas. También, los estudiantes produjeron textos que sirvió como material para el delivery lector. Se incluyó al proyecto el grupo de 3 años, ya que en la evaluación diagnóstica se obtuvo el siguiente resultado: el 50 % de los niños tenían dificultades para expresarse oralmente y comunicarse con sus compañeros de aula, con los cuales se trabajó canciones, rimas, adivinanzas, retahílas en forma pictográfica, mejorando su expresión oral.

Asimismo, en el 2022 se tuvo en cuenta la evaluación diagnóstica a los estudiantes, y los resultados mostraron que el 80% de los estudiantes tiene dificultad en la competencia “lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, muestran poca iniciativa por explorar textos para obtener algún tipo de información, construir predicciones sobre la información contenida en los textos poca comprensión lo que dificulta la expresión de sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos.

La propuesta busca motivar a los niños y niñas a observar, explorar y obtener información de los textos de su agrado. Para formar grupos lectores y comentar manera oral o mediante diversas formas de representación (juego dramático, representación gráfica, títeres, etc.) e interactuar con sus familias, compañeros y docente.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

En nuestra propuesta del “Delivery lector”, los niños leen cuentos de forma personal y entre pares, además cambian los finales y producen de textos según intereses. En el desarrollo del trabajo se movilizó la competencia “crea proyectos de lenguajes artísticos mediante la dramatización” de sus cuentos favoritos. Asimismo, crean espacios físicos en casas como espacio lector para compartir las lecturas en los diferentes hogares.

Además, permitirá que los textos producidos en nuestra institución, lleguen a otras instituciones educativas, para su conocimiento y difusión, con la visión de que seamos modelo no sólo para la red sino para Lima Metropolitana o como base para nuevos proyectos de innovación.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

La competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna tendrá como impacto, que los niños al leer por placer no solo se convierten en lectores habituales y desarrollan su comprensión lectora, también se vinculan con el lenguaje escrito y el sistema de escritura integrado por letras, espacios y signos que se combinan de diferentes maneras para representar el lenguaje. Los estudiantes de 3, 4 y 5 años serán motivados para crear sus propios textos y compartirlos con sus compañeros a través del “delivery lector”. La organización de actividades y espacios donde los estudiantes puedan compartir e intercambiar ideas y experiencias, a partir de las lecturas y producciones escritas realizadas en el club de lectura, para fortalecer la expresión oral, con la participación activa de la familia y comunidad. Para ello, el niño lee imágenes o le leen, elaboran sus álbumes de diferentes temáticas como: de etiquetas, poesías, rimas, retahílas, canciones pictográficas o usando pictogramas.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

La propuesta motivó a los niños y niñas a emitir sus opiniones, demostrar la comprensión de los cuentos, historias cortas, adivinanzas, rimas, canciones, jitanjáforas, retahílas, incluidas en un “menú virtual” que se le proporcionó a los estudiantes y sus familias a través de los grupos whatsapp. Después de elegir el texto de su preferencia se realiza la entrega haciendo uso de la modalidad “delivery” del pedido hacia los hogares de los estudiantes, hacia la escuela, con el apoyo de las familias y utilizando los protocolos de bioseguridad.

Proceso de implementación de la experiencia

Actividad 1: Implementando un espacio en casa para la lectura.

Las docentes orientaron a las familias para el acondicionamiento de un espacio adecuado para la lectura en casa.

- Para esta fase, se realizó una reunión general con todos los padres con la presencia de las cuatro docentes y la directora, socializándose el proyecto para el respectivo apoyo de todas las familias en las actividades a programarse durante el año lectivo.
- Los padres motivados se comprometieron a participar de este reto. Así pues, de inmediato crearon su espacio lector sin excepción. Los niños de 3, 4 y 5 años, tuvieron su rincón de lectura en sus hogares, donde leían o les leían según su nivel de lectura.
- Además, con los recursos de FONDEP se implementó la biblioteca infantil dentro de la I.E.I “Jesús es amor”, con mobiliario para textos, libros, disfraces, proyector, equipo de sonido, micrófonos, laptop, que sirvieron para dar a conocer el valor agregado por medio de las dramatizaciones, demostrando a través de diversos lenguajes, la movilización de capacidades y teniendo como invitados a los padres de familia.

Actividad 2: Elaboración del menú lector y experiencias lectoras que empoderan.

Consistió en hacer un listado de textos que se puso a disposición de las familias de los niños y niñas para realizar el pedido de su preferencia. En este menú se incluyeron las producciones de los niños de 3, 4 y 5 años, quienes crearon en forma libre y espontánea pequeños

textos de su interés, reforzando así su creatividad e imaginación. Las producciones de los estudiantes fueron organizadas por temas y se colocaron en un listado con imágenes para la selección.

Por ejemplo:

- Se realizaron los listados del menú lector por edades.
- Se realizaron listados del menú lector por temas, a gusto de los niños (cuentos clásicos, cuentos con valores)
- En el aula de tres años, se realizaba la hora del cuento, el cual, causó en los niños un hábito lector y respeto de sus normas de lectura, fortaleciendo la competencia escucha y fomentando la participación activa de la lectura; este hábito repercutió en los hogares, y los niños llegaban a la institución felices de que sus padres les leían cuentos en sus casas.
- Los niños de 4 años del aula “Creativos” a partir de sus creaciones como: libros cartoneros, álbumes de canciones, motivo a la interacción de todos ellos para salir a leer sus nuevas producciones al frente de sus compañeros, impulsados así, pedían en sus casas ayuda para crear nuevos textos y exponerlos a todos sus amigos.

En aula Cariñositos, los niños de 5 años se organizaron en semicírculo, con sus cuentos en mano y comenzaron a leer uno por uno a sus compañeros; poniendo en práctica el respeto por el amigo o amiga que leía y la atención concentración de lo que escuchaban. Al final del cuento, decían la moraleja y todos reflexionaban acerca de la lectura, teniendo en cuenta el tiempo de espera y respeto por el amigo lector.

También en la biblioteca infantil se disfrazaban, narraban, dramatizaban y cantaban según el disfraz que utilizaban. Ejemplo: si usaban el disfraz de la sirenita, leían el cuento y luego bailaban la canción de la película, así todos se motivaban y participaban.

En el aula Creativos de 4 años, realizaron sus círculos lectores, donde compartieron diversos cuentos y también dramatizaron en la biblioteca infantil, despertando el entusiasmo de participar activamente en las lecturas de cuentos clásicos.

Actividad 3: Reparto y recepción de los textos selección libre

Este servicio se coordinó con las familias para que en determinadas fechas y dentro de un cronograma, un padre de familia apoye con este reparto, y las demás familias por aula entregaron una cuota simbólica de 2 nuevos soles para que el delivery llegue a sus puertas. Cada delivery tuvo las direcciones del grupo de niños a entregar, y los libros estaban etiquetados según el pedido que realizaron los niños.

Ejemplo:

- Camila, de 3 años; solicitó a miss Domy el cuento de la “Caperucita roja”, por medio de un audio de Wasap.
- Isabella, de 4 años, solicitó a miss Melody el cuento “Clavito, el puercoespín” por medio de la cartilla del menú lector.
- Charlotte, de 4 años, solicitó a miss Luz el cuento de “La sirenita”, por medio de la cartilla del menú lector.
- Matheo, de 5 años, solicitó el cuento “El flautista de Hamelin”, lo realizó, escogiéndolo de la cartilla del menú lector. Cada 15 días los niños solicitaban el servicio Delivery, de los textos que leyeron.

Actividad 4: Jornadas y tertulias lectoras

Se creó el club de lectores "Jesucinos". Estos fueron presenciales: Mediante reuniones mensuales se compartieron en el espacio destinado al club de lectores, sus opiniones, comentarios y apreciaciones individuales de manera oral y a través de las representaciones gráficas y dramatizaciones, juegos de roles sobre las lecturas con la participación de niños, docentes y padres de familia; y virtuales, a través de reuniones, en pequeños grupos, mediante plataformas virtuales, la quincena de cada mes, con la finalidad de compartir los avances y opiniones de los textos leídos o que les hayan leído. En este espacio se usarán fichas virtuales o herramientas que permitan a los niños responder preguntas de comprensión lectora.

IX. EVALUACIÓN

La organización de actividades y espacios donde los estudiantes puedan compartir e intercambiar ideas y experiencias, a partir de las lecturas y producciones escritas realizadas en el club lector, favorecerá al fortalecimiento del lenguaje oral. Así mismo, considerar actividades para los momentos presenciales, como presentaciones de dramatización con la participación activa de la familia y comunidad.

X. RECURSOS

- Espacio lector (rincón de lectura en sus hogares)
- Libros, cuentos, álbumes.
- Títeres
- Mochila viajera
- Biblioteca infantil (financiada por FONDEP)
- Celular para registrar las evidencias
- Equipo de sonido y micrófonos para las dramatizaciones
- Proyector para visualizar nuestras dramatizaciones y/o películas

XI. RESULTADOS

Logros

- El 90% los niños se expresan con seguridad, diciendo con sus propias palabras lo que entendieron de los diversos textos y comparten entre sus pares, de manera espontánea.
- El 90% de los niños mejoraron su atención y concentración al leer los textos que se le proporciona.
- El 80% de los niños, a través de la lectura crean otras historias, representando mediante su dibujo para luego ser leídas con sus demás compañeros.
- El 100% de las familias tienen espacios en sus casas y comparten lecturas con los niños para fortalecer su imaginación y creatividad.
- El 100% de las docentes han logrado concientizarse en su práctica pedagógica sobre el proyecto y se sienten capacitadas para la réplica en otros espacios educativos.
- Se logró incorporar el proyecto en los documentos de gestión.

- Se difundió el proyecto por las redes sociales, con otras instituciones educativas.
- Hemos cumplido en un 90% el proyecto en su ejecución.

Lecciones aprendidas

- La perseverancia para involucrar a las familias en las actividades de trabajo pedagógico ha sido una de las piezas claves para el éxito del proyecto.
- El trabajo en la innovación pedagógica, marca la diferencia en los docentes que han ejecutado el proyecto.
- El liderazgo directivo en base a la motivación a la plana docente ha fortalecido el trabajo pedagógico.

Recomendaciones

- Los docentes deben ser perseverantes para lograr el resultado exitoso del proyecto, valorando el apoyo de las familias.
- Trabajo en equipo para fortalecer y asegurar el éxito de un proyecto.
- Concientizar la importancia de la innovación con docentes, estudiantes y familias.
- Gestionar de recursos económicos para sustentar el proyecto con las familias.
- Incorporar el proyecto en los documentos de gestión.

Frases

“Todo docente tiene la capacidad de innovar” (directora)

“Tener más motivación para realizar más proyectos” (directora)

“ El trabajo en equipo y la constancia, conllevan al éxito. (Miss Natalí

ANEXOS

Evidencias:

https://drive.google.com/file/d/1QLHs0JxhM3G_qqSQtpzsE1XsCPblvr53/view?usp=share_link

RESUMEN EJECUTIVO

La IEl “Jesús es amor” se encuentra ubicada en el distrito de Santiago de Surco (Lima), alberga a 100 estudiantes de 3, 4, y 5 años de edad. La competencia comunicativa se define como un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten usar la lengua para entender y producir diversos textos orales o escritos, de forma adecuada y pertinente, en diferentes situaciones comunicativas (interactuar, informarse, descubrir) y según el contexto social en el que se utilice. Sin embargo, a consecuencia del aislamiento social, la falta de interacciones dificultó el uso social del lenguaje en el aprendizaje a distancia.

En el año escolar 2022, con el retorno y teniendo en cuenta la concepción de la nueva escuela, el servicio educativo que brinda la institución es bajo la modalidad semipresencial utilizando momentos presenciales y a distancia, sincrónicos y asincrónicos, lo cual supone un nuevo reto para el docente y padre de familia. En este contexto, culminado el proceso de evaluación diagnóstica a los estudiantes, los resultados muestran que el 80% de ellos tiene dificultad en la competencia “lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, muestran poca iniciativa por explorar textos para obtener algún tipo de información, construir predicciones sobre la información contenida en los textos; poca comprensión, lo que dificulta la expresión de sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos.

Ante ello, mediante el proyecto se ha creado el club de lectores, incentivando a los padres de familia para la creación de los libros cartoneros. También, se creó álbumes de etiquetas, poesías, adivinanzas, para mejorar la expresión oral de los niños. Asimismo, la exposición de los cuentos de su personaje favorito, la construcción de producciones de textos, mejorando su expresión oral.

Como resultado del proyecto en los hogares han adquirido el hábito de la lectura con sus pequeños niños, y, por lo tanto, estos puedan mejorar su expresión oral, dando a conocer lo que piensa, lo que necesita y desea con sus propias palabras. Además, fomenta el hábito de la lectura, el cual desarrolla diferentes capacidades que son importantes en los niños, y a partir de estas actividades los niños puedan leer y producir sus textos de acuerdo a su edad para mejorar su lectura y comprensión.



Proyecto:
**"Crea, crea Creatitextos: Un camino
feliz para escribir creando"**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“CREA, CREA CREATITEXTOS: UN CAMINO FELIZ PARA ESCRIBIR CREANDO”

II. DATOS GENERALES

Institución educativa: IEI San Francisco de Asís

Equipo responsable:

Directora: María del Rosario Montoya Cerrati

Docente : Jackeline Elcira Zuloeta Sánchez

Nivel: Inicial EBR

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Los destinatarios del proyecto son estudiantes de 5 años tanto niños como niñas de acuerdo al número de matriculados.

IV. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer la escritura de diversos tipos de textos en su lengua materna a partir de los propios pensamientos, emociones y sentimientos de los niños y niñas de 5 años a través de la interacción en espacios lúdicos, creativos y de respeto mutuo mediante los “Creatitextos”, favoreciendo así la autonomía y el trabajo colaborativo.

V. JUSTIFICACIÓN

En la ciudad de Lima Metropolitana, distrito de Santiago de Surco y barrio de Malambito, se encuentra ubicada la IEI San Francisco de Asís, en esta zona, de alto riesgo y vulnerabilidad social, existe un alto porcentaje de comercio informal y microcomercialización de drogas. En ese contexto, nuestra institución educativa promueve oportunidades de mejora a través del desarrollo de aprendizajes para la vida y la ciudadanía activa, brindando los recursos y estrategias necesarias para ello. Así, nos propusimos, basándonos en los siguientes datos, atender las demandas y necesidades educativas halladas.

De los datos recogidos de la encuesta inicial, se encontraron los siguientes resultados: el 98% de los padres o tutores no interactúan a través de la expresión escrita con los niños; al mismo tiempo, se observó que durante el periodo de aislamiento social, debido a la pandemia por el covid-19, se limitaron al mínimo los espacios familiares y sociales para el desarrollo lúdico y creativo de la escritura en los niños menores de 6 años; y según la Ficha Única de Matrícula: el 55% de padres de familia son menores de 28 años; el 60% de las familias son disfuncionales; el 75% poseen estudios secundarios completos, el 80% de los padres de familia o tutores residen en el barrio y sus alrededores y en la data estadística del ESCALE el 100% de los niños y sus familias hablan castellano.

En la etapa diagnóstica del proyecto, se observó que, de las cuatro competencias del área de Comunicación, una de ellas “Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna” se constituía en un desafío para la mejora de los aprendizajes ya que el 90% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro en Inicio y el 10% en Proceso. Por otro lado, los niños mostraban interés para expresarse mediante la escritura, preguntando: “¿Cómo se escribe esto?”, “¿Cómo has escrito eso?” en otros casos decían: “No sé escribir”, “No puedo escribir”. Se advirtió también que los niños de 5 años mostraron curiosidad y distintas preferencias, intereses, emociones, ideas y formas de comunicarse por escrito al realizar dibujos según sus gustos y vivencias, escribir palabras, frases y/o signos para expresar lo que querían decir en variadas ocasiones, evidenciándose así, diversos niveles de escritura y ritmos de aprendizaje; lo que nos llevó a reflexionar sobre cómo podíamos aminorar las barreras educativas en lo didáctico y metodológico a fin de responder a las demandas y necesidades identificadas en los niños que, a pesar de provenir de familias con una problemática asociada a la informalidad, marginalidad y alto riesgo

social, sentían la necesidad de fortalecer su comunicación a través de la expresión escrita, ya que no contaban con espacios y condiciones necesarios para el desarrollo lúdico y creativo de la escritura.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

A través del proyecto “Crea, crea Creatitextos: un camino feliz para escribir” los niños y niñas van a vivir una experiencia de alta demanda cognitiva, pero a la vez emocionalmente gratificante, ya que el equipo docente coordina con los niños los desafíos a desarrollar para que los niños y niñas se inspiren y emocionen a fin de vivir un proceso estratégico emocionalmente positivo, ya que los niños curiosean maneras de escribir para expresar lo que quieren comunicar, sentir o decir, miran procedimientos o muestras de cómo se construyen las propias estructuras textuales y buscan en su entorno espacios y recursos que les inspiren para comunicarse por escrito; también graban sus propuestas a través del celular, toman fotos de la secuencia de sus creaciones y las imprimen; además los niños coorganizan la distribución del espacio para los talleres y organizan los recursos y materiales a utilizar, diseñando a través de bosquejos sus producciones comunicativas, participando en la medición, ubicación, para la determinación de espacios y luego cuantificando hallazgos a través de tablas, determinando secuencias a través de organizadores o mapas mentales, y de esta manera crear diversos tipos de “Creatitextos” de acuerdo a su interés y emoción; El proyecto se enfoca y orienta al Bien común, favoreciendo la autonomía, autoestima y el trabajo colaborativo en espacios lúdicos y creativos para la comunicación escrita y para el desarrollo armónico e integral de los participantes.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

Competencia priorizada

La competencia priorizada es “Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna”, porque existe una demanda identificada en los niños, ya que muestran interés para expresarse mediante la escritura; suelen preguntar “¿cómo se escribe?”, “¿cómo has escrito eso”; en otros casos dicen “no sé escribir”, “no puedo escribir”; además, los resultados cuantitativos hallados en la evaluación diagnóstica arriba señalados; esta competencia se va a desarrollar a partir del prototipo “Creatitextos”, en coordinación con los niños, organizando espacios lúdicos y creativos a través de talleres, elaboración de sus productos y socialización de lo creado.

Competencia impactada

La competencia impactada es “Gestiona su aprendizaje de forma autónoma”, porque al priorizar las emociones e intereses de los niños y niñas y sus propuestas, van a elaborar la ruta de sus creaciones, el uso de los recursos y materiales, la organización de espacios, lo que favorece la definición de metas de aprendizaje, organización y evaluación de sus productos.

Competencia de soporte

La competencia de soporte es “Se comunica oralmente en su lengua materna”, porque es a partir de las interacciones coloquiales que los niños y niñas van a expresar todas sus ideas y sentimientos, generando un diálogo respetuoso y empático entre ellos y con el equipo docente.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

Descripción

Nuestro equipo identificó demandas y necesidades de los niños y niñas de 5 años de la IEI San Francisco de Asís, a raíz del análisis de los resultados de la evaluación de la competencia Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna y de las inquietudes escuchadas a los niños en diversas interacciones y variadas ocasiones diciendo “cómo se escribe” “quiero escribir” y en algunos casos “no sé escribir” “no puedo escribir”, lo que nos llevó a planificar de qué modo podíamos dar respuesta a ello y qué barreras educativas teníamos que “derribar” para la mejora de los aprendizajes.

Así, durante la planificación en el año 2021, decidimos determinar la línea base, buscar información y propuestas de estrategias, además de capacitarnos en una metodología más activa que la utilizada hasta el momento; para ello, elaboramos un informe inicial y nos contactamos con los especialistas de AGEBRE del nivel inicial de la UGEL 07, a fin de participar en talleres, mentorías y laboratorios especializados en lo referente al enfoque STEAM, logrando construir un esquema para el desarrollo de la práctica, considerando objetivos, prototipo, desarrollo de procesos y micro procesos, actividades, evidencias, recursos, aliados y espacios necesarios para el éxito de la gestión del proyecto. Al regresar a la presencialidad durante el primer bimestre del año 2022 se implementó el desarrollo de la buena práctica “Crea, crea Creatitextos, un camino feliz para escribir” partiendo de la formulación del proyecto para atender a la demanda identificada y a la necesidad pedagógica de aplicar estrategias activas, creativas y lúdicas para interactuar positivamente a través de la expresión escrita para los niños y niñas y que movilicen las disciplinas del STEAM+H.

En el segundo bimestre 2022, el equipo planteó y coordinó con los niños los desafíos para que, desde el enfoque seleccionado, se inspiren y emocionen a fin de vivir un proceso estratégico emocionalmente positivo y de alta demanda cognitiva.

En la metodología se considera los siguientes momentos:

Problematizando

Un primer momento “Ideas que vienen, ideas que se van, ideas que se quedan” en el que los niños y niñas realizan propuestas, concretizan sus ideas y sentimientos estratégicamente, las sustentan y quizás las modifican, considerando a quién, cómo y qué escribir, así como sus diversos diseños y formas de presentación.

Creando

En un segundo momento “Creando, creando voy disfrutando y texteo”, en la que se expresan artísticamente por escrito e incorporan la tecnología a través de tomas fotográficas y audios, y vinculan su accionar a la resolución de problemas propios haciendo uso de esquemas, priorizando el aprendizaje lúdico, divertido y el compañerismo; además, respetando las diferencias y trabajando por el bien común de la producción de todos los participantes, elaborando sus Creatitextos como adivinanzas, chistes, cuentos, recetas, entre otros.

Socializando

En el tercer momento “¡Que alegría! con ustedes Creatitextos” en este momento se reflexiona cómo se elaboró el “Creatitexto”, qué metas se alcanzaron y qué opinión tienen sobre el proceso, además se expresa como se sintieron y qué nuevas propuestas se pueden hacer a partir de este proyecto, reflexionado y socializado sus productos finales en variados espacios escolares y familiares.

Condiciones para asegurar la experiencia

Las maestras deben recoger intereses, necesidades y demandas de estudiantes en relación a la escritura.

Analizar la realidad: Se conforma el equipo dinamizador institucional, conformado por docentes, directivos y padres de familia para analizar las evidencias recogidas, revisar marco teórico, opciones metodológicas y recursos físicos y espacios comunitarios disponibles, así como posibles aliados.

Planificar estratégicamente el proyecto siguiendo el diseño de la metodología STEAM+H en función a retos de alta demanda cognitiva, diseñando acciones en la que se vivencien las disciplinas científicas, el arte, el trabajo colaborativo y el bien común en situaciones lúdicas emocionalmente positivas.

Ejecutar según lo planificado, teniendo en cuenta el proceso pedagógico relacionado a las capacidades de la competencia priorizada.

Evaluar y reflexionar sobre lo realizado para profundizar, reajustar y tomar lecciones aprendidas. Incorporación institucional del proyecto y socialización en diversos espacios.

IX. EVALUACIÓN

Teniendo como referentes los estándares de aprendizaje del II ciclo de la EBR y el conjunto de desempeños de 5 años, de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” establecidos en el Programa Curricular de Inicial y sobretudo el desempeño a lograr por los estudiantes elaborado en el cartel de evidencias del Proyecto, los niños y niñas han analizado sus producciones y actuaciones individuales y colectivas. Así, hemos recogido sincrónicamente las evidencias de los niños y niñas mediante fotos, videos y en físico para la reflexión asincrónica en equipo y la toma de decisiones para la mejora; brindando también en tiempo real la retroalimentación oportuna a través del diálogo empático que movilice todas las capacidades de la competencia priorizada durante el proceso de aprendizaje, favoreciendo la autoevaluación y reflexión de los niños.

El análisis de esta información nos ha permitido identificar logros y necesidades de aprendizaje para cada uno de los estudiantes.

X. RECURSOS

Los recursos utilizados para la elaboración de los Creatitextos, corresponden a materiales de fácil acceso para los niños y niñas como cartones, cartulinas folios de diversos colores, plumones, crayolas, témperas, entre otros u otro material que ellos propongan. Así mismo, se han implementado espacios en la escuela para el desarrollo del proyecto, también se han utilizado recursos tecnológicos como el celular y la computadora.

XI. RESULTADOS

Logros

- Los niños se han divertido y se han sentido felices durante todo el proceso diciendo “me gusta hacer esto de escribir” “qué bueno lo de los Creatitextos” “Qué lindo “.., “tuvi mos buenas ideas”
- Han experimentado la importancia de la planificación para el logro de sus propuestas, lo que les permitió organizar ideas, recursos y tiempo elaborando un plan para ello
- Otro logro importante ha sido el desarrollo constante de la reflexión para ir evaluando avances y producto, lo que favoreció la mejora continua y el redireccionamiento, si era

necesario, de su plan, impactando en el fortalecimiento de su autonomía.

- Finalmente, el compartir su experiencia en el taller y en otros espacios de la escuela y familia ha sido gratificante y ha contribuido a fortalecer su autoestima y a la mejora de las interacciones comunicativas en los niños.

Lecciones aprendidas

- El trabajo colaborativo, en pares o en grupos de máximo 4, impacta positivamente para el logro de las metas propuestas.
- Los niños y niñas poseen un inmenso bagaje de ideas y propuestas que debemos potenciar para el logro de las competencias del CNEB, ello implica identificar muy minuciosamente las demandas y necesidades desde una mirada pedagógica. No basta solo con “oír” lo que dicen o “ver” lo que hacen los niños, hay que “escuchar los” con atención, con emoción y empatía.

Recomendaciones

Reiterar la relevancia de recoger, las demandas, intereses y necesidades de los niños y niñas a fin de sistematizarlos en un proyecto con sentido para ellos.

Desarrollar proyectos en el marco del enfoque educativo STEAM+H, que promueve el rompimiento de esquemas tradicionales en la planificación, ejecución y evaluación, ya que impulsa el accionar de los niños y niñas en el pensamiento analítico y científico para la toma de decisiones en diversas situaciones; les permite también vincularse con la tecnología; planificar y actuar de manera lógica y sistemática para resolver problemas relacionados con su vida cotidiana; proponer, estructurar y diseñar espacios y recursos para el logro de sus metas; desarrollar sus capacidades a través del arte para expresar sus ideas y sentimientos en diversos lenguajes artísticos y sobre todo sentir, pensar y actuar en función del bien común, innovando así desde el sentimiento y el pensamiento crítico y creativo.

El proyecto se ha cumplido al 100%

RESUMEN EJECUTIVO

La problemática identificada se relaciona con el contexto escolar y familiar que propicia que la expresión escrita sea repetitiva y mecánica en las diversas interacciones de los niños y niñas; sin embargo, ellos se muestran curiosos y manifiestan su deseo para expresarse según sus intereses y dicen: “cómo se escribe...”, “y cómo has escrito eso...”; también envían dibujitos en tarjetitas o notitas entre ellos y a los adultos de su entorno diciendo “mira “aquí te envío mi cariño”.

Así, nuestro proyecto atiende a esta demanda educativa, teniendo como objetivo fortalecer la comunicación escrita en su lengua materna en los estudiantes de 5 años de la IEI San Francisco de Asís a través de la construcción de espacios lúdicos y creativos que también impacten positivamente en el desarrollo de la autonomía, la autoestima y el trabajo colaborativo en sus actividades.

De este modo, los niños y niñas, comparten emociones, pensamientos y sentimientos, desarrollando un proceso metodológico que los hará transitar por la ideación, la planificación, la duda de lo planteado y la ruta a seguir para la creación de sus textos, considerando el propósito comunicativo, el destinatario, el tipo de texto, el diseño y escribiendo de acuerdo a sus niveles, en una sinergia dinámica de ir contrastando lo planificado con la ejecución de sus productos. Luego de ello lo socializan en diversos espacios educativos, familiares y comunitarios lo cual los llevará, finalmente, a una reflexión metacognitiva del proyecto.

Por ello, la importancia del proyecto reside en el protagonismo de los niños y niñas y en la practicidad de las competencias, permitiendo la innovación y el desarrollo de aprendizajes complejos.

¿CÓMO SE ELABORA?
DE MARACUYÁ?

EMIR

RECETA 1

RECETA 2

MARACUYÁ

RAIWA

CUCHARITA

HORNO

FUENTE
PARELTA
AR

Proyecto:
“Los científicos investigan y
descubren nuevos beneficios
del maracuyá”

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“Los científicos investigan y descubren nuevos beneficios del maracuyá”

II. DATOS GENERALES

Coordinadora del Proyecto: Jenny Norma Huerta Cadillo

Directora: Luzmila Geovanna Poggi Uribe

I.E.I San Francisco-Chorrillos

Nivel: Inicial

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Estudiantes del aula de 5 años - II CICLO Aula Científicos

IV. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer las habilidades de indagación, mediante el método científico, a través de “Los científicos que investigan y descubren nuevos beneficios del maracuyá”, en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín San Francisco-Chorrillos.

V. JUSTIFICACIÓN

Los niños y las niñas del aula de 5 años - Científicos de la Institución educativa “Cuna Jardín San Francisco, en el momento de recreo, encuentran cerca del árbol del maracuyá un fruto tirado. Me enseñan y les pregunto: ¿Dónde lo encontraron? Ellos y ellas responden que estaba tirado al fondo, debajo de la planta, señalando al árbol del maracuyá. ¿Saben qué fruta es? Algunos dicen que es limón; otros que se parece a la fruta que tiene pepas que comemos; es maracuyá; un niño dice es Parchita. ¿Qué creen que se puede hacer con esta fruta? Responden que chupetes, refrescos, jugos. ¿Les gustaría investigar sobre el maracuyá?” Sí, dicen. ¿Y cómo podemos investigar? ¿De dónde sacaremos información? Preguntaremos a la mamá, en YouTube, en los libros y en Google, dice la docente. Esta información sirvió para hacer la apertura a una experiencia de aprendizaje.

A través de esta recopilación de información y conocedora de que los niños y las niñas regresan a las instituciones educativas después de 2 años de pandemia, la docente opina que es oportunidad propicia para la implementación de este proyecto de innovación. Durante el 2020, se obtuvo solo un 30% del nivel de logro en el aula, mientras que en el 2021 se obtuvo un 35% del nivel de logro. Además se contó con la evaluación de la ONG TRANSFORMA, cuyo informe menciona que los estudiantes no estaban motivados a la indagación ni a la investigación.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

El proyecto “Los científicos investigan y descubren nuevos beneficios del maracuyá” del aula Científicos de 5 años permitió que los estudiantes desarrollen la competencia “indaga mediante métodos científicos”, pero, a la vez, logró que toda la institución conozca de este proyecto que se desarrolló durante muchos meses, y mantuvo el interés de los estudiantes, el involucramiento de los padres y de toda la institución educativa. Este proyecto motivó que se mejore nuestro biohuerto y se consiguió que la promotora gestione un centro de hidroponía. Por otra parte, se logró, de manera conjunta, desarrollar aprendizajes en el área curricular de Comunicación con la competencia “Se comunica Oralmente usando su lengua materna.”

Como docente, aprendí mucho más allá de pensar que solo podía preparar jugo de maracuyá. Los niños y las niñas aprendieron de una manera divertida, creativa, sin dejar de lado la investigación. Pudieron apreciar cómo se transformaba el chocolate para la preparación de unas deliciosas chocotejas (con un “baño maría” y colocándolo directamente en una bolsa con agua caliente).

Crearon el nombre a sus propias recetas, como el jugo de “maracumango” (maracuyá, mango y leche), o al famoso postre de Delicia de maracuyá. Ellos y ellas disfrutaban, experimentaban al ver la transformación de los alimentos y de otros productos como la glicerina para elaborar jabones, la cáscara de maracuyá para preparar infusiones, la transformación del maracuyá cuando estaba amarillo y fresco hasta cuando se ponía seco.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

Competencia Priorizada: “Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.”

Los niños y las niñas muestran interés por conocer sobre el fruto que abunda en nuestra institución que no es valorado.

- Observaron las condiciones de cómo se encuentran las plantas en el biohuerto y propusieron estrategias para indagar cómo mejorar este espacio y aprovechar el fruto que abunda en el biohuerto.

- Los niños y las niñas escriben una lista de productos que quieren elaborar; comparan sus hipótesis con la información que han obtenido a través de la elaboración del producto; participan en la construcción de las conclusiones.

Competencia Impactada: Se comunica oralmente usando su lengua materna.

- Los niños y las niñas organizan información sobre los beneficios del maracuyá.

- Crean rimas sobre el maracuyá.

- Exponen, de manera verbal y con ayuda de imágenes, las acciones que han realizado para obtener los productos sobre la base del maracuyá a través de la feria que realizarán.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

El proyecto se realizó teniendo en cuenta el interés por descubrir lo que el maracuyá nos ofrece, así como atender las necesidades de los estudiantes en relación a la competencia “Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”. Los estudiantes fueron acompañados por la maestra y sus familias, en coordinación con la docente, participando activamente en las actividades programadas. Es importante señalar que los espacios del biohuerto se implementaron con apoyo de la promotora Unión de Obras de Asistencia Social – UOAS, asegurando un ambiente propicio para generar situaciones significativas e interesantes para los estudiantes. Las fases que se realizaron para toda la metodología fueron las siguientes:

Paso 1: ¿Qué creo saber?

Recojo de saberes previos: se realizan preguntas a los estudiantes sobre la actividad que se realizará como por ejemplo ¿Qué ingredientes crees que usaremos para realizar un queque de maracuyá? ¿Dónde lo ponemos para que se cocine? ¿Cuánto tiempo creen que demore en cocinar un queque?

Paso 2: ¿Qué quiero hacer?

Diseña su estrategia de investigación: indagan e investigan; se plantean sobre lo que van a realizar, en algunos casos con apoyo de sus familias y haciendo uso de la tecnología.

Paso 3: ¿Cómo lo voy a hacer?

Experimentan y contrastan su hipótesis. Elaboran su producto para luego contrastar su saber previo con su búsqueda de información.

Investigan sobre el producto seleccionado: Beneficios del consumo del maracuyá.

Paso 4: ¿Qué quiero compartir?

Socializan las conclusiones. Comparten las conclusiones en el aula, con sus familias y en la feria.

Paso 5: Socialización

Presentación del proyecto a través de la feria del “Súper maracuyá”.

Condiciones para asegurar la experiencia:

Visitar el biohuerto donde está la planta del maracuyá para que observen las características del fruto, la flor y la hoja.

Investigar información sobre los productos que pueden elaborar en base a la pulpa del maracuyá y cáscara del maracuyá.

Experimentar para conocer el proceso de crecimiento del maracuyá y registrar lo observado:

Comparación del tamaño y color de la hoja del maracuyá; observan la transformación de los diversos estados de los insumos que usan. Elaboran diversos productos (Jugo, jabones, postres, chocotejas, té, harina de maracuyá).

Buscar información sobre los beneficios del maracuyá con ayuda de sus padres.

Explicar los insumos y los pasos a seguir para la elaboración de una receta usando el maracuyá.

Elaborar diferentes productos en base al maracuyá (Pulpa y cáscara).

Diseñar logos representativos de los productos que van a elaborar.

Crear rimas para la venta de sus productos.

Crear paneles, afiches e invitaciones para la feria donde expondrán sus productos.

Organizar la exposición de los productos elaborados en base al maracuyá a través de la Feria “El Súper Maracuyá”.

Desarrollo de la experiencia:

Fase 1: Curiosidad por el maracuyá

Los niños y las niñas inician la curiosidad por el fruto al inicio y terminan volviéndose expertos en seguir investigando hasta llegar a las propiedades de la cáscara del maracuyá. El interés por este proyecto no termina con la feria, pues cada vez que recuerdan algún postre o hay algún evento especial lo único que piden que se prepare es algo delicioso de maracuyá: como un té de maracuyá acompañado de su queque de maracuyá.

Fase 2: Trabajo pedagógico con los niños y las niñas

Se escucha a los estudiantes sobre lo que saben, lo que quieren aprender y lo que quieren experimentar. Este trabajo no solo lleva a investigar sobre la teoría, sino también a hacerlo de manera práctica, pues ellos son los que experimentan y contrastan su información. De esta manera, se empoderan cada día más de su experiencia de aprendizaje.

Fase 3: Aprendiendo a indagar en familia

Si bien es cierto que las familias conocen cómo usar las redes, pero, en muchas oportunidades, se observó que al inicio se les hacía complicado indagar o buscar páginas que estén relacionadas con el tema. Ahora ya saben que deben indagar no solo una página, sino muchas páginas para que puedan explicarle a su niño o niña y, de la misma manera, involucrarse más con el proyecto.

Fase 4: Maestras unidas para aprender a indagar con nuestros niños y niñas

Al ver las maestras que los niños y las niñas del aula Científicos cosechaban todos los días el fruto del maracuyá, muestran su curiosidad y me preguntaban qué hacíamos con todo lo que se cosechaba, les comento que estamos trabajando un proyecto de investigación y les explico acerca de todo lo que estaban aprendiendo mis niños y niñas. Se socializa con las maestras para motivarlas a que el siguiente año puedan estimular a sus estudiantes a realizar este proyecto. A raíz de esta información, nace el proyecto BIOHUERTO DE PANCHITO “SEMBRANDO VIDA”

IX. EVALUACIÓN

La evaluación se realizó mediante evidencias individuales de la competencia “Indaga mediante métodos científicos” para el inicio: Proponen su estrategia para indagar sobre la transformación de la maracuyá, registrando diariamente sus observaciones en un papelógrafo, a través de imágenes, dibujos y fotos, en los que van identificando los principales cambios de la maracuyá; durante el proceso, observa, registra y menciona la transformación natural de la maracuyá, formando una línea de tiempo y escribiendo datos principales. Al final, lee, con ayuda de las imágenes, la información obtenida sobre los beneficios de la maracuyá, a sus pares, familia y comunidad, socializando las conclusiones a las que llegaron y la importancia de su proyecto.

Durante la ejecución de la experiencia de aprendizaje, se evaluó el proceso de los mismos, identificando logros, necesidades y retroalimentando a los estudiantes. Se utilizaron como técnica, la observación y como instrumento un registro de evidencias en base al propósito y criterios de evaluación planteados en la experiencia de aprendizaje. Asimismo, nos apoyamos en evidencias fotográficas y videos de la actuación de los estudiantes. Luego, al finalizar las experiencias de aprendizaje planificadas, se utilizó el mapa de calor para sistematizar la información obtenida y poder establecer el nivel de logro. Para comunicar a los padres de familia sobre los aprendizajes de sus hijos e hijas se envió un Google forms en el que pudieran visualizar los avances y dificultades. Al finalizar el proyecto se realizó el análisis e interpretación final de los datos con apoyo de los registros descriptivos y el llenado de un cuadro de Excel.

X. RECURSOS

Los recursos utilizados fueron el maracuyá como insumo primordial, en su pulpa, cáscara, la pepa, las semillas. Además, se usó glicerina para el jabón de maracuyá, moldes para los quesos, licuadora, hervidora, el horno eléctrico, refrigeradora, mesas, vasos, platos, cucharitas, recipientes. Los insumos fueron los siguientes: huevo, azúcar, aceite, harina, mantequilla, leche condensada, leche evaporada, colapez, crema de leche, galletas, mango, chocolate bitter para las chocotejas, canela, agua, anís estrellado y jengibre.

XI. RESULTADOS

A través de estos espacios, se nos permite intercambiar experiencias, conocimientos y reflexionar sobre nuestra práctica docente. Ello contribuye a fortalecernos profesionalmente y sobre todo a tomar decisiones de mejora. Permite a su vez motivar a las docentes para que puedan involucrarse en el proyecto brindando estrategias para mejorar la competencia de “indaga a través de método científicos” y tomen conciencia del cuidado ambiental. El trabajo colegiado ha permitido garantizar la planificación de experiencias de aprendizaje sobre la base de las características, los intereses y las necesidades de aprendizaje de las y los estudiantes, así como la mediación y evaluación para el desarrollo de sus competencias. Se recomienda seguir promoviendo a los estudiantes al proceso de la indagación.

Logros:

Al término del proyecto, se obtuvo al 76% el logro de la competencia “indaga mediante métodos científicos”, demostrándose en su curiosidad, preguntas y en sus acciones. Se logró la expresión oral de los niños y las niñas en un 80%, demostrándose en su desenvolvimiento cotidiano.

Involucramiento de las familias en el trabajo del proyecto en un 90%, en las actividades planeadas por los estudiantes.

Se logró el sostenimiento del interés de los estudiantes en el proyecto del maracuyá a lo largo del año.

Los niños y las niñas, al 98%, han logrado fortalecer y vivenciar una cultura ambiental diariamente.

Se desarrollaron su autonomía y su seguridad para las propuestas de proyectos. Se ha impactado en la competencia de emprendimiento, buscando nuevas propuestas de ventas del maracuyá.

Movilizar la toma de decisiones en los estudiantes para sus intereses y para movilizar competencias.

Se pueden movilizar diversas competencias en los niños con las diversas actividades de este proyecto.

Lecciones aprendidas:

Para el trabajo de competencias mediante el proyecto, resulta necesario escuchar a los niños en sus propuestas, curiosidades e intereses.

Registrar las ideas de los niños y las niñas ha permitido enriquecer la propuesta pedagógica. Es necesario brindar el material para generar confianza y seguridad en la exploración de los niños.

Es importante trabajar con las familias para que se involucren mediante la motivación para apoyar a sus hijos e hijas.

Recomendaciones:

Saber escuchar y respetar a los niños y a las niñas en sus ideas y en sus intereses. Los docentes deben investigar junto a sus estudiantes y a las familias.

“Me inspiran mis niños y mis niñas” “No tener miedo al proceso de indagar”

RESUMEN EJECUTIVO

La Institución Educativa “Cuna Jardín San Francisco” identificó la curiosidad y el interés en la fruta del maracuyá de parte de los niños y las niñas del aula de 5 años, “Aula Científicos”. Por esa razón, nos vimos en la necesidad de propiciar espacios de indagación y exploración de la fruta, para movilizar la competencia: Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos. Asimismo, se cuenta con información sobre los resultados de la evaluación de la ONG Transforma (nuestro aliado estratégico), cuyo resultado muestra un 30% en el nivel logrado en el área de planificación para el desarrollo del pensamiento crítico y analítico y el desarrollo del lenguaje. Este resultado se vio afectado por la pandemia de la COVID 19, que influyó de manera mundial, pues nuestros y nuestras estudiantes estuvieron en la etapa de confinamiento con sus familias, y no contaban con estrategias ni espacios para la indagación.

En la actualidad, hemos visto que este problema sí se puede revertir. Los niños y las niñas del Aula Científicos, la familia, la institución y las docentes, nos reunimos para buscar una alternativa de solución. Además, apreciamos que el interés de nuestros niños y niñas para conocer la fruta del maracuyá, que abunda en nuestra institución, no es valorado. Observamos las condiciones de cómo se encuentran las plantas en el biohuerto y propusimos estrategias para indagar cómo mejorar este espacio y aprovechar la fruta que abunda en el biohuerto. Los niños y las niñas organizan información sobre los beneficios del maracuyá. Los niños y las niñas escriben una lista de productos que quieren elaborar; comparan sus hipótesis con la información que han obtenido a través de la elaboración del producto, participando en la construcción de las conclusiones, y exponen de manera verbal y con ayuda de imágenes las acciones realizadas para obtener los productos sobre la base del maracuyá a través de la feria. Nuestro principal objetivo consiste en propiciar la indagación desde la primera infancia, a través del fruto del maracuyá, lo cual permitirá que los estudiantes formulen hipótesis, contrasten su información, comprueben lo que dicen a través de la elaboración de diversos productos, descubran los beneficios a través del consumo de este fruto y los socialicen.

El proyecto “Los científicos investigan y descubren nuevos beneficios del maracuyá”, del aula de 5 años, permitió que los estudiantes desarrollen la competencia “indaga mediante métodos científicos”, pero, al mismo tiempo, logró que toda la institución conozca de este proyecto que se desarrolló durante muchos meses, manteniendo el interés de los estudiantes, el involucramiento de los padres y de toda la institución educativa. Aparte de ello, generó otros proyectos institucionales como el biohuerto y consiguió que la promotora gestione un centro de hidroponía. “Como docente aprendí mucho más allá de pensar que solo podía preparar jugo de maracuyá”. Finalmente, los docentes debemos desterrar el temor y el mito de que el proceso de la indagación no puede ser promovido desde muy temprana edad. Sí puede ser promovido desde pequeños y, prueba de ello, lo constituye nuestro proyecto “Los científicos investigan y descubren nuevos beneficios del maracuyá”.



Proyecto:
**“Demostrando mis talentos
en tik tok”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“DEMOSTRANDO MIS TALENTOS EN TIKTOK”

II. DATOS GENERALES

IEI: “MADRE TERESA”

DIRECTORA: MARISOL VERONICA GIORDANO SILVA

Equipo responsable: Karen Lisset Quispe Huamani, Yolanda Manza Diaz, Karla Pilar Larrañaga Guerra, Ana Josefina Martinez Cordova y Barbara Hettie Berrocal Flores.
Nivel: inicial

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

NIÑOS DE 3, 4, 5 AÑOS del ciclo II nivel inicial EBR.

IV. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar los lenguajes artísticos relacionados a la danza, el teatro, la dramatización, gráfico-plástico, música a través de actuaciones autónomas y promoviendo el uso de materiales de reúso y tecnologías para fortalecer la autorregulación de emociones en niños y niñas de 3, 4 y 5 años.

V. JUSTIFICACIÓN

Surge debido a las necesidades de aprendizaje de los niños y niñas de 3,4 y 5 años de edad en los cuales se observa dificultad para compartir y comunicar sus creaciones delante de sus compañeros mostrando timidez e inseguridad. Así, tenemos que un 90% muestra necesidades de aprendizaje en las competencias "Crea otros lenguajes artísticos" y "Construye su identidad". ; este resultado fue recogido y evidenciado en el cuaderno de campo, anecdotarios, entrevistas a los padres y actas anteriores.

Por ello se propuso implementar el proyecto con el nombre de “Demostrando nuestros talentos en tiktok” que movilizará la competencia “Crea otros lenguajes artísticos” y “Construye su identidad” a partir del interés y necesidades de los niños y niñas, con juegos de roles utilizando el aplicativo tecnológico.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

Nuestro proyecto innovador “Demostrando mis talentos en Tiktok” es novedoso porque a través de diferentes juegos en su espacio para la grabación los niños y niñas demostrarán sus talentos de manera divertida, creando diferentes lenguajes artísticos como, creando canciones, creando movimientos, dramatizando juego de roles, haciendo uso de materiales de reúso a la vez los padres autorizaron y apoyaron para crear un usuario para Tiktok a través del cual las familias podían observar sus actuaciones y creaciones de los estudiantes, y brindarles seguridad como se reflejó en el desenvolvimiento escénico de sus hijos.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

Las competencias priorizadas:

“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” en esta competencia los estudiantes demos

traron sus diferentes creaciones artísticas usando diferentes materiales de reúso, adaptando según sus necesidades para luego expresar y comunicar sus creaciones de manera divertida, realizando actividades como creando su escenario según sus necesidades para presentar sus creaciones artísticas como dramatizar, bailar, cantar, pintura libre.

Según el interés y necesidad de los niños se trabajó diferentes actividades como “creamos un escenario: listos, cámara, acción”. Para ello, los estudiantes dialogaron y presentaron sus saberes previos e investigaron sobre qué contiene un escenario, posteriormente realizaron un diseño según su imaginación de cómo les gustaría que fuese su escenario, luego los niños expusieron sus diseños para continuar y buscar los materiales que usarían para crear un escenario, finalmente los estudiantes coordinan para comunicar su creación ¿Qué hicieron? ¿Qué usaron? ¿Cómo lo hicieron?, cabe mencionar que también se realizaron otras actividades de creaciones como “creamos un adorno”, “creamos un cartel”, “creamos un baile”, etc. También crearon un pequeño teatro donde representaban historias inventadas por los propios niños y donde expresarán diferentes emociones; para ello crearon sus personajes, utilizando juguetes, figuritas, títeres.

Dos dados: Creando sus cuentos a través de los conectores colocados a través de imágenes colocados en el dado creado.

En la competencia impactada “construye su identidad” los estudiantes demostraron el desarrollo de su autonomía, seguridad y autorregulación de sus emociones de manera divertida realizando diferentes actividades como: “jugar con espejos como me siento hoy” realizando diferentes expresiones gestuales: alegría, tristeza, enojo.

Así mismo dibujando “cómo me siento al ingresar a la escuela”, dibujando en una ficha y socializándolo con sus compañeros.

Jugando a crear el supermercado, desarrollando la seguridad y autorregulación de sus emociones jugando en equipo, mostrando alegría al hacer la compra.

Así mismo jugando a vestirse y elegir su personaje a través del juego de roles de la familia, jugando con sus amigos a la colaboración a la hora de realizar tareas en el aula, como repartir las cartucheras, limpiar las mesas, la oración, el saludo, repartir los jabones, etc. En la competencia de soporte “psicomotricidad” los estudiantes demostraron el desarrollo de sus habilidades motoras, expresivas y creativas haciendo uso de su cuerpo .

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

Este proyecto tiene por finalidad el desarrollo de los otros lenguajes artísticos que ayudarán a fortalecer y autorregular sus emociones y permitirá que los estudiantes actúen con autonomía transformando y usando materiales de reúso demostrando sus creaciones haciendo uso del aplicativo.

Fase 1: Momento de la planificación colegiada, en esta fase para iniciar nos reunimos de manera colegiada, organizada y programada con nuestra directora para hacer la sistematización a cerca de las necesidades de aprendizaje de nuestros estudiantes, y a la vez proponer los planes de mejora según las competencias de mayor necesidad pedagógica de aprendizaje; a la vez comunicar los intereses y demandas pedagógicas de nuestros estudiantes. Así mismo, identificamos los recursos y materiales relacionados al arte y reúso que se va a utilizar teniendo en cuenta su pertinencia tanto en el espacio, tiempo y edad de los niños.

Fase 2: Momento de la sensibilización con las familias, en esta fase en coordinación con la dirección, nos organizamos para realizar reuniones y jornadas de trabajo con los padres de familia, para ello, cada maestra se reúne con sus padres de familia de aula, con presencia de la directora, y haciendo uso de un proyector se informa en qué consiste nuestro proyecto innovador, “Demostrando mis talentos en Tiktok”, a la vez se informa de qué manera se trabajará este proyecto, porque lo hacemos, cuáles son los beneficios, quienes serán los aliados principales y lo más importante, informar. El objetivo es sensibilizar para que brinden la autori

zación y hacer las grabaciones con tomas de fotografías y contar con su apoyo en calidad de aliados principales, así mismo, nos organizamos para las siguientes jornadas con los mismos padres de familia.

Fase 3: Ejecución del proyecto, en esta fase con los estudiantes organizamos una peñita criolla en la cual los propios niños construyeron un escenario, así como las mesas según sus propios diseños, además elaboraron sus tarjetas de invitación para la comunidad talentosa y

padres de familias. En el compartir los estudiantes reciben una visita de un talentoso, por ejemplo, en unas de nuestras actividades tuvimos la presencia de un padre de familia que toca cajón y su esposa, una gran bailarina. Al terminar su actuación los padres preguntan a los estudiantes si les gustó o no el talento mostrado, narran cómo descubrieron su talento desde muy pequeños y conforme fue pasando los años siguieron practicando día a día para mejorar, y también mencionaron que enviarán videos a sus padres a través de Tiktok para que observen todas sus músicas creadas.

Problematizando

Ante esta situación se pregunta a los estudiantes ¿Qué es un talento? ¿Cómo habrá descubierto su talento el padre? ¿Qué talento presentó el padre de familia? ¿Cómo se sintió el padre al presentar su talento? ¿Todos los talentos serán iguales? ¿Cuál crees que será tu talento? ¿Te gustaría descubrir tus talentos? ¿A quiénes te gustaría presentar tu talento? Luego preguntamos a los estudiantes ¿Qué podemos hacer para descubrir nuestros talentos? ¿Qué vamos hacer? ¿Para que son los talentos? ¿Qué vamos hacer para descubrir sus talentos de los demás? ¿Dónde demuestran sus talentos las personas?

Indagando

Para ello los estudiantes realizarán entrevistas a sus familias sobre sus talentos para poder investigar a cerca de los talentos de sus familias, también realizaran encuestas a las familias y a los estudiantes para obtener información sobre qué talentos poseen cada estudiante y sus familias, habrá preguntas para conflictuar a los estudiantes como ¿Qué pasaría si un desconocido nos quiere grabar? ¿Qué le dirían? ¿Por qué? ¿Qué pasaría si en el aula no tuviéramos celular para grabar nuestros talentos?

Con los estudiantes abriremos espacios de diálogos para preguntar ¿de qué manera nos imaginamos que será nuestro espacio de Tiktok?

Los estudiantes demostraron mediante dibujos, pintura, usando material de reúso, su espacio de Tiktok a la vez mencionaron qué materiales usaron para su presentación, también elaboraron sus materiales e instrumentos y realizaron sus ensayos para su presentación.

Organizando

Planificando ¿Cómo será la presentación de sus talentos en Tiktok? ¿Qué talentos presentaremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué materiales usaremos? ¿Cuáles serán los acuerdos? ¿Cómo nos organizamos? ¿Qué haremos primero, segundo...? ¿Qué haremos antes de la presentación? ¿durante la presentación? ¿Después de la presentación?

Construyendo

Los estudiantes realizaron ensayos antes de grabación, prepararon el ambiente con los materiales que necesitamos como vestuarios, colocación del aro led, cámara, equipo de sonido, micrófono entre otros, luego, durante la presentación los estudiantes se organizaron para hacer la presentación y presentar nuestro prototipo el espacio “listo, cámara, acción: demostrando mis talentos en Tiktok”, luego la presentación CDs de los estudiantes, la grabación, la revisión con los estudiantes y la publicación en el grupo cerrado de Tiktok, con la autorización de los padres de familia y seguidamente se publicará en el Facebook de la I.E. Madre Teresa.

Fase 4: Evaluación del proyecto, usando la tecnología e internet en el aula con los estudiantes revisaremos como fue nuestra presentación ¿Cómo nos quedó? ¿Habrá algo que mejorar? ¿Qué propones para mejorar? A la vez revisaremos con los estudiantes ¿Cómo nos quedó los materiales que usamos para nuestra presentación? ¿Habrá algo que mejorar? ¿Cómo te sientes con tu talento? ¿Cómo les fue con el tiempo? ¿Crees que estará bien? Con los estudiantes haremos un registro para anotar sus aportes para la mejora de su prototipo.

IX. EVALUACIÓN

Con los estudiantes revisaremos nuestros productos, los ensayos de nuestros talentos, en la presentación del día de los animales, en la cual los niños crearon su escenario y diferentes creaciones artísticas como canciones, bailes, piruetas, carteles, poesías con amor para los animalitos; para el revisado, haremos uso de tv., laptop e internet y nos evaluamos con preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Qué te pareció? ¿Cómo nos quedó? ¿Habrá algo que mejorar? ¿Qué propone para mejorar? En un cuadro colocaremos todas las sugerencias de los estudiantes para la mejora de nuestros prototipos. De la misma manera, se revisará los materiales elaborados con reúso para su presentación y realizaremos las mismas preguntas ¿Cómo creen que te quedo tu creación? ¿habrá algo que mejorar? De la misma manera haremos uso de registro para anotar las sugerencias de los estudiantes. También preguntaremos sobre el tiempo ¿Cómo les fue con el tiempo? ¿Crees que estará bien? Registramos las sugerencias.

Además, queda como reto que los niños evalúen los talentos de los padres, con la idea de construir un mapa de talentos en la clase.

X. RECURSOS

Los estudiantes realizaron registrando un listado de talentos investigando en los aplicativos y plataforma donde se evidencia que los artistas hicieron uso del aplicativo del Tiktok para demostrar sus talentos; el uso del tiempo fue necesario; a la vez se usó la biblioteca de aula y la biblioteca virtual. También se pudo usar las encuestas para saber si en casa las familias cuentan con aparatos tecnológicos como celular smartphone, tablet, computadora, laptop, cámaras fotográficas, ipad. Asimismo, hicimos uso de los aparatos tecnologías de la IE y de la red del internet, cada maestra hará uso de su celular para las grabaciones y usaremos la cuenta de Facebook institucional.

Los estudiantes harán uso de efectos, filtros, fondos musicales, materiales del aula, entre otros. Crearon diferentes materiales artísticos de manera autónoma usando materiales del aula y de reúso.

XI. RESULTADOS

Logros:

- El 90% de los estudiantes se ubican en el nivel logrado de la competencia “construye su identidad”, gracias a este proyecto los estudiantes demuestran seguridad y autonomía en realizar y comunicar sus creaciones de manera fluida; lo mismo se aprecia en la competencia “psicomotriz”; asimismo, en la competencia “crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, el 80% de los estudiantes se encuentran en el nivel logrado demostrando y comunicando sus creaciones artísticas.
- Este proyecto innovador nos ayudó a mejorar en nuestra práctica pedagógica, nos ayudó a comprender y movilizar la competencia “crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, además de ello, comprendimos lo importante que es trabajar desde las necesidades e intereses de los estudiantes.

- Se logró que el 80% de los padres de familia se involucren en nuestro proyecto innovador y en todos los proyectos trabajados en el aula; se logró comprometer a los padres a seguir participando activamente y acompañando a sus hijos en sus aprendizajes.
- Se logró proponer alternativas (ideas) para explorar y descubrir el talento de los niños a través de dibujos y/o mapa de ideas
- Se logró que los niños propongan acciones para demostrar su talento a los demás.
- Los estudiantes expresen sus emociones, interactuando con los demás de manera divertida a través de actividades de su interés para desarrollar sus talentos.

Lecciones aprendidas:

Los estudiantes aprendieron a manejar sus emociones, socializar y organizarse con sus compañeros, además de comunicar sus creaciones de manera autónoma, según sus necesidades.

Las docentes y personal de la IE, aprendimos a trabajar en equipo con reuniones colegiadas y sobre todo desde una mirada pedagógica, atendiendo las necesidades e intereses de los estudiantes.

Las familias comprendieron que involucrándose al trabajo organizado con las docentes, mejora la calidad de aprendizaje de sus estudiantes.

Recomendaciones:

Los docentes deben realizar actividades de interés del estudiante para que pueda comunicar sus creaciones y expresar sus sentimientos y emociones para desarrollar sus talentos. Los docentes deben fomentar el trabajo colaborativo entre alumnos y maestros para fortalecer su salud emocional y hacerlos sentir más seguros para descubrir y comunicar sus talentos. El proyecto de innovación debe ser incorporado en el proyecto educativo institucional.

ANEXOS

Link de fotografías y videos de los estudiantes. https://drive.google.com/drive/folders/1P0X9hN21gTN2bGzaBsVRihdPbRj0ftKv?usp=share_link

RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto tiene por finalidad el desarrollo de los otros lenguajes artísticos que ayudarán a fortalecer y autorregular sus emociones y permitirá que los estudiantes actúen con autonomía transformando y usando materiales de reúso, demostrando sus creaciones y haciendo uso de la aplicación Tiktok.

Desarrollar los otros lenguajes artísticos de la danza, el teatro, la dramatización, grafico-plástico, música a través de sus actuaciones, haciendo uso de materiales de reúso para fortalecer su autonomía y autorregular sus emociones en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años. Este proyecto ayudará a los estudiantes, a ser más autónomos en su desenvolvimiento, a tomar decisiones, a mejorar su responsabilidad y aplicarlo en su entorno social; a la vez fomenta el trabajo colaborativo e interdisciplinario de estudiantes y maestros, contribuyendo y fortaleciendo su salud emocional haciéndolos sentir más seguros y descubrir sus talentos y de los demás.

En conclusión, nuestro proyecto innovador “Demostrando mis talentos en Tiktok” es importante porque a través de diferentes juegos, en su espacio para la grabación, los niños y niñas demostrarán sus talentos de manera divertida creando diferentes lenguajes artísticos como creando canciones, movimientos, dramatizando juego de roles, haciendo uso de materiales de reúso y a la vez los padres desde sus hogares podrán observar y apreciar las actuaciones, creaciones y sobre todo la expresión comunicativa de sus menores, haciendo que los estudiantes demuestren seguridad y confianza esto se refleja el desenvolvimiento escénico.



Proyecto:
“El tren de la imaginación”

I. NOMBRE DEL PROYECTO

"EL TREN DE LA IMAGINACIÓN"

II. DATOS GENERALES

Nombre de la Institución Educativa: N° 053 MI NIÑITO JESÚS

Equipo responsable:

Directora: Carmen Rios Espinoza

Docentes: Bertha Elva Ruíz Soberon, Gabriela Roxana Zavala Linares, Hinostroza Zuta Jesica

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Estudiantes de 4 y 5 años del II ciclo de la Educación Básica Regular.

IV. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer la competencia "Lee diversos textos a través de la estrategia "Tren de la Imaginación"" en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 053 MI NIÑITO JESÚS, para promover el hábito lector y el desarrollo del pensamiento crítico desde la lectura.

V. JUSTIFICACIÓN

De acuerdo con los resultados del diagnóstico, del Plan Lector institucional, se puede evidenciar que los estudiantes de 4 y 5 años presentan escasos hábitos de lectura, una expresión oral poco clara y coherente, manejo de poco vocabulario y falta de interés por la lectura. Por ello, en la evaluación realizada, se obtuvo el 20% de desarrollo de la competencia "lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna".

En ese sentido, se puede concluir que estos resultados se deben a que el 75% de padres de familia cuentan con escasos hábitos lectores, sin espacios acondicionados para realizar la lectura en casa; y el 33% de los docentes disponen de pocas estrategias didácticas para desarrollar la competencia "lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna". Además, por construcción aledaña a la institución educativa, se tuvo que cerrar la biblioteca institucional por el exceso de ruido y no se logró implementar este espacio en todas las aulas. Ante estas dificultades, se observa que los estudiantes no logran alcanzar el nivel de la competencia esperada para el siguiente ciclo.

Analizando el cuaderno de campo, se observaron en las aulas que, en el juego libre en los sectores, los estudiantes preferían jugar en otros sectores. Utilizaban el espacio del sector de biblioteca para construir usando bloques, y así dejando de lado los libros y los materiales de lectura. Ante esta situación, se planteó el carrito lector en julio del 2022 con el fin de fomentar el hábito lector, decisión tomada de forma colegiada, considerando las características de los estudiantes como ejemplo, su altura, sus gustos, preferencias, entre otras. Sin embargo, en una reunión de docentes, se reflexiona y se considera implementar, adicionalmente, el tren de la imaginación, porque este lo realizarán los estudiantes, coordinando de manera grupal, creando un prototipo, seleccionando materiales, y ejecutando sus ideas. Este tren contará, en un inicio, con tres vagones. El primer vagón se implementará con materiales del Estado (textos del Ministerio de Educación); el segundo vagón contará con producciones realizadas por los estudiantes (adivinanzas, rimas, trabalenguas, etc.). Por último, el tercer vagón estará destinado para las producciones audiovisuales y auditivas de los estudiantes y sus familias. Este tren de la imaginación podrá ampliarse según lo que los estudiantes requieran.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

El valor agregado del proyecto de innovación radica en la producción audiovisual y auditiva de los estudiantes junto a su familia, para potencializar el prototipo “Tren de la imaginación” con un vagón de producción digital. Además, los estudiantes están prototipando el tren de imaginación con diferentes vagones que contendrán contenidos del Estado (Ministerio de Educación) y sus propias

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

Competencia priorizada: Lee diversos tipos de texto escritos en su lengua materna. Los estudiantes realizan entrevistas a sus padres recabando información necesaria que luego plasman en dibujos. Observan, seleccionan y escogen diversos tipos de textos y comunican cuáles son de su agrado. Luego proponen los materiales para la elaboración del tren de la imaginación, así como, el diseño y la creación libre de videos y audio cuentos con la participación de los padres de familia. Crean la letra de una canción representativa para la llegada del tren al aula y un carné bibliotecario, para llevar un registro de lo leído. Finalmente, los estudiantes comparten y socializan sus textos, audios cuentos, dramatizaciones, dibujos, collage y producciones.

Competencia impactada: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Los estudiantes exploran, de manera individual y colectiva, diversos materiales que pueden utilizar para la elaboración del tren de la imaginación. Descubriendo los resultados de su interacción con los diversos materiales seleccionados por ellos mismos, diseñan su prototipo del tren de la imaginación, y representan sus ideas usando diversos lenguajes artísticos, como la pintura y el dibujo. También, realizan las dramatizaciones de los audio y video cuentos escogidos. Finalmente, muestran sus creaciones a sus demás compañeros, describiendo cómo lo hicieron, qué utilizan y qué les gusta más de la experiencia.

Competencia de soporte: Se comunica oralmente en su lengua materna. Con los resultados obtenidos de las entrevistas, los estudiantes elaboran un dibujo como interpretación del texto favorito de sus padres y les comentan a sus compañeros, de forma espontánea y/o en asambleas. Realizan su audio y video cuentos, utilizando recursos para-verbales, como tono, volumen, ritmo al interpretar un personaje; realizan también movimientos con su cuerpo al dramatizar el cuento. Por último, reflexionan sobre los mensajes dejado por cada audio y video cuento, comentando lo que les gusta o disgusta de los textos leídos.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

El proyecto de innovación “Tren de la imaginación” busca incrementar el nivel en la competencia “lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, realizando un tren, organizándolos en diferentes vagones con materiales del Estado, sus creaciones literarias y producción audiovisual y auditiva de los estudiantes con sus familias.

Metodología:

Este proyecto de innovación se realiza con el enfoque investigación – acción. Se pretende describir situaciones significativas, especificando características importantes de los estudiantes de 4 y 5 años de la I.E. 053 Mi niño Jesús.

Para ello, se aplicarán técnicas e instrumentos para el recojo de la información, como la observación, rúbricas, cuaderno de campo, para conocer el nivel de los estudiantes respecto a la competencia “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”. Con la información obtenida, plantearemos como estrategia pedagógica el “Tren de la imaginación”, y con ello explicaremos cómo influyó en el logro de la competencia en mención.

Fases del proyecto:

Fase 1: Planificación colegiada de actividades

Las docentes y las auxiliares, en las reuniones colegiadas, revisan el diagnóstico del Plan Lector Institucional 2022, toman acuerdos, realizan propuestas, para poder mejorar la competencia que proyecta un bajo porcentaje.

Se concluye con la elaboración y ejecución del “Carrito lector”. Recogiendo los logros obtenidos con esta propuesta, en el mes de julio, se decide implementar en paralelo solo para las aulas de 4 y 5 años el “Tren de la imaginación”.

Fase 2: Sensibilización de las familias

Mediante las reuniones con padres de familia, se logra sensibilizar sobre la importancia de la lectura, tanto en casa como en la escuela. Por ello, se les muestran los porcentajes obtenidos en la evaluación diagnóstica que se les realizó al inicio del año. Comentan las reflexiones a las que llegaron al visualizar sus respuestas, proponiendo alternativas de solución. Las docentes comparten con ellos el proyecto de innovación que se llevará a cabo en las aulas con el fin de una mejora en la competencia. Los padres de familia se comprometen a participar activamente en el proceso y desarrollo de dicho proyecto.

Fase 3: Ejecución del proyecto con niños y niñas

Inicio:

Los estudiantes reciben la visita del personaje/conductor del tren (bibliotecaria) que motivará a la lectura, que se vestirá con diversos atuendos para motivarlos, empezando su recorrido con la canción representativa del “Tren de la imaginación”. Ellos lo esperarán sentados en su rincón de lectura.

Para recabar información necesaria, los estudiantes realizan entrevistas a sus padres para poder indagar sobre ¿en qué momentos del día leían los cuentos y quién los acompañaba? ¿Cuál era su cuento favorito y de qué trataba? Realizarán un video contando su experiencia para luego plasmarla en dibujos.

Por otro lado, indagan sobre cómo se puede realizar un tren de la imaginación: ¿Cómo haremos y qué materiales utilizarías para elaborar el tren de la imaginación? ¿Quién dirigiría y en qué momento del día pasaría el tren de la imaginación por nuestras aulas? Cada estudiante podrá expresar sus opiniones que serán anotadas en un papelógrafo.

También, podrán observar, seleccionar, escoger diversos tipos de textos y comunicar cuáles son de su agrado. ¿Qué pondríamos en cada vagón? ¿Cómo organizamos el tren? Asimismo, investigan sobre la elaboración del audio/video cuento: ¿Qué es y cómo elaborarías tu audio/video cuento? ¿Quiénes podrían apoyarnos y cómo lo presentarías?

Proceso:

Diseño. Los estudiantes diseñan el prototipo del tren de la imaginación según sus propuestas y materiales que usarán para elaborarlo.

Selección. Elegimos el video y audio cuentos que les gustaría realizar, mencionando el personaje que le gustaría representar, él y su familia.

Compongo. Crean, en equipos, la letra de la canción que representa la llegada del “Tren de la imaginación” a los salones. Finalmente, elaborarán el tren de la imaginación utilizando material reciclable estableciendo las medidas, forma, colores que llevará dicho tren, determinando su ubicación en la institución educativa, y quién podría ser el conductor. Evidencio. Elaboran su carné bibliotecario para saber cuántos textos han leído.

Salida: Los estudiantes reflexionan sobre lo que aprendieron, para qué les sirvió lo aprendido, cómo lo hicieron y qué fue lo que más les gustó.

Por último, comparten y socializan sus textos, audio cuentos, dramatizaciones, dibujos, collage y producciones del tren de la imaginación en la feria “Súbete al tren de la lectura”. También se socializa con los padres los logros obtenidos durante la aplicación del proyecto “El tren de la imaginación”, a través de las redes sociales de la institución educativa, con videos y fotos.

IX. EVALUACIÓN

La evaluación que se brinda a los niños es una evaluación formativa con preguntas abiertas, como parte de la retroalimentación. Se tendrá en cuenta la competencia priorizada “lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, al momento de la evaluación. Las evidencias de aprendizaje, tanto individuales como colectivas, se evaluarán mediante la exposición de los cuentos que leían sus padres en el mural, sobre la base de la encuesta realizada por ellos. Presentarán a sus compañeros y familias dramatizaciones y creaciones de cuentos. Reflexionarán y compartirán los mensajes, testimonios y experiencias vividas en el proyecto.

La docente de aula manejará un cuaderno de campo, rúbricas y lista de cotejo, donde anotará y registrará los logros, dificultades y sugerencias del proyecto que se está desarrollando.

X. RECURSOS

Se utilizarán materiales reciclables como cajas, periódicos, cartones, tapas, CD, etc., para la elaboración del tren de la imaginación, así como, témperas, crayolas, colores, plumones, goma, silicona, papeles de color, hojas bond, papel crepé, entre otros. Para implementar dicho tren, necesitaremos libros de la biblioteca del colegio y creaciones de los estudiantes, proyectándolos a través de radios, USB y televisores.

XI. RESULTADOS

Logros:

Nuestro proyecto de innovación se encuentra en proceso de implementación; sin embargo, en el transcurso de la ejecución, se evidencia que un 80% de los estudiantes de 4 y 5 años ha fortalecido el placer por la lectura, haciendo que los estudiantes disfruten de la lectura individual y colectiva.

Se consigue la autonomía de los estudiantes, al proponer, elegir y crear sus propios textos. Se obtiene la participación activa de los padres en la creación conjunta de actividades literarias, como: cuentos, adivinanzas, trabalenguas, que luego fueron compartidas en el aula.

Las docentes, a través de las reuniones colegiadas, comparten sus experiencias vividas durante el proyecto, analizando los logros obtenidos.

Lecciones aprendidas:

La implementación del “Tren de la imaginación” permite fortalecer aquellas competencias que no logramos desarrollar de forma habitual en los estudiantes, ya que, gracias a las estrategias innovadoras y predisposición de las docentes, buscamos lograr la mejora de los estudiantes. En las reuniones colegiadas, se logra analizar el diagnóstico de nuestra institución y buscar las mejoras necesarias, teniendo en cuenta las habilidades, capacidades y destrezas de los estudiantes.

Se reconoce a las familias como agente esencial en el acompañamiento del aprendizaje de sus hijos e hijas.

Se valora la participación de las auxiliares antes, durante y después de la ejecución del proyecto “Tren de la imaginación”.

Recomendaciones:

Que cada aula de la institución educativa cuente con su propio “Tren de la imaginación” elaborado e implementado por sus estudiantes.

Que los estudiantes tengan un banco virtual de video/audio cuentos que puedan disponer en cualquier momento para disfrutar de la lectura en familia.

Se sugieren reuniones colegiadas frecuentes, para analizar los logros, dificultades y alternativas de solución.

Se sugiere tomar en cuenta las características, necesidades, gustos y preferencias de los estudiantes; y la elección de los materiales a utilizar según su contexto.

ANEXOS

Enlace de fotografías de la implementación del proyecto de innovación EL TREN DE LA IMAGINACIÓN:

https://drive.google.com/drive/folders/1u4WDEWXn1AZtrNJt6czh-qU8ueVPQOyBc?usp=share_link

RESUMEN EJECUTIVO

En la institución educativa 053 “Mi niño Jesús”, se evidencia, en los resultados del diagnóstico del Plan Lector institucional, que los estudiantes de 4 y 5 años presentan escasos hábitos de lectura, una expresión oral poco clara y coherente, manejo de poco vocabulario y falta de interés por la lectura. Por ese motivo, en la evaluación realizada se obtuvo el 20% de desarrollo de la competencia “lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”. Se puede concluir que estos resultados se deben a que el 75% de padres de familia cuentan con escasos hábitos lectores, sin espacios acondicionados para realizar la lectura en casa. Asimismo, el 33% de las docentes disponen de pocas estrategias didácticas para desarrollar la competencia “lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”. Por ello, se propone desarrollar el proyecto el “Tren de la imaginación”, con el objetivo de fortalecer la competencia “lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, a través de la implementación del proyecto en los estudiantes de 4 y 5 años, para el desarrollo de condiciones y estrategias que promuevan el hábito lector y el desarrollo del pensamiento crítico. En este proyecto, los estudiantes exponen los cuentos que leían sus padres de acuerdo con las entrevistas que realizaron, a través de un dibujo. Presentan a sus compañeros y familia sus creaciones de texto y audio cuentos en su tren de la imaginación. Reflexionan sobre los mensajes de su audio/video cuentos creados del tren de la imaginación. Socializan, en un mural, los cuentos preferidos de sus padres como resultado de sus entrevistas. Representan, en equipo, sus dramatizaciones del cuento que eligieron y comparten sus testimonios de las experiencias vividas en el proyecto. Para obtener las oportunidades de comunicar y expresarse con las demás personas, generan identidades individuales y colectivas al participar en la vida cultural y social. Se usan para construir prácticas sociales del lenguaje, como un medio para aprender y reflexionar en diversos campos del saber, creando y aplicando en las distintas facetas de su vida.

En conclusión, con este proyecto “Tren de la imaginación” se desea mejorar el nivel de logro de la competencia “lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, utilizando diversos recursos, sobre todo la implementación de la producción audiovisual y auditiva de los estudiantes junto a sus familias, que formarán parte del “Tren de la imaginación”.



Proyecto:
**"ÑAWIRISPA KHUSKA PUCKLLASUNCHIS:
Leemos y jugamos juntos"**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“ÑAWIRISPA KHUSKA PUCKLLASUNCHIS: Leemos y jugamos juntos”

II. DATOS GENERALES

I.E.I N° 555 “INMACULADA CONCEPCIÓN”

Equipo responsable:

Directora: Carmen Luz Loarte Carlos

Docentes:

Graciela Azucena Castro Castillo

Daisy Gora García de Cabanillas

Elizabeth Vanessa Rojas Díaz

Faviola Karla Lazo Guevara

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Niños y niñas de 3 a 5 años.

IV. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer en los niños y niñas de la IEI 555 Inmaculada Concepción, la interacción y la comprensión del sentido de los textos a partir de sus intereses y preferencias compartido en los talleres “ÑAWIRISPA KHUSKA PUCKLLASUNCHIS: Leemos y jugamos juntos” implementada de manera dinámica, divertida y variada.

V. JUSTIFICACIÓN

A inicios del año escolar, las maestras aplicaron a los padres de familia una encuesta para recoger una información fundamental donde se pudo evidenciar que: El 75% de padres de familia muestran poco apoyo a la lectura de cuentos y desconocimiento de estrategias o modos de actuar para fomentar el hábito lector en los niños. El 75% de los padres de familia no son modelos lectores, no cuentan con espacios de lectura en casa.

También se realizó una encuesta y observación al docente donde se evidenció que el 50% de docentes con estrategias limitadas para desarrollar la competencia lee diversos tipos de textos.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

Con este proyecto se ha podido desarrollar de forma creativa actividades como “Cuenta cuentos” divertidos desde “Piratas lectores”, “Entre cuentos y disfraces”, dos ediciones de “Mini feria infantil de cuentos”, concursos de creación de cuentos en familia, concurso de implementación de bibliotecas familiares y talleres para padres de familia para que adquieran estrategias lectoras entre otras.

También permite formar personas ciudadanas, autónomos, creativos, comunicativos, amantes de la buena lectura, investigadores, democráticos, críticos reflexivos, proactivos, emprendedores y capaces de opinar libremente que contribuyan a mejorar su calidad de vida personal, familiar y comunitaria.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

Competencia priorizada: Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna, porque los niños y niñas se muestran interesados por el contenido de los textos que hay en el aula y que se realizan mediante diversas estrategias al hacer las narraciones, planteando preguntas de lo que han comprendido y a partir de ello crean un prototipo del personaje que le impactó, seleccionando diversos materiales de su entorno en los diversos talleres, Competencia impactada: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, porque les permite poner en juego su creatividad, imaginación a través del diseño de un prototipo. Competencia de soporte: Construye su identidad, porque le permite trabajar la autonomía, autoestima y confianza en sí mismo y sus posibilidades, así como el manejo de emociones.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

El proyecto “ÑAWIRISPA KHUSKA PUCKLLASUNCHIS: Leemos y jugamos juntos” busca fortalecer en los niños y niñas de la IEI 555 Inmaculada Concepción, la interacción y el sentido de los textos a partir de sus intereses y preferencias poniendo en juego la creación que se comparten en los talleres “ÑAWIRISPA KHUSKA PUCKLLASUNCHIS: Leemos y jugamos juntos” de manera dinámica, divertida y variada, la metodología cuenta con 4 talleres:

WAYQUY (Cocina)
TAQMIRINSHIS (Experimentos)
KAPCHY (Arte)
ACLLASUN (Reciclado)

Cada uno de los talleres son ejecutados de manera bimestral y cada una de ellas de forma dinámica, divertida y variada. Cada uno de ellos responde a la siguiente metodología:

INICIO

1ro. Los niños y niñas escuchan un cuento, el cual previamente ha sido elegido por las docentes y que tiene que estar en relación con lo que se desea obtener del taller. La docente lo narra utilizando diversas estrategias y luego realiza preguntas de comprensión.

DESARROLLO

2do. Se le pide al niño/a que elija su personaje favorito y lo diseñe a través de un prototipo utilizando el dibujo o modelado. Luego, le preguntamos ¿Por qué lo has elegido? ¿Cómo te lo imaginas?

3ro. El niño/a ejecuta el prototipo utilizando los materiales que ha traído según sea el taller.

CIERRE

4to. Socializa con sus pares el personaje favorito que ha plasmado y explica cómo lo hizo y lo compara con su prototipo.

Luego, la experiencia es digitalizada para que pueda ser observada y reflexionada en casa a través del uso de la tecnología, esto nos permite hacer una retroalimentación compartida entre padres y docentes.

IX. EVALUACIÓN

La evaluación formativa está a lo largo del proceso, en este caso, con preguntas desafiantes a estudiantes del nivel. Por ejemplo, al inicio luego de la lectura del cuento y una vez que el niño ha elegido su personaje favorito, observa los materiales que previamente se han solicitado a los padres de familia o los que la maestra a dispuesto para tal fin y pregunta al niño/a ¿Cómo te imaginas a tu personaje favorito? ¿Qué materiales de los que están acá vas a utilizar? ¿Qué otros materiales necesitarías? Se les invita a diseñar su prototipo a través de un dibujo o modelado que explicará a la docente.

En el momento de la socialización/reflexión se les pregunta ¿cómo te quedó tu personaje favorito? ¿Qué materiales de los que están acá vas a utilizar? ¿Qué otros materiales necesitarías? Se les invita a diseñar su prototipo a través de un dibujo o modelado que explicará a la docente.

X. RECURSOS

Cada taller tiene materiales específicos.

Cuentos diversos que son previamente seleccionados por la docente porque tiene que estar alienados al taller.

Material reciclado: CDs, cajas, tubos de cartón, retazos de papel, tela, etc.

Material para experimentar: tubos, platos, lupa, etc,

Material para arte témperas, cola sintética, silicona, plumones, colores, plastilina, etc.

Material para cocina: mandiles, tazones, platos, ingredientes diversos etc.

XI. RESULTADOS

LOGROS:

El desarrollo de este proyecto ha permitido el acercamiento de los niños y niñas hacia los cuentos. Hay más deseos de hojear y de que les lean cuentos en el aula y en los hogares. Los niños y niñas de 3 años no solo responden a preguntas literales sino inferenciales, lo mismo sucede con los de 4 y 5 años quienes ya hasta opinan y comentan del texto leído. Niños con autonomía, autoestima y pensamiento complejo.

En relación a los padres de familia, se encuentran muy motivados con la lectura de los cuentos a sus niños y han implementado sus bibliotecas en sus hogares.

Las docentes manejan variedad de estrategias para la narración de los cuentos y se ha reforzado el trabajo colegiado porque planifican por edades.

LECCIONES APRENDIDAS

- No debemos pensar que los niños y niñas del ciclo II, no están facultados para poder crear y diseñar prototipos. Este proyecto, aparte del fortalecimiento de la competencia lee diversos tipos de textos, ha desarrollado la capacidad creadora y de expresión artística que poseen los niños vinculando, así, otras áreas de desarrollo dentro de cada taller.
- El acercamiento a la lectura, no solo es tarea del docente sino también de las familias. Es un trabajo integrador que debe siempre estar fortalecido por acciones que motiven a las familias y a sus niños a seguir buscando en la lectura el centro de creación.
- El trabajo colegiado es fundamental en un proyecto de innovación. Involucra que todas las docentes adquieran el compromiso de seguir dando lo mejor para el logro de los aprendizajes de sus estudiantes.

RECOMENDACIONES.

Es necesario contar con más variedad de cuentos para poder buscar el cuento oportuno para el desarrollo del taller.

Lograr la sostenibilidad del proyecto de innovación a través del compromiso de todos los agentes de la comunidad educativa, de tal forma que pueda ser institucionalizada y ser parte del PCI

Grado de cumplimiento del proyecto. En desarrollo

ANEXOS

Inicios del proyecto: años 2020 y 2021

<https://padlet.com/iei555inmaculadaconcepcion/lorsy9ds5v8u3dei>

Album ÑAWIRISPA KHUSKA PUCKLLASUNCHIS

<https://www.facebook.com/inmaculada.concepcion.5477?mibextid=ZbWKwL>

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de innovación **“ÑAWIRISPA KHUSLA PUCKLLASUNCHIS: Leemos y jugamos juntos”**, nace de la problemática detectada a través de la preocupación de las docentes por acercar a los niños y niñas al mundo de la lectura. Es así que se encuentra que el 75% de padres de familia muestran poco apoyo a la lectura de cuentos y desconocimiento de estrategias o modos de actuar para fomentar el hábito lector en los niños. el 75% de los padres de familia no son modelos lectores, no cuentan con espacios de lectura en casa y el 50% de docentes con estrategias limitadas para desarrollar la competencia lee diversos tipos de textos.

Ante esta situación, se busca fortalecer en los niños y niñas de la IEI 555 Inmaculada Concepción, la interacción y el sentido de los textos a partir de sus intereses y preferencias que se comparten en los talleres de manera dinámica, divertida y variada.

A través de actividades como “Cuenta cuentos” en actividades institucionales como “Piratas lectores”, “entre cuentos y disfraces”, dos ediciones de “Mini feria infantil de cuentos”, concursos de creación de cuentos en familia, concurso de implementación de bibliotecas familiares y talleres para padres de familia para que adquieran estrategias lectoras entre otras, se permite formar personas ciudadanas, autónomos, creativos, comunicativos, amantes de la buena lectura, investigadores, democráticos, críticos reflexivos, proactivos, emprendedores y capaces de opinar libremente que contribuyan a mejorar su calidad de vida personal, familiar y comunitaria.

La metodología es muy ágil y fácil de ejecutar. Una vez que se tiene identificado el personaje favorito del cuento leído, el momento del diseño del prototipo se convierte en el andamiaje con las actividades posteriores propias de cada taller.

El desarrollo de este proyecto ha permitido el acercamiento de los niños y niñas con los cuentos. Hay más deseos de hojear y de que les lean cuentos en el aula y en los hogares. Los niños y niñas de 3 años no solo responden a preguntas literales sino inferenciales, lo mismo sucede con los de 4 y 5 años quienes ya hasta opinan y comentan del texto leído. Niños con autonomía, autoestima y pensamiento complejo.

En relación a los padres de familia, se encuentran muy motivados con la lectura de los cuentos a sus niños y han implementado sus bibliotecas en sus hogares.

Las docentes manejan variedad de estrategias para la narración de los cuentos y se ha reforzado el trabajo colegiado porque planifican por edades.

Por último, es un proyecto de fácil sostenibilidad y que involucra la participación de toda la comunidad educativa por el gran valor pedagógico que brinda a la educación inicial.



Proyecto:
**"Cibernautas en acción:
entre las luces y cámaras me expreso mejor"**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“CIBERNAUTAS EN ACCIÓN: ENTRE LAS LUCES Y CÁMARAS ME EXPRESO MEJOR

II. DATOS GENERALES

IEI N 554 Virgen de Lourdes

DIRECTORA

Valverde Enríquez, Yony

DOCENTES

Delgado Quiñones, Olga Rosa

Mautino Reyes, Rosanna Zoraya.

Susana Eveling Takacs Yactayo

Ruidías Orihuela, Victoria Elizabeth

Delgado Sarabia, Gladys Raquel

Torres Girón, Ruth del Socorro

Landauro Villanueva, Mery Gladiz

Visag Matazoglio, Erika Margarita

García Martín, Nelly Noelia.

Salazar Salazar, Marleny Encarnación

Legua Fernández, Katherina Giovanna

Sánchez Vílchez, Martha Isabel

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Los niños y niñas de 3, 4 y 5 años del II ciclo

IV. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar capacidades comunicativas que les permitan comprender el mundo que les rodea creando el baúl digital de los juegos verbales con los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la IE N° 554 Virgen de Lourdes.

V. JUSTIFICACIÓN

Durante los dos años de pandemia, en un 65%, los niños y niñas perdieron oportunidades para comunicarse con sus pares y otros adultos debido al confinamiento. Además, se estima que un 80% de los estudiantes han desarrollado mayor interacción con la tecnología en la etapa de pandemia. También, el 70% de las familias prestaron poca atención al desarrollo del lenguaje de sus niños, esto se evidencia en la evaluación diagnóstica de inicio del año 2022. Asimismo, se identifica, al retorno a la presencialidad a niños con escaso vocabulario, mala pronunciación, dificultad para expresarse espontánea y coherentemente, escasa escucha activa; además, del 75% de estudiantes con baja tolerancia a la frustración, hipersensibilidad sensorial, escaso control inhibitorio en sus juegos y torpeza motora en actividades lúdicas y circuitos motores; todo esto se encuentra registrado en los cuadernos de campo y registro de observación.

Esto nos llevó a elaborar un proyecto de innovación que les permitirá a los niños y niñas desarrollar su lenguaje en distintos espacios de aprendizaje con sus pares, su familia y otros adultos de su entorno contribuyendo, además, al desarrollo de su autonomía, creatividad y bienestar socioafectivo. Se consideró la evaluación diagnóstica, la observación de las docentes y habilidades

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

Los niños y niñas de 3,4 y 5 años diseñarán, implementarán un baúl que contendrá diversas producciones de juegos verbales creados y aprendidos por ellos mismos y su maestra. Además, sus familias podrán digitalizar esas producciones para ser compartidas por las redes sociales a otros niños de su comunidad.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

Se comunica oralmente en su lengua materna: Niños y niñas que se expresan a través de rimas, chistes, cuentos, retahílas, trabalenguas, etc., hablando en público a sus compañeros. Niños y niñas, que usando audios, comparten sus juegos verbales a compañeros y familiares. Niños y niñas expresándose con espontaneidad, claridad y coherencia cuando exponen sus producciones creadas en equipos y registradas digitalmente.

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: Comparten sus juegos verbales con otros compañeros, respetando los acuerdos de convivencia. Interactúan con otros adultos de su entorno cuando exponen sus juegos verbales en el aula y en casa.

Colaboran en el cuidado de los recursos y materiales que manipulan para elaborar su baúl y sus producciones de juegos verbales.

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs.

Niños y niñas producen audios y videos sobre los juegos verbales aprendidos en clase.

Niños y niñas comparten por WhatsApp y redes sociales sus juegos verbales.

Niños y niñas que manipulan las cámaras de dispositivos para grabar las presentaciones de sus compañeros de la producción de sus juegos verbales.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

El proyecto denominado “Cibernautas en acción: entre las luces y cámaras me expreso mejor”, tiene como finalidad desarrollar capacidades comunicativas en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años que les permitan comprender el mundo que les rodea a través de los juegos verbales. Antes de ejecutar el proyecto, se aplicarán tres instrumentos para evaluar y diagnosticar el nivel de lenguaje, el estado emocional y el aspecto social. Dichos instrumentos serán aplicados al inicio y al final del proyecto.

Metodología: El proyecto se desarrollará en tres etapas:

Inicio: Se comunicará de manera espontánea, coherente y respetuosa con sus pares y/o familia, diciendo lo que siente y piensa al exponer el prototipo del baúl a través de los dibujos realizados haciendo inferencias sobre las posibles utilidades del baúl.

Para ello imaginarán y elaborarán sus dibujos, que convertirán en su proyecto de baúl

Nudo: Expresarán sus emociones, ideas e intereses a través de sus dibujos, dando a conocer cómo se sintió al elaborar los juegos verbales, organizando sus ideas, en forma coherente, de acuerdo a su edad. Participará en diálogos acompañados de gestos y movimientos corporales; además, elaborarán un organizador visual a través de fotografías y producciones para compartir con sus pares y adultos de su entorno respetando las normas de comunicación. El proceso de creación de su organizador visual les ayudará a construir imágenes sistémicas para reflexionar.

Salida: Dará su opinión de lo que le gusta y disgusta, acerca de los personajes, animales, objetos y hechos de la vida cotidiana dando razones sencillas o argumentando a partir de sus experiencias y del contexto en el que se desenvuelve a través de un audio. La metodología usada será basada en el desarrollo de competencias, centrado en el juego,

trabajo cooperativo y respondiendo al enfoque comunicativo textual.

Fases

Fase1: Conociéndonos

Indagando sobre la problemática de nuestros niños y niñas (Planificación) Con la evaluación diagnóstica y los resultados, dialogamos sobre los resultados y cómo abordarlos.

Fase 2: Planificación en equipo

Una vez con los resultados seleccionar las necesidades, se trabajará colegiadamente en la estrategia y el diseño del proceso pedagógico. También planificamos el proyecto con las capacitaciones que nos brindaron los especialistas en innovación.

Fase 3: Mentoría

Mentorías y asesorías en equipo con ayuda de los especialistas, buscamos información que permita el desarrollo del proyecto y su viabilidad e instrumentos estandarizados para evaluar al inicio y cierre del proyecto y conocer el avance.

Fase 4: Ejecución del proyecto.

Se inicia con la sensibilización a las familias, darles a saber las necesidades priorizadas, cómo se realizará el proyecto y cómo podrán apoyarlos desde casa, luego en aulas se aplicará la estrategia haciendo que los niños realicen sus producciones; cuentos, retahílas, jitanjáforas entre otros, oralmente, grabándose entre ellos, en audios y videos que podrán compartir con otras personas, las producciones se guardarán en un baúl que construirá cada grupo de estudiantes en su aula y podrán digitalizar en casa con sus padres para poder subirlas a una plataforma en donde puedan visualizarlas cuando ellos deseen para compartirlas con otros niños y familiares. Al finalizar el proyecto, se aplicarán los mismos instrumentos iniciales y se comparará el logro durante la ejecución de proyecto.

Fase 5: Metacognición

Reflexionando y tomando decisiones (evaluación de cierre). Cuando se aplique la prueba de salida, se compararán ambos resultados y se identificarán las mejoras que debe hacerse, así como también los logros obtenidos.

Fase 6: Irradiación

Publicación de experiencias exitosas (programa educativo de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños de 3 a 5 años) Una vez culminado el proyecto, se sistematizarán las actividades y experiencias, en un programa educativo que contendrá no sólo información relacionada a las competencias que se mejorarán sino a las sesiones de aprendizaje y recursos que se utilizaron durante la ejecución del proyecto para que sirva de inspiración a otras colegas para desarrollar el proyecto en sus escuelas y conseguir mejores aprendizajes en sus estudiantes.

IX. EVALUACIÓN

Proceso de evaluación del proyecto

Al iniciar el proyecto se aplicarán tres instrumentos para evaluar o diagnosticar el nivel de lenguaje, el estado emocional y el aspecto social. Para medir el aspecto cognitivo del lenguaje se aplicará la prueba PLON-R, para medir el aspecto social se aplicará el test de Goldstein y para medir el estado emocional se aplicará una entrevista a los padres de familia elaborada por la IEI.

Cerrando el proyecto se aplicarán las mismas pruebas para comparar los resultados con el grupo de control.

X. RECURSOS

Entre los recursos que emplearemos estarán los siguientes:

- **Material de escritorio/ gráfico plástico:** Hojas, colores, plumones, crayolas, plastilinas, cartulinas, tijeras, gomas, papeles, cintas, lentejuelas, cartones, micro poroso, corospun, silicona, cartones, papelotes, material de los sectores, serpentinas.
- **Material audio visual:** TV, equipo de sonido, internet, Smartphone, PC,
- **Material de apoyo:** Títeres, alfombras, siluetas

RESUMEN EJECUTIVO

Los niños y niñas de nuestra institución educativa Virgen de Lourdes, debido a la pandemia, perdieron oportunidades para comunicarse con sus pares y otros adultos de su entorno. A esto se suman las familias trabajando de manera remota y prestando poca atención al desarrollo del lenguaje de sus niños. Al retornar a la presencialidad se pudo evidenciar niños con escaso vocabulario, mala pronunciación, dificultad para expresarse espontánea y coherentemente, escasa escucha activa, además de baja tolerancia a la frustración, hipersensibilidad sensorial, escaso control inhibitorio en sus juegos y torpeza motora en actividades lúdicas y circuitos motores.

Esto nos motivó a implementar al 2023 un proyecto de innovación “Cibernautas en acción: entre las luces y cámaras me expreso mejor” en el que los niños y niñas se expresarán de manera espontánea, coherente, con seguridad a través de diversos juegos verbales como: cuentos, rimas, trabalenguas, jitanjáforas, retahílas, adivinanzas, canciones, etc. que elaborarán de manera individual y grupal, y las compartirán con sus compañeros, familia y otros adultos de su entorno, permitiendo a los niños y niñas desarrollar su lenguaje en distintos espacios de aprendizaje, contribuyendo al desarrollo de su autonomía, creatividad y bienestar socio afectivo.

Con el desarrollo de este proyecto queremos aportar un PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 3,4 Y 5 AÑOS a la comunidad educativa, para que pueda ser replicado en otras instituciones y contribuir a la mejora de los aprendizajes.

Nuestros niños y niñas por naturaleza necesitan expresar sus emociones e intereses y desean hacerlo en un ambiente que les brinde seguridad afectiva, para interactuar con otros niños y adultos con autonomía, sin miedo. Queremos inspirar en otras maestras a apostar por un proyecto que les permita desarrollar las competencias comunicativas de sus niños y niñas, a través de juegos verbales que pueden digitalizar y sistematizar en un programa educativo para ser aplicada en sus escuelas cuando necesiten fortalecer dichas competencias.



Proyecto de innovación de PRONOEI:
**“Educando de corazón a corazón:
EL BOTIQUÍN DE LAS EMOCIONES”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“Educando de corazón a corazón: EL BOTIQUÍN DE LAS EMOCIONES”

II. DATOS GENERALES

Servicio Educativo: Programas No Escolarizados del nivel inicial de los MÓDULOS 05,06,07 Y 20

Equipo responsable: RED 01 APRENDIENDO JUNTAS

PRONOEI Mod. 05 Prof. Coord. Gesella Marlene Falcon Polanco

PRONOEI Mod. 06 Prof. Coord. Estefanía Amparo Berrocal Gómez

PRONOEI Mod. 07 Prof. Coord. María Eugenia Ramírez Sifuentes

PRONOEI Mod. 20 Prof. Coord. Gloria Iris Espinoza Saire

Nivel: INICIAL

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Niños y niñas de primer ciclo de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial – PRONOEI módulos 5, 6, 7 y 20.

IV. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar el proceso de la identificación, autorregulación de emociones en niños y niñas mediante la comunicación empática e interacciones y respeto al ejercicio de la autonomía, a través de la implementación del “Botiquín de las emociones”, en el primer ciclo de los Programas No Escolarizados de Educación inicial de los módulos 5, 6, 7 y 20 de Chorrillos y Barranco.

V. JUSTIFICACIÓN

En base a los resultados de la evaluación diagnóstica realizada y a la observación en el aula, en los niños y niñas del I ciclo de los Programas No escolarizados, se ha identificado los tipos de contextos en los que se desenvuelven los niños y las niñas, las necesidades de aprendizaje, identificándose con preocupación que un 60% de los niños y niñas, muestran reacciones y actitudes que le generan conflictos emocionales (interpersonal e intrapersonal). Estas situaciones de conflictos emocionales se observa continuamente en los momentos del juego en el que los niños o niñas pierden la calma al desear los objetos que tienen otros niños expresándose con llantos, gritos, pataletas etc. Es en ese momento de conflicto emocional que es necesario brindar contención emocional, otorgándoles objetos de exploración y/o diálogos con palabras de reflexión para que el niño encauce sus emociones. Siendo estas situaciones frecuentes, presentados en los niños y niñas, se ha considerado investigar y realizar el proyecto de innovación “EDUCANDO DE CORAZON A CORAZON, botiquín de las emociones.”

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

En el retorno a clases después de la pandemia del COVID 19 se ha observado que los niños y niñas muestran actitudes y reacciones que les generan conflicto con sus compañeros, por lo cual se hizo necesario desarrollar el prototipo “botiquín de las emociones”, para generar espacios y condiciones a fin de desarrollar el proceso de la autorregulación de emociones en los niños y niñas de PRONOEI, del primer ciclo, a través de la implementación y el uso “del botiquín de las emociones” además de la comunicación empática e interacción con su adulto cuidador para fortalecer la identificación de emociones y control con autonomía de los PRONOEI módulos 5, 6, 7 y 20. Elaborando los materiales del botiquín de las emociones, usando los materiales del botiquín, escuchando la canción entonada por la mamá o un sonido agra

dable, sintiendo los aromas que contienen algunos elementos del botiquín o sintiendo la textura de algún material del mismo, mirándose al espejo o usando la linterna. Respondiendo a la pregunta ¿Qué sientes? ¿Estás molesto? ¿Por qué? ¿Qué te pasó? Reflexionar con el adulto que lo acompaña y poner nombre a la emoción que experimenta.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

COMPETENCIA PRIORIZADA :CONSTRUYE SU IDENTIDAD

Situación inicial: Los niños y niñas muestran reacciones y actitudes que le generan conflictos al interactuar con sus pares y el adulto acompañante al no lograr identificar y expresar sus emociones de acuerdo a sus posibilidades de comunicación.

Propuesta: La elaboración del “Botiquín de las emociones” promoverá que el niño y la niña observen, exploren y seleccionen, comparen y descubran, elijan los que más le agradan y elaboren con el material, productos de su interés; Esto posibilitará, que durante las situaciones de descontrol emocional encauce sus emociones hasta lograr reflexionar con el apoyo del que le acompaña.

COMPETENCIA IMPACTADA: SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA

Situación inicial: Se detectó que un buen porcentaje de los padres de familia y promotoras educativas no anticipaban, ni verbalizaban las acciones de los niños y niñas y tampoco dialogaban con ellos durante las actividades de cuidado.

Propuesta: Se hizo necesario desarrollar el proyecto de innovación “Botiquín de las emociones” para generar espacios y condiciones que nos ayuden a desarrollar que los niños y niñas se comuniquen oralmente, escuchar lo que otros le dicen, preguntar y responder. Se expresen espontáneamente a través del lenguaje verbal apoyándose en gestos y lenguaje corporal, con el propósito de interactuar con otras personas de su entorno.

COMPETENCIA DE SOPORTE: CONVIVE Y PARTICIPA EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN

Situación inicial: Por el aislamiento, muchos niños y niñas no compartían con sus pares ni adultos, por diversas circunstancias, les daban el celular para distraerlos y tenerlos ocupados. Se detectó que los padres de familia y promotoras no contaban con estrategias para proveer espacios y condiciones a fin de fortalecer la convivencia.

Propuesta: Es necesario que los niños convivan y se relacionen con otros niños y adultos de su espacio cotidiano, desde su propia iniciativa. Asimismo, que se manifiesten a través de movimientos, gestos o palabras sobre las situaciones que le agradan o le incomodan; Que colabore en el cuidado de los materiales y espacios comunes para lograr una convivencia armónica con sus pares de acuerdo a sus intereses y posibilidades mediante el uso del “Botiquín de las emociones”.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

Actualmente, en el proceso de retorno a los programas de los niños y niñas del primer ciclo, se ha identificado que algunos estudiantes no logran adaptarse y/o integrarse fácilmente al ambiente educativo. Las PEC no tienen recursos pedagógicos o de orientación pertinente para el control de emociones; esta situación se repite en diferentes PRONOEI por lo que las docentes coordinadoras de la REI 01 plantean atender esta necesidad por lo que proponen crear el prototipo “Botiquín de las emociones” como estrategia para generar espacios y condiciones para la autorregulación de emociones.

Metodología

Proceso

Los niños y niñas **indagan** y descubren las diferencias que tendrá el botiquín de emociones de su proyecto y el botiquín tradicional. Los niños y niñas participan en el diseño del botiquín, el que eligen entre varias posibilidades.

Recolecta materiales recuperables y explora, descubre, agrupa y transforma con iniciativa. Pinta o pega en el material que eligió hacer.

Experimentan, ¿Cómo se sienten cuando nos ponemos felices? y ¿qué sentimos cuando estamos tristes? ¿y cuando están molestos?. Utilizan los materiales del botiquín logrando el tiempo fuera de la emoción que experimenta, reflexiona con el acompañamiento del adulto respondiendo a la pregunta ¿que sientes? ¿Estas.....? ¿Por qué? Y le ponen nombre a la emoción que vivencia.

Condiciones

El uso de melodías y canciones de su preferencia, sonidos de la naturaleza, voces familiares, canciones de arrullo, grabadas. Uso del WhatsApp para tener las canciones grabadas o voces familiares para brindar un tiempo fuera al niño en momentos de vulnerabilidad emocional.

El uso del "botiquín de las emociones" para el control de estas, ha encauzado y mejorado la convivencia y la participación; cuando se relaciona con niños y adultos en espacios cotidianos, desde su propia iniciativa; manifestando a través de movimientos, gestos o palabras las situaciones que le agradan o le incomodan, por lo tanto, el entorno para una adecuada convivencia, positiva y asertiva, dentro el enfoque de orientación del bien común.

FASES DE LA EXPERIENCIA

Indagando y recolectando

Investigando acerca de vínculo de apego, el desarrollo emocional, recopilando y proponiendo estrategias, materiales sensoriales para la implementación del "botiquín de las emociones" y practicar el autocuidado del adulto que acompaña.

Conociendo a fondo la problemática

Se organiza instrumentos pertinentes para la aplicación de encuestas a promotoras educativas y padres de familia, acerca del conocimiento para la atención de los niños y niñas, en los momentos de descontrol emocional.

En busca de aliados expertos

- Gestionar alianzas con expertos de la comunidad, como equipos de psicólogos del CEM, ONG Nuevo futuro proyecto Semillas y ONG transforma para capacitar a PPFF y promotoras educativas.
- Organizándonos y fortaleciéndonos (Padres de familia y PEC)
- Desarrollo de diversos talleres de fortalecimiento a las PEC y padres de familia.

Explorando y descubriendo

- Explora, manipula, compara, relaciona, descubre acerca del botiquín de primeros auxilios y el "Botiquín de las emociones". Los niños y niñas observan, recolectan materiales exploran, comparan, agrupan y descubren.
- Elabora el "Botiquín de las emociones", eligiendo el diseño entre varias propuestas, armando su botiquín y escogiendo su material con apoyo del adulto.
- Usa el botiquín como herramienta para generar un espacio, un tiempo para regular la emoción que experimenta el niño o la niña, el uso de diversos materiales sensoriales, que son renovados periódicamente. Además, se tiene en el WhatsApp una canción entonada por la mamá o papá del niño.

Reflexión

Con el apoyo del adulto y con algunas preguntas, logrará reflexionar, desde sus posibilidades, y le pondrá el nombre a la emoción que está identificando. Las promotoras vuelven a plantear las mismas preguntas orientadoras para reforzar la reflexión post experiencia. ¿cómo se sienten cuando nos ponemos felices? y ¿qué sentimos cuando estamos tristes?

IX. EVALUACIÓN

Se recogió información de la evaluación diagnóstica y de la observación de inicio, detectándose que un 60% de niños y niñas presentan dificultades en la interacción con sus pares; poca o escasa comunicación de acuerdo a sus posibilidades; niños que se demoraron más en la adaptación, lloraban con desconsuelo y reaccionaban impulsivamente.

Se aplicó una encuesta de entrada y salida a los padres y madres de familia y a promotoras educativas comunales para tener una línea base acerca de que conocen acerca de las emociones y cómo reaccionan ante ellas al observarlas en los niños y niñas.

Se diseñará un instrumento cualitativo para cada fase del proyecto, que nos permitirá recoger de manera objetiva el impacto del proyecto en las emociones de los niños. Estamos elaborando registros para acompañar y reflexionar las evidencias, contaremos también con un repositorio de recolección de evidencias que nos permitirá dialogar con pertinencia con los padres

X. RECURSOS

Google drive:

Encuestas a promotoras educativas y padres de familia para recoger información del nivel de conocimiento de estrategias u otros para atender a los niños y niñas en situaciones de conflictos emocionales.

Link para las fotos

<https://drive.google.com/drive/folders/1JJZ1ZP5OI4CCWVZ1sn6GMidCxZWUQSB>

Google meet: reuniones y/o talleres virtuales

Con el apoyo de las mentorías del proyecto "una escuela un proyecto de la UGEL 07" Talleres con aliados para padres de familia, promotoras educativas comunales y profesoras coordinadoras con temas de fortalecimiento de estrategias socioemocionales y otros. Talleres con los padres para la socialización del proyecto de innovación. Talleres con padres para brindar las orientaciones sobre el "Botiquín de las emociones".

Reuniones presenciales

Taller presencial para la ejecución del diseño y elaboración del “Botiquín de las emociones con las promotoras educativas.

Recursos tecnológicos

Videos

Laptop

Uso de datos móviles para la investigación.

Uso del Whatssap para mensajes, grabaciones con sonidos que promueven la calma, audios con voz de la madre de los niños y niñas para uso durante los momentos de conflicto emocional para la reflexión.

Reciclando material recuperable, cajitas de pomada, tapas de paños húmedos, telas, lanas, tapas, bolsa, botellas de plásticos, etc. para elaborar el material y el “Botiquín de las emociones”.

XI. RESULTADOS

Logros en proceso:

Docentes coordinadoras – Promotoras educativas – Padres de Familia

- La red 1 de PRONOEI logró participar en los talleres de “Una escuela un proyecto de la UGEL 07”
- El equipo de la red 1 de PRONOEI se ha fortalecido en el proceso de investigación, compartiendo experiencias revisando el prototipo analizando los avances y retrocesos y mejorando la atención de niños y niñas de primer ciclo de cada módulo PRONOEI.
- Alcanzamos investigar, organizarnos, fortalecer a padres de familia y a promotoras educativas comunales con talleres de los aliados expertos en temas de interacciones, las emociones, etc.
- Involucramiento de los padres de familia y niños quienes han elaborado el “Botiquín de las emociones” para usar en el momento que se requiera en casa.
- Las promotoras educativas comunales han elaborado el “Botiquín de las emociones” (en forma de mandil) compartieron sus experiencias, la creatividad en el taller y además trabajaron algunas estrategias de autocuidado.
- Las promotoras educativas comunitarias muestran un cambio de actitud hacia el niño y niña cuando estos manifiestan emociones intensas de descontrol, y ayudan a lograr la calma estando en proceso de implementación.

En los niños y niñas

- Se logró que los niños y niñas participen en la elaboración del “Botiquín de las emociones” y lo usen para encauzar una emoción y después reflexionar con el adulto que los acompaña.
- Esperamos mejores logros al desarrollar las competencias:
- Priorizada construye su identidad
- Impactada Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna.
- Soporte Competencia: convive y participa en la búsqueda del bien común y otras competencias más ya que el niño se desarrolla de manera integral.

Lecciones aprendidas:

- Al retornar a la presencialidad nuestros niños y niñas requerían un acompañamiento especial después de dos años de aislamiento, por ello, se implementó el "Botiquín de las emociones que es una herramienta que ayuda a encauzar las emociones de los niños y niñas.
- Encontramos, al inicio del proyecto, que los padres de familia desconocían la importancia del buen trato y la importancia de validar las emociones de los niños y niñas y PEC que desconocían estrategias para ayudar a regular emociones en los niños.
- Hemos tenido dificultades para coincidir los horarios por las reuniones y socialización de las profesoras coordinadoras, padres de familia y promotoras de los módulos 5, 6, 7 y 20; Sin embargo, se ajustaron los tiempos realizando reuniones en horario nocturno y se avanzó con el desarrollo del proyecto.
- Se han realizado reajustes en el desarrollo del proyecto y estamos en ese proceso de cambio para lograr una educación de calidad en nuestros niños y niñas.

Recomendaciones:

Las Promotoras Educativas Comunales necesitan ser fortalecidas, recibir un soporte emocional y se promueva el autocuidado para luego acompañar a los niños y niñas . El comportamiento de los padres de familia que atienden o acompañan a los niños y niñas influye en el desarrollo socioemocional por ello es bueno que se dé un soporte emocional y que se promueva el autocuidado.

Incluir en la planificación anual 2023 todas las actividades, gestiones y coordinaciones del proyecto innovador de la red 01 a nivel de profesoras coordinadoras , promotoras educativas y padres de familia.

ANEXOS

Link de drive

<https://drive.google.com/drive/folders/1JJZ1ZP5OI4CCWVZ1sn6GMidCxZWUQSB>

RESUMEN EJECUTIVO

En base a los resultados de la evaluación diagnóstica realizada y a la observación en el aula, se han identificado los tipos de contexto en el que se desenvuelven los niños y las niñas, las necesidades de aprendizaje identificando con prioridad que un 60% muestran reacciones y actitudes que le generan conflictos al interactuar con sus pares y con el adulto acompañante, al no lograr identificar y expresar sus emociones de acuerdo a sus posibilidades de comunicación. Por lo que se ha considerado investigar y realizar el proyecto de innovación “EDUCANDO DE CORAZÓN A CORAZÓN, botiquín de las emociones”.

El objetivo es desarrollar el proceso de la identificación, autorregulación de emociones mediante la comunicación empática e interacciones con autonomía a través de la implementación del “botiquín de las emociones” en los niños y niñas del primer ciclo de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial de los módulos 5, 6, 7 y 20 de los distritos de Chorrillos y Barranco de la jurisdicción de la UGEL 07.

Las competencias que se movilizarán en el desarrollo del proyecto de innovación “Educando de corazón a corazón, “Botiquín de las emociones” serán las siguientes:

Competencia priorizada: Construye su identidad

En el proyecto, el niño y la niña observan, recolectan, manipulan y seleccionan materiales, eligen los que más les agradan y elabora el material del botiquín de las emociones con el apoyo del adulto. Estos materiales serán usados por el niño en los momentos que atraviesa una emoción fuerte y así poder encauzarlas y autorregularlas.

Competencia impactada: Se comunica oralmente en su lengua materna

Se hizo necesario desarrollar el prototipo “Botiquín de las emociones para generar espacios y condiciones que nos ayuden a desarrollar el proceso de la autorregulación de emociones en el dialogo y anticipación con los niños y niñas de PRONOEI de primer ciclo a través de la implementación del botiquín.

Competencia de soporte: Convive y participa en la búsqueda del bien común

Es necesario que los niños convivan y se relacionen con otros niños y adultos de su espacio cotidiano desde su propia iniciativa. Asimismo, que se manifiesten a través de movimientos, gestos o palabras las situaciones que le agradan o le incomodan. Colabore en el cuidado de los materiales y espacios comunes, para lograr una convivencia armónica con sus pares de acuerdo a sus intereses y posibilidades mediante el uso del “Botiquín de las emociones” y el acompañamiento del adulto.

Conclusión general

Con este proyecto queremos promover que el niño y la niña se valore a sí mismo/a y en ese proceso, al sentirse valorado y sostenido realice sus actividades cotidianas cada vez de manera más autónoma, en la convivencia diaria, con sus compañeros y en el hogar. Que gestione su emoción al utilizar el “Botiquín de las emociones” y al reflexionar con el adulto significativo, conozca el nombre de las emociones y que exprese lo que siente y autorregule sus emociones.



Instituciones educativas **DEL NIVEL PRIMARIA**





Proyecto:

“Creando tramas alternativas de los juegos en red, de lo virtual a lo físico”

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“CREANDO TRAMAS ALTERNATIVAS DE LOS JUEGOS EN RED, DE LO VIRTUAL A LO FÍSICO”

II. DATOS GENERALES

Institución Educativa : Arquitecto Fernando Belaúnde Terry

Directora de la I.E. : Jessica María Huamán Vilca

Docente responsable : Judith Maribel Coronado Sánchez

Nivel : Primaria

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Estudiantes del 5to grado “B” - del V ciclo de la Educación Básica Regular.

IV. OBJETIVO GENERAL

Promover la creación literaria y de expresión artística con la propuesta “Creando tramas alternativas de los juegos en red, de lo virtual a lo físico”, en los estudiantes del quinto grado “B” de la Institución Educativa (IE) Arquitecto Fernando Belaúnde Terry para desarrollar y fortalecer sus habilidades cognitivas y sociales.

V. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto innovador “Creando tramas alternativas de los juegos en red, de lo virtual a lo físico” tiene por finalidad lograr atender a la demanda e interés de jugar los juegos en red de los estudiantes al 100%, en diversos dispositivos como celulares, Tablet y computadoras. El 58,6% de estudiantes practican estos juegos más de tres veces a la semana. Además, transcurren largas horas en juegos en red. Así también, los estudiantes, en diferentes espacios de la escuela, evidencian el interés de jugar en las horas de recreo, en espacios libres, donde se observó que jugaban entre ellos, organizando y realizando el juego de roles, en forma presencial, usando sus juegos virtuales.

Es así que un grupo de docentes, tras observar todo este contexto del juego, tomamos decisiones pedagógicas colegiadas para planificar actividades y formular el proyecto. Una parte importante de la propuesta fue la encuesta sobre juegos favoritos “Creando tramas alternativas de los juegos en red, de lo virtual a lo físico”, la cual obtuvo los siguientes resultados: Un 50% de estudiantes tienen como juego favorito Free Fire. También se identificó que el 100% de estos niños hacen uso de, por lo menos, un juego, donde el 58,6 % lo juega más de tres veces a la semana; el 20,7% todos los días; un 10,3%, dos veces a la semana; y 10,3%, una vez al mes. Además, el 48,3% de los estudiantes juegan dos horas; el 24,1%, más de dos horas; el 17,2%, una hora; y el 10,3%, media hora. Por tanto, podemos concluir que hay muy poco control del adulto en relación a este tipo de juegos, considerando también que hay un exceso y un mal uso de la tecnología.

En una encuesta a familias, el 93,1% sabe qué juegos en red practican sus hijos y el 6,9% lo desconoce.

Todos estos resultados nos llevan a plasmar este proyecto que pondrá en juego sus habilidades de gestionar información en entornos virtuales, desarrollar su expresión escrita y oral a través de la creación literaria y artística; así mismo, contribuir al desarrollo de diversas capacidades de reflexión, análisis, autonomía para alcanzar metas definidas.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

El proyecto ha sido una creación propia que se había venido ideando desde la época de la pandemia que es cuando se despiertan nuevos intereses en los estudiantes respecto al uso de la tecnología. Partiendo de ello, se ha dado una intencionalidad a fin de contribuir con el desarrollo del aprendizaje del estudiante. Además, se permite involucrar a las familias para apoyarlo y ser soporte del logro de este proyecto en la creación de sus tramas usando las herramientas digitales.

Con este proyecto, se ha logrado cumplir con el propósito de crear sus libros digitales con ayuda de la herramienta padlet. Así, los estudiantes han podido transportar sus tramas escritas en el aula de manera física a lo virtual. Este trabajo de crear los libros digitales con sus tramas individuales y grupales ha permitido producir con el enfoque STEAM como la ciencia, al tener que investigar qué es una trama y cómo hacer uso de algunas herramientas digitales y la matemática. Se ha podido recoger información a través de una encuesta y organizarla en tablas de frecuencia y gráficos de barras, logrando interpretar el significado de cada uno de estos gráficos. Los estudiantes han hecho uso de su creatividad y uso de los diferentes elementos del arte para la creación de las portadas de sus libros, la elaboración en títeres de algunos de sus personajes de sus juegos en red favoritos, escenografías. Además de ello, se logró impactar en las competencias comunicativas desarrollando la lectura, la oralidad y la producción escrita, al tener tramas, mejorando en la coherencia, la cohesión, el uso de recursos ortográficos y gramaticales, según sus ritmos y niveles de aprendizaje.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

La competencia priorizada “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” ha permitido brindar oportunidades a todos los estudiantes para interpretar, comunicar y construir la información como parte de la alfabetización digital, además de interactuar en los diferentes entornos virtuales con o sin conexión a Internet para el logro de sus libros digitales. En el caso de la competencia impactada “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, ha contribuido en un proceso reflexivo, porque los estudiantes han tenido que adecuar y organizar el contenido de sus tramas según el juego elegido, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo.

Y teniendo como soporte a la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, se ha logrado complementar la creación de sus tramas con la elaboración de títeres de algunos personajes de sus juegos, la elaboración de sus portadas, los escenarios; así como también en la dramatización de sus tramas, usando, por ejemplo, el juego de roles.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

El proyecto surge por la alta demanda de los estudiantes de los diversos grados de la I.E. Fernando Belaúnde Terry que muestran interés, pero, a su vez, se han diagnosticado los excesos en el uso adecuado de los juegos en red. Esto ha conllevado a generar espacios de creación y vivencia para plasmar sus intereses, “los juegos de red”, de manera escrita, pero, al mismo tiempo, de manera responsable y útil.

Metodología

Se aplicó el enfoque STEAM, en tres momentos, con la aplicación de micro experiencias en cada momento.

INICIO DE LA EXPERIENCIA:

1° INSPIRA Y EMOCIONA:

Se dio a conocer la experiencia de aprendizaje con la presentación de rompecabezas de los

juegos en red más conocidos en equipos de trabajo.

2° PENSAR ESTRATÉGICAMENTE: Se les planteó una pregunta retadora: ¿Crees que los juegos en red te pueden ser útiles en tu aprendizaje? ¿De qué manera podrías usar estos juegos que tanto gustas para crear espacios de aprendizaje?

3° DUDAR Y PROBLEMATIZAR:

Indagaron sobre qué es una trama, planteando sus hipótesis a partir de una pregunta de indagación; establecieron su plan de acción; se informaron y contrastaron sus hipótesis estableciendo conclusiones.

Analizaron las ventajas y las desventajas que trae el uso de los juegos en red, a partir de algunos casos.

¿De qué manera puedes usar las herramientas digitales para la construcción de tu libro?

¿Qué pasaría si los niños pasan mayor tiempo jugando en la red?

¿Cómo crees que se sentiría el niño que pasa mucho tiempo jugando en la red si le quitan el celular o la computadora?

¿Cómo podrías hacer para que tu libro sea digital?

¿Cómo podemos aprovechar los juegos en red para generar aprendizajes?

PROTOTIPADO:

CREAR:

1° Se organizaron a los estudiantes en grupos de trabajo. Planifican y diseñan sus tramas alternativas sobre los diferentes juegos en red (de lo físico a lo digital).

2° Bosquejan la organización del contenido de su libro (Índice, dedicatoria, introducción, etc.). Para ello, previamente se les brinda la información necesaria de cómo está estructurado un libro, qué partes y elementos tiene.

3° Prototipan y diseñan las portadas de sus libros en físico y digital.

4° Diseñan afiches para la difusión de su libro digital. Proponen algunos criterios de evaluación para validar sus producciones.

APLICAR:

Participan e interactúan con sus producciones a través de juegos de roles para validar sus libros, físico y digital, con participación de sus familias.

Exponen y presentan sus libros en una de las actividades institucionales: el “Día del Logro”.

EVALUAR:

Reflexionan sobre la creación de sus tramas para mejorarlas y poder elaborar sus libros digitales adecuadamente. Para ello, se les ofrece una ficha de coevaluación con los criterios propuestos por los estudiantes y la maestra. Por medio de esto, se busca la reflexión respondiendo oralmente a las siguientes preguntas:

¿Qué puedo mejorar? – ¿Mi trama cumple con los elementos correspondientes?

¿Qué más le puedo agregar o quitar a mi libro?

¿Tu trama es comprensible para el público lector?

PROCESO METACOGNITIVO:

REFLEXIONAR Y SOCIALIZAR:

- Se realizó un foro presencial y virtual, donde los estudiantes pudieron expresar sus logros sus dificultades y sus expectativas a lo largo del desarrollo del proyecto.
- Hubo participación de los padres para la socialización, invitándolos a brindar sus apreciaciones; además, se organizó en un padlet.

CONDICIONES PARA LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA:

Fase 1: Organización y planificación del proyecto de innovación

Se debe iniciar con la información obtenida de los resultados de sus pruebas diagnósticas en la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, y, ante los intereses encontrados, se realiza la ideación del proyecto determinando la demanda – necesidad y la competencia priorizada.

Fase 2: Mi reto pedagógico

- Se logró gestionar la participación de otras colegas para unirse al proyecto, pero solo participaron de algunos trabajos colegiados y decidieron no seguir, debido al compromiso y responsabilidad que implicaba su ejecución.
- Se lograron desarrollar los cuatro formatos.
- Implicó dar tiempos extras por algunas dificultades presentadas en el aula de innovación que, en algunas oportunidades, no permitía la conectividad para el uso de herramientas.

Fase 3: Integrando el proyecto con las actividades institucionales

Este proyecto se insertó en las experiencias de aprendizaje institucionales, organizando las actividades y dándoles el tiempo necesario para su ejecución.

Fase 4: Desesperación

- A medida que se iban trabajando las actividades, también había que ir participando de los talleres de asesorías del proyecto y cada vez había cambios. Esto implicaba volver a reunirnos y hacer las modificaciones correspondientes. Poco a poco, todo el grupo de maestras que iniciamos fueron declinando y optar por no seguir con el trabajo, porque sentían que no llegaban a conectar o comprender del todo lo que se pretendía lograr.

Se les iba motivando ayudándolas con la redacción de las actividades, pero, pese a eso, decidieron no continuar.

Fase 5: Consolidación y logros

A pesar de las decisiones tomadas por mis colegas, yo tenía claro lo que quería lograr con mis estudiantes y observaba su alegría y su motivación cuando se reunían y organizaban solos para ensayar sus tramas escritas para poder compartir con sus compañeros.

Es así que decidí continuar firme hasta terminar lo planificado, pidiendo apoyo a los asesores, participando de las mentorías, investigando por mí misma.

Se buscaron alternativas de solución como trabajar fuera de hora con algunas sesiones virtuales para brindar las orientaciones de cómo hacer uso de las herramientas digitales para que puedan escribir la versión final de sus tramas de manera digital.

También establecíamos algunos acuerdos de las actividades que harían en casa que, previamente trabajaban en clase, para evitar que el trabajo sea con apoyo de la familia.

Fase 6: El soporte de mi familia

Ante las circunstancias del tiempo y, en ocasiones, saturación de actividades debido a que el proyecto se trabajaba dentro de una Experiencia de Aprendizaje (EdA), y tomando en cuenta las actividades institucionales, se convocó a una reunión a los padres de familia para darles a conocer el trabajo que se estaba realizando en la escuela con sus hijos. Asimismo, se procedió a pedirles el apoyo en facilitarles los recursos tecnológicos en casa cada vez que se requiera para avanzar con el transcrito en limpio de sus tramas escritas o el uso de algunas herramientas digitales.

IX. EVALUACIÓN

En esta etapa del proyecto, se han desarrollado actividades de reflexión y metacognición a través de un foro virtual y presencial.

X. RECURSOS

Humanos: Estudiantes – Directivos – Docente de aula y Padres de familia.

Económicos:

Materiales: Papelería (cartón, hojas bond, hojas de colores)

Materiales de escritorio: Lápiz, lapiceros, colores, otros

XI. RESULTADOS

Logros:

El 50% de niños con actitudes de timidez o callados se han desenvuelto en los juegos de roles mediante la expresión oral con mayor naturalidad, sin ser forzados, porque se trabajaron los juegos de su interés.

Desarrollo de habilidades sociales para los juegos de roles de los estudiantes. El 100% de los estudiantes crearon sus tramas en el aula y, posteriormente, las llevaron al uso de herramientas digitales (Canva), en forma grupal e individual.

El 79% de los estudiantes han organizado sus evidencias en una herramienta digital (padlet), permitiendo gestionar la información e interactuar con sus compañeros sobre las mejoras de sus trabajos.

El 100% de los estudiantes han interactuado en un juego de roles, compartiendo sus tramas escritas con participación de sus padres.

El 100% de los estudiantes elaboraron sus escenarios de manera integral con sus familias. Apoyo en algunas actividades que han sido planificadas, organizadas y ejecutadas dentro del aula de clase y en el aula del Centro de Recursos Tecnológicos (CRT).

Los estudiantes lograron usar la tecnología, en su mayoría, de manera responsable estableciéndose horarios y teniendo mayor control de los padres.

Lecciones aprendidas:

- Los docentes debemos darnos cuenta de que los niños se involucran en el aprendizaje cuando consideramos su interés.
- El docente que quiere innovar, cambiar, mejorar la calidad de la educación debe apren

der a sostener la motivación y la flexibilidad ante los desafíos del contexto.

- El docente debe desarrollar la paciencia, como un valor que corresponde al trabajo con estudiantes y familias.

Recomendaciones:

Los docentes deben utilizar las herramientas digitales para los aprendizajes de sus estudiantes.

Los docentes deben conocer los intereses de sus estudiantes y trabajar a partir de los juegos.

ANEXOS

FORMULARIO DE LA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES (DIAGNÓSTICO):

<https://forms.gle/qrBEHRa9y6PVSsk78> 5°B

ALGUNAS FOTOGRAFÍAS DEL PROGRESO DEL PROYECTO:

<https://padlet.com/maribelcoronado5779/lrycwmcj3oevs639>

DESARROLLO DEL PROYECTO:

<https://padlet.com/maribelcoronado5779/az510nrhogzw3fvp>

SOCIALIZANDO Y EVALUANDO EL PROYECTO EN UN FORO VIRTUAL:

<https://padlet.com/maribelcoronado5779/hmglm3ecz06x9rac>

RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto surge por la alta demanda de los estudiantes de los diversos grados de la institución educativa “Fernando Belaúnde Terry” que muestran interés, pero, a su vez, excesos en el uso adecuado de los juegos en red. Esto ha conllevado a generar espacios de creación y vivencia, para plasmar sus intereses que son “los juegos de red”, pero de manera escrita y expresarlos artísticamente a través del juego de roles, además de contribuir con el uso responsable de la tecnología.

Para ello, se ha determinado promover la creación literaria y de expresión artística con la propuesta de “Creando tramas alternativas de los juegos en red, de lo virtual a lo físico”, y así contribuir al uso responsable de la tecnología. Todo esto se encuentra apoyado en la competencia priorizada “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”, e impactando en la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, y teniendo como soporte a la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”.

Gracias a este proyecto, se ha permitido desarrollar diversas habilidades de alto nivel cognitivo como el pensamiento crítico, el razonamiento y la creatividad (lograron indagar – interpretar, crear, diseñar, interactuar, entre muchas otras capacidades que le han permitido a la gran mayoría de estudiantes ser más conscientes para tomar decisiones adecuadas para su bienestar). Además, ha permitido integrar a las familias y conocer los intereses de sus hijos e hijas para hacer el acompañamiento respectivo, asumiendo un rol responsable en bien del logro de sus metas.

Considero que es un proyecto activo y fácil de desarrollar por cualquier docente, porque hablar de juegos a un niño constituye la base para despertar ese gusto e interés de seguir aprendiendo y considerando que nuestros estudiantes son, por naturaleza, nativos digitales. No podemos dejar de hacer uso de la tecnología. Este proyecto también invita a aprender, tanto a niños como a docentes, y acercarnos más a ellos: ser una persona especial en la vida de sus niños, por atender aquello que les gusta.



Proyecto:

**“Construyendo mi lugar mágico para
entrenar nuestras emociones
de manera autónoma y asertiva”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“CONSTRUYENDO MI LUGAR MÁGICO PARA ENTRENAR NUESTRAS EMOCIONES DE MANERA AUTÓNOMA Y ASERTIVA”

II. DATOS GENERALES

Nombre de su IE: José Olaya Balandra 6090

Coordinadora proyecto: Elizabeth María Aquise Asencio

Docente: María del Pilar Barrera Condori.

Nivel: Primaria

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Estudiantes del 3er y 4to grado del IV ciclo.

IV. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer la competencia “Construye su identidad” a través de la estrategia “Construyendo nuestro lugar mágico, entrenamos nuestras emociones de manera autónoma y asertiva” para promover el fortalecimiento socioemocional, desde lo lúdico, interés, creatividad, calma y alta autoestima de los niños(as) del IV ciclo de la I.E. José Olaya Balandra.

V. JUSTIFICACIÓN

A inicio de año, el 70% de la población estudiantil evidencia las potencialidades: mostraban curiosidad a todo aprendizaje nuevo, eran proactivos, tenían interés por dibujar, pintar, cantar, bailar, jugar, crear historias y objetos con material reciclado. Pero al mismo tiempo un 30% de estudiantes no socializaban, tenían dificultad para seguir indicaciones, cumplir normas, interactuar, trabajar en equipo, mostraban miedo, desconfianza y no eran empáticos. Según el diagnóstico y los casos atendidos por el departamento de Psicología de la IE, se evidenció que un 20% de estudiantes no gestiona ni autorregulan sus emociones debido a que provienen de hogares disfuncionales, padres sobreprotectores, padres agresivos, niños(as) en abandono emocional y material; todo esto trajo como consecuencia inseguridad, miedos, sobrecarga de energías, agresividad, poca tolerancia, inestabilidad emocional y baja autoestima.

Por todo esto, fue necesario implementar y desarrollar nuestro proyecto mediante el cual se aplicaron estrategias de gestión y autorregulación de emociones con actividades que generan interés y autonomía en los estudiantes.

En cuanto a lo cognitivo, los estudiantes necesitaron analizar, sintetizar y organizar información vinculados a las emociones. En lo afectivo, los estudiantes reflexionaron sobre la importancia de crear su propio espacio mágico con diseños y prototipos. Asimismo, lo implementaron con diversos materiales y objetos hechos con material reciclado. Analizaron situaciones de contexto relacionadas con los sentimientos y actitudes de violencia entre sus compañeros, proponiendo estrategias de control y autorregulación de emociones, creando un clima de afecto y compañerismo en el aula.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

Con este proyecto queremos lograr que los estudiantes construyan su identidad, se valoren a sí mismos, autorregule sus emociones, reflexionen y argumenten con responsabilidad sobre la importancia de controlar y aplicar estrategias para autorregular sus emociones, para ello,

los estudiantes leerán situaciones de contexto, debatirán en equipo con sus pares, desarrollarán actividades de su interés, mediante las cuales practicarán diversas estrategias que les permitirán entrenar sus emociones y desarrollar sus habilidades. Asimismo, propondrán el diseño y construcción de un lugar mágico donde se sientan felices y en calma; finalmente, formularán acuerdos y prohibiciones para su cuidado y funcionamiento.

Los estudiantes entrenarán sus emociones al implementar y organizar su lugar mágico con materiales y producciones propias y significativas que le permitan, valorarse, recrearse y autorregular sus emociones.

Asimismo, argumentarán éticamente sobre las acciones y emociones que le generan las actitudes negativas de los demás y en base a ello plantearán estrategias y compromisos que les ayude a saber actuar de forma positiva y pertinente, en situaciones que se le presente en su vida diaria.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

La competencia priorizada del proyecto fue “Construye su identidad”; las competencias impactadas a observar y cotejar, “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” y “Convive y participa democráticamente”; la competencia de soporte o transversal “Se comunica oralmente en su lengua materna” y “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”. Al inicio de la experiencia, para garantizar el pleno ejercicio de la autonomía y el pensamiento crítico los estudiantes realizaron las siguientes actividades: “Identificando mis emociones”:

Leyeron una situación problemática de contexto: Donde José, un niño de 3er grado estuvo elaborando un esquema en un papelote para su exposición, de pronto apareció uno de sus compañeros corriendo e hizo caer una botella con agua encima de su trabajo.

Los estudiantes reflexionaron apoyados en las siguientes interrogantes: ¿Cómo crees que se siente José? ¿Cómo está su rostro? ¿sus ojos, sus cejas y sus manos? ¿Qué crees que hará José? ¿Cómo te hubieras sentido si te hubiera pasado a ti? ¿Qué pensamientos tendrías? ¿Alguna vez te has enojado? ¿Qué es lo que nos hace enojar? ¿Cómo nos sentimos en ese momento? ¿Qué hacemos para hacer las paces? ¿Qué son las emociones? Luego de ello, después de deliberar en equipo, los estudiantes completan un mapa de ideas indicando sus características propias y emociones más representativas. Asimismo, señalan algunas estrategias para controlarlas.

¿Cómo te sentirías si todas las mañanas te saludan con alegría y mucho amor? Planificando mi lugar mágico. Los estudiantes planifican apoyados con las interrogantes: ¿Qué podemos hacer para sentirnos bien y tener un lugar solo para nosotros en el aula? ¿Qué nos gustaría que hubiera en ese lugar? ¿Cómo podríamos organizarnos? ¿Qué necesitaremos? ¿Qué nombre le pondríamos? ¿Cómo lo usaremos? Los estudiantes reflexionan sobre lo planificado en relación a su lugar mágico. ¿Cómo usar adecuadamente su lugar mágico? ¿Qué haremos si todos lo usamos al mismo tiempo? ¿Qué pasaría si encontramos todos los objetos de nuestro lugar mágico en desorden? ¿Qué pasaría si alguien no cumple los acuerdos establecidos? ¿Qué objetos crees que deberían estar en tu lugar mágico? ¿Por qué debemos participar en este lugar mágico? Difundimos nuestro lugar mágico ¿Cómo podemos dar a conocer los beneficios y el buen uso de nuestro lugar mágico? ¿Difundiendo nuestro lugar mágico? Los estudiantes presentan sus propuestas y las exponen con ayuda de dibujos y carteles. La competencia “Construye su identidad” a través de las diversas situaciones de contexto y juegos de roles debaten e identifican acciones positivas o negativas.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

Este proyecto se centró en los niños para explorar y expresar sus emociones, con la participación de los padres y docentes, permitiéndoles desarrollar competencias y estrategias para la gestión de sus emociones durante los diferentes momentos en su vida escolar, por ejemplo, en los juegos libres.

La metodología empleada es el STEAM, mediante la cual los niños investigaron sobre las emo

ciones, su relación con el color y su repercusión en la conducta humana.

Dialogaron con sus compañeros sobre sus características, gustos, preferencias, habilidades propias y la de sus compañeros para desarrollarlas y potenciarlas; experimentaron las situaciones que los hacen enojar con los amigos y cómo hacer las paces, cómo regularlas.

Asimismo, propusieron implementar su espacio con materiales que les permita desarrollar y potenciar sus habilidades comunicativas, artísticas, cognitivas y afectivas. También, digitalizaron videos de su experiencia de aprendizaje; diseñando, midiendo, construyendo, jugando, cantando, bailando, pintando, dibujando, dramatizando, declamando, etc. Por otro lado, estructuraron y construyeron su lugar mágico con material reciclado de su entorno: cajas de madera de frutas, temperas,

cajitas de cartón, botellas, tapas, envases, etc.

Además, prototiparon el logo del saludo de la mañana. "¿expresando mis emociones me siento feliz?"; y el tablero de emociones ¿Cómo me siento hoy? Con ayuda de cintas de color y ganchos de ropa personales. Así como también, diseñaron pulseras con los colores de las emociones, juegos de mesa con material reciclado, instrumentos musicales y títeres con material reciclado. Diseñan audios y videos con la grabación de como construyeron su espacio mágico, elaboraron juegos de mesa, objetos e instrumentos musicales que les ayudaron a regular sus emociones para luego compartirlos por WhatsApp y socializar con la familia. Por consiguiente, reflexionaron sobre el impacto del prototipo realizado ¿En qué medida contribuye el prototipo para mejorar la calidad de vida de las personas de su entorno?

Los estudiantes participaron e interactuaron en el intercambio de sus diferentes productos para verificar la función de cada uno que los motivan y los hacen sentirse felices y valorados. Por lo que, reflexionan sobre los diferentes prototipos que puedo mejorar, ¿De qué otra manera los puedo hacer? Con que otros materiales los puedo hacer ¿Qué cambios o modificaciones puedo hacerle? ¿De qué manera el saludo diario, el tablero de las emociones y las pulseras me están ayudando a autorregular mis emociones?

FASES

Fase 1: ideas de una planificación innovadora de dos

Nuestro proyecto innovador nació a raíz de que nuestros niños mostraban, inseguridades y miedos durante el receso y, es así que, con una colega dialogamos sobre, ¿cómo buscar la forma de revertir este problema?, logrando formar un equipo y trabajar juntas.

Fase 2: Compartiendo con las familias

Las familias se sensibilizaron y apoyaron al proyecto, reciclando y aportando económicamente; esto permitió garantizar las condiciones logísticas y de recursos que requiere el proyecto.

Fase 3: Ejecución del proyecto

Realizamos la planificación, organización y desarrollo del proyecto, según el cronograma

Fase 4: Reflexión y socializando

Las actividades desarrolladas en el proyecto permitieron el desarrollo de la empatía y regulación de emociones.

IX. EVALUACIÓN

En el presente proyecto se ha trabajado las capacidades "se valora así mismo, autorregula sus emociones, reflexiona y argumenta éticamente". Para evidenciar esta competencia hemos considerado tres evidencias.

En primer lugar, se encuentra el mapa de ideas donde socializan y reflexionan sobre un caso particular vinculado a las emociones y se plantean las siguientes preguntas: ¿Cómo crees que se siente José? ¿Cómo está su rostro, sus cejas? ¿Alguna vez te has enojado? ¿Qué hubieras hecho tú en esa historia? ¿Qué hacemos para hacer las paces? ¿Que son las emociones? ¿Cómo podemos entrenarlas? ¿Qué podemos hacer para sentirnos bien y tener un espacio solo para nosotros en el aula? En segundo lugar, dialogan y dibujan el espacio de emociones: ¿Imagínate un lugar donde te sientes feliz, seguro y contento?

Por último, asumen un rol específico de un personaje con una personalidad determinada en pares, uno expresa una determina emoción y el otro observa y argumenta que haría él frente a esa situación y por qué. Es así que, mediante este proyecto los estudiantes fueron partícipes de una serie de experiencias vivenciales, creativas, investigativas que les permitieron conocer sus características, emociones, intereses, cualidades, potencialidades y habilidades en un ambiente acogedor, de calma y de sana convivencia con su padres, amigos y familia, donde expresaron de manera personal y autónoma sus emociones, las entrenaron y aplicaron estrategias de regulación de emociones de manera asertiva y pertinente. Asimismo, difundieron sus videos evidenciando sus emociones.

X. RECURSOS

Material reciclado: cajas de madera, cajas de cartón, botellas de plástico, calcetines en desuso, tapitas, rollos de papel higiénico, etc.

XI. RESULTADOS

Logros, lecciones aprendidas, recomendaciones.

Con la realización de este proyecto los estudiantes del IV ciclo de la I.E. José Olaya Balandra fortalecieron el desarrollo de la competencia “Construye su identidad” a través de la propuesta; “Construyendo mi lugar mágico para entrenar nuestras emociones de manera autónoma y asertiva” lo que permitió promover el control y autorregulación de sus emociones. Los estudiantes fueron partícipes de una serie de experiencias vivenciales, creativas, investigativas que les permitieron conocer sus características, emociones, intereses, cualidades, potencialidades y habilidades en un ambiente acogedor, de calma y de sana convivencia con su padres, amigos y familia, donde expresaron de manera personal y autónoma sus emociones, las entrenaron y aplicaron estrategias de regulación de emociones de manera asertiva y pertinente.

Se logró identificar a estudiantes con necesidad de afecto y tenían dificultad para socializar y trabajar en equipo y por ende no autorregulaban sus emociones.

Se logró diagnosticar a familias disfuncionales, padres sobreprotectores y ausentes que no brindaban apoyo socioemocional a sus niños lo que ocasionaba baja autoestima, inseguridad, miedos, agresividad y energías sobrecargadas de los estudiantes.

El presente proyecto contribuyó a formar personas autónomas, seguras, amantes de lo que hacen, creativas, felices, con alta autoestimas, que controlan y regulan sus emociones, socializan con sus pares y trabajan en equipo.

Logros

El 100% de estudiantes analizó y reflexionó sobre un caso particular vinculado a las emociones, en el cual identificó la problemática del enojo, propuso estrategias para hacer las paces y acciones para convivir en armonía en un mapa de ideas.

El 100% de estudiantes reflexionó y realizó actividades motivadoras y de interés mutuo de manera activa, acogedora y organizada en el espacio de su lugar mágico generando en ellos entusiasmo, alegría, felicidad, confianza, seguridad, y empatía ante los demás a través del dibujo de su lugar favorito desarrollando en ellos la autorregulación de sus aprendizajes y emociones. Valorándose a sí mismo y a los demás.

El 100% de estudiantes deliberó y trabajó en equipo cumpliendo normas y habilidades de escucha activa y lenguaje verbal y no verbal al proponer acuerdos, compromisos y estrategias de control y autorregulación de emociones a través del dialogo reflexivo.

(3) El 90% logró desarrollar la capacidad de análisis sobre el comportamiento y actitudes propias y de sus compañeros. Asimismo, reflexionaron sobre sus sentimientos frente a actitudes de violencia entre sus compañeros a través del juego de roles. Para inspirar y sostener nuestro proyecto de innovación presentamos una ficha individual con preguntas inspiradoras que será llenada de forma individual por el estudiante.

Lecciones aprendidas

Mediante la construcción e implementación de espacios de calma con materiales motivadores se logra formar niños(as) autónomos, seguros, amantes de lo que hacen, innovadores, creativos, felices, con alta autoestima, que controlen y regulen sus emociones. Trabajo en equipo, sentido de pertenencia en equipo.

Recomendaciones

En el nivel primario se puede trabajar creando espacios, como lo realiza el nivel inicial con los sectores, para trabajar un espacio de identificación y gestión de emociones.

Grado de cumplimiento del proyecto.

ANEXOS

<https://drive.google.com/drive/folders/1iYrXWIMtL4VroIFXMBY7X4HVIpRezHem?usp=sharing>

RESUMEN EJECUTIVO

A inicios del año escolar y a nivel institucional, se ha podido observar que algunos estudiantes se agredían, se faltaban el respeto y tenían dificultad para socializar y trabajar en equipo y por ende no autorregulaban sus emociones.

Con la realización de este proyecto, los estudiantes del IV ciclo de la IE José Olaya Balandra fortalecerán el desarrollo de la competencia “Construye su identidad a través de la propuesta”; “Construyendo mi lugar mágico para entrenar nuestras emociones de manera autónoma y asertiva” lo que permitirá promover el control y autorregulación de emociones.

Los estudiantes serán partícipes de una serie de experiencias vivenciales, creativas, investigativas que les permitirán conocer sus características, emociones, intereses, cualidades, potencialidades y habilidades en un ambiente acogedor, de calma y de sana convivencia con sus pares, amigos y familia, expresando de manera personal y autónoma sus emociones, las entrene y aplique estrategias para regularlas de manera asertiva y pertinente.

Reflexionarán a través de estudio de casos, debates y juegos de roles sobre sus actitudes y emociones, estableciendo acuerdos.

Debaten en equipo los acuerdos para el cuidado de su lugar mágico, identifican qué le causa enojo y qué hacer para establecer las paces, resaltando sus emociones en un mapa de ideas. Explicarán las diferentes estrategias y actividades que realizan en su espacio mágico para autorregular sus emociones. Socializan su lugar mágico a través de una tertulia entre padres e hijos y lo visualizan en un video para dar a conocer cómo se sintieron durante todo el proceso de la experiencia del proyecto.

El presente proyecto contribuirá a formar personas autónomas, seguras, amantes de lo que hacen, creativas, felices, con alta autoestimas, que controlen y regulen sus emociones al socializar con sus pares y trabajar en equipo



Proyecto:
**“Ludimatizando juntos, familia y cole,
aprendemos matemática de manera
lúdica y divertida”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“LUDIMATIZANDO JUNTOS, FAMILIA Y COLE, APRENDEMOS MATEMÁTICA DE MANERA LÚDICA Y DIVERTIDA”

II. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 7003 “MANUEL FERNANDO BONILLA”

EQUIPO RESPONSABLE:

DIRECTORA: Silvia Sandra Munaylla Reyes

DOCENTE REPRESENTANTE: Susana Zabarburú Villacrez

GRADO: 2° GRADO “B” (coordinadora)

NIVEL: Primaria

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Fortalecer en los niños y las niñas la comprensión, resolución y formulación de problemas de las competencias matemáticas con la metodología Ludimatizando, para lograr aprendizajes significativos y ágiles en los estudiantes de segundo grado del nivel de primaria de la IE 7003.

V. JUSTIFICACIÓN

En el Perú, según la Evaluación Censal de Estudiantes ECE 2018, de cada 10 niños de segundo grado, solo 3 estudiantes alcanzan el nivel esperado. Si a esto le sumamos que, durante dos años consecutivos, los estudiantes permanecieron en la virtualidad por la pandemia de la COVID 19 y con el retorno a la presencialidad, observamos que los niños se encontraban pasivos, con desinterés por aprender, con temor, tristeza, estrés, ansiedad y mal comportamiento, y solo querían jugar. Posteriormente, al aplicar la evaluación diagnóstica en matemática, se obtuvo un 50% de estudiantes que se encontraban en nivel de inicio. Esto significaba un enorme reto de ayudar a los niños y a sus familias, pues además se requería brindarles contención emocional. Por este motivo, se propició un espacio psicológico seguro, tanto individual como colectivo para una mejor integración, que nos permitió planificar y desarrollar el proyecto de capacitaciones dirigido a los padres de familia, por dos horas semanales, con la metodología Ludimatizando. Esta metodología consiste en el aprendizaje de la matemática de manera lúdica, usando juegos creados para tal fin, dando como resultado un incremento en los aprendizajes, en el nivel logrado.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

En el año 2022, se retomó la metodología Ludimatizando con los estudiantes y empoderando a las familias en el manejo de estrategias lúdicas para el aprendizaje de sus hijos. Esta metodología permite al docente capacitar a los padres de familia de acuerdo con la competencia o desempeño trabajado en el aula con un juego didáctico de mesa. Los niños lo pueden ejecutar con facilidad y resolver problemas al igual que formularlos sin dificultad, junto a sus padres. Consiste en un kit didáctico que integra 40 juegos para los niños y las niñas, para que formulen y resuelvan problemas con facilidad. Además, los juegos se adaptan a las necesidades y los ritmos de aprendizaje del estudiante que puede trabajar, ya sea de un nivel inicial al nivel destacado.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

Las competencias trabajadas en el aula del segundo grado “B”, con las mismas que fueron capacitados los padres de familia, fueron las siguientes:

- **Resuelve problemas de cantidad.** Las sesiones se realizaron de manera vivencial y manipulativa a través de la estrategia del juego y la ternura, logrando que los niños solucionen problemas y planteen nuevos que les demanden construir y comprender las nociones de número y sus operaciones y propiedades, argumentando su comprensión durante todo el proceso de resolución del problema.
- **Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio.** Con la metodología Ludi matizando, se trabajaron acciones vivenciales, estrategias y procedimientos para resolver diversos problemas donde se evidencien equivalencias, regularidades y el cambio de magnitudes. Esto le permitirá al estudiante encontrar valores desconocidos, hacer predicciones al plantear ecuaciones, inecuaciones y funciones.
- **Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.** Luego de 2 años de pandemia y clases virtuales, el estudiante requiere estar en constante movimiento y con Ludi matizando se promovió para que el estudiante se oriente en el espacio y describa la posición y el movimiento de objetos, visualizando, interpretando y relacionando las características de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales. Asimismo, se orientó para que, con estrategias lúdicas, construyan sus propias representaciones, planos, maquetas y procedimientos, argumentando y comunicando su comprensión.
- **Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.** Con la metodología Ludimatizando, se promovió que el estudiante use estrategias y procedimientos de manera vivencial y manipulativa, recopilando, organizando y representando datos para que analice, interprete y haga inferencias, a través de la representación de datos con gráficos y medidas estadísticas o probabilísticas, comunicando la comprensión de los mismos.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

Esta metodología denominada “Ludimatizando” hace uso de materiales didácticos y estrategias de enseñanza basadas en el juego, mediante las cuales se logran aprendizajes significativos en los estudiantes, evitando así la frustración y el estrés generados por las dificultades que presentan los menores al intentar comprender los conceptos impartidos durante las clases y, en consecuencia, buscan mejorar su autoestima.

El enfoque actual del proyecto prioriza el trabajo con padres de familia de estudiantes cursando el segundo año de primaria, debido a su rol fundamental como educadores para sus hijos.

En ese sentido, se les brindará una capacitación adecuada con el fin de que el adulto responsable pueda replicar las enseñanzas del método Ludimatizando en el hogar a modo de refuerzo para los aprendizajes brindados por el docente.

Para lograr este fin, los padres de familia serán capacitados semanalmente durante dos horas en el horario del curso de Educación Física con el “Kit Ludimatizando”, un juego de mesa práctico, el cual fue formulado de acuerdo con los intereses y las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, de modo que estos puedan lograr desarrollar las competencias:

tencias y las capacidades del grado.

Además, se realizarán evaluaciones a los estudiantes para corroborar su nivel de aprendizaje. Dichas evaluaciones estarán a cargo del docente responsable del aula, el cual deberá hacer uso de instrumentos pertinentes como encuestas, listas de cotejo, escalas de valoración entre otros, siendo el equipo directivo el encargado de realizar las acciones de monitoreo de inicio, proceso y salida.

Para lograr que esta iniciativa sea sostenible y perdure en nuestra Institución Educativa, se han establecido compromisos con los padres y las madres de familia para que, de manera activa, continúen participando de los talleres y capacitaciones técnico pedagógicas. La directora, la plana docente y demás entes incorporan el presente proyecto desde el Proyecto Educativo Institucional PEI hasta el Proyecto Curricular Institucional PCI, convirtiéndose en un Proyecto Institucional por su impacto.

Implementación de la experiencia

Luego de la aplicación de la evaluación diagnóstica y de conocer los resultados, donde la mitad del aula (50% de estudiantes) se encontraba en nivel inicio, dando a conocer los resultados a los padres del aula y realizar un análisis, se procedió a lo siguiente:

Fase 1: Planificación.

Nos aseguramos de la reactivación del proyecto para involucrar a los padres de familia para que se sensibilicen, concienticen y apoyen para que los niños experimenten, de manera concreta y vivencial, las competencias matemáticas.

Fase 2: Jugando con las matemáticas.

Capacitación a los padres de familia, en el manejo de estrategias, para el uso de material concreto, con el método Ludimatizando, a través del juego, para la formulación y resolución de problemas, en el apoyo oportuno y permanente, desde casa.

Fase 3: Involucrando a las familias.

Se capacita a los padres, previamente con charlas sobre los siguientes temas:

- Conociendo los intereses y las características de los niños de siete y ocho años.
 - La dopamina en el cerebro de los niños (Exceso de tiempo en video juegos).
 - La convivencia y los acuerdos familiares.
 - La matemática y su utilidad en la vida cotidiana.
 - Estilos de crianza de los hijos.
 - Premios y castigos a nuestros hijos.
 - Sanando nuestras heridas, somos mejores padres.

Fase 4: Evaluamos nuestros aprendizajes.

Se realizaron, de manera permanente, teniendo como referentes las evaluaciones diagnósticas de:

- De inicio = Evaluación diagnóstica (mes de marzo)
- De proceso = a medio año (mes de julio)
- De salida = Evaluación de salida (mes de diciembre)

Además, en el desarrollo diario de las sesiones de aprendizaje, empleando instrumentos

de evaluación como lista de cotejo, fichas de autoevaluación y coevaluación. Y la aplicación de monitoreos y acompañamientos de parte de la dirección de la IE.

Evaluación

El presente proyecto nos ha permitido evidenciar la mejora de los aprendizajes, en los estudiantes, al tener como aliados a los mismos padres de familia que, a diferencia del resto, son capacitados para que, desde casa, brinden un apoyo efectivo y se sume a la labor de los docentes. De esa manera, juntas la escuela y la familia, logren pasar de un 14% en nivel logrado a más de 85% en nivel de logro destacado y el 15% en nivel logrado, sin tener ningún estudiante en nivel de inicio ni en proceso, cumpliendo con el estándar del ciclo.

¿Qué cambio se ha identificado en la actitud de los padres y las madres de familia?

IX. EVALUACIÓN

El presente proyecto nos ha permitido evidenciar la mejora de los aprendizajes en los estudiantes, además, hemos tenido como aliados a los mismos padres de familia que a diferencia del resto, han sido capacitados para que, desde casa, su apoyo sea efectivo y se sume a la labor del docente. Es así como, juntos, escuela y familia compartimos el logro de haber pasado del 14% en nivel logrado a 85% al nivel destacado, además, de tener el 15% en nivel logrado y, no tener ningún estudiante en nivel de inicio ni proceso. De esta manera se ha logrado alcanzar el estándar del ciclo.

X. RECURSOS

Recursos humanos:

Docentes, directivos, psicólogos, padres de familia

Recursos tecnológicos:

Celulares, computadoras, redes sociales, videos, plataformas teams, drive y el padlet.

Recurso impreso:

Fichas de trabajo

Recursos educativos:

Material propio del proyecto Ludimatizando, tablero multiuso plastificado, 100 fichas de polietileno, plumones, 40 casinos con problemas que incluyen los desempeños, 100 monedas, 100 billetes.

XI. RESULTADOS

Logros:

Los niños lograron pasar de un 14% en nivel logrado a más de 85% en nivel de logro destacado, y el 15% en nivel logrado, sin tener ningún estudiante en nivel de inicio ni en proceso, cumpliendo con el estándar del ciclo.

El 100% de padres y madres de familia capacitados que usan en sus hogares materiales y productos de su entorno y el kit Ludimatizando para reforzar los aprendizajes de sus hijos, logrando que más de un 85% de estudiantes se encuentren en nivel de logro destacado. Se logró que el proyecto sea institucionalizado en el PEI.

Lecciones aprendidas:

Con la ejecución del proyecto, se comprendió que los padres involucrados en el quehacer educativo, al ser capacitados, refuerzan a sus niños desde casa y ellos mismos comprenden que deben partir de la parte concreta, hasta llegar a la parte abstracta.

Se aprendió que los niños son felices aprendiendo de manera lúdica y que ello aumenta su seguridad personal, mejorando su autoestima.

Que juntos, la triada educativa, padre, docente y estudiantes, pueden realizar un trabajo en equipo para la mejora de los aprendizajes, con el monitoreo de la dirección de la institución educativa.

Recomendaciones:

Se recomienda a todas las secciones de la institución educativa y a otras instituciones, además de la UGEL, a tomar como piloto nuestro proyecto y a ponerlo en práctica.

Resultado 1:

Estudiantes activos que aprenden, de manera divertida, a comprender, formular y resolver problemas matemáticos.

INDICADOR:

-Formulan y resuelven problemas, de manera divertida, usando material concreto diseñado.

-Comprenden problemas diversos sin dificultad.

Resultado 2:

Docentes que incorporan en su práctica estrategias innovadoras para elevar el aprendizaje de sus niños y niñas, al formular y resolver problemas matemáticos.

INDICADOR:

-Experiencias de aprendizaje y las metas fijadas mes a mes, sesiones de clase diarias.

Resultado 3:

Réplica de la buena práctica con docentes de otros ciclos de la institución educativa.

INDICADOR:

-Capacitaciones y realización de ferias educativas a nivel de la institución educativa.

Resultado 4:

Padres involucrados en el quehacer educativo que son capacitados con la finalidad de que los niños y las niñas sean reforzados en casa, partiendo de la parte concreta, hasta llegar a la parte abstracta de la matemática.

Grado de cumplimiento del proyecto:

El proyecto se cumplió en un 100% de lo programado, tanto en el aspecto de aprendizajes como en el apoyo emocional, individualizado y por familias.

ANEXOS

Evaluación diagnóstica de INICIO Y DE SALIDA

https://drive.google.com/drive/folders/19zEzVz1p1WWko4l6upsFVJFS48YukU6n?usp=share_link

Encuesta de satisfacción de salida

<https://forms.gle/N1brTDSZwFGzLQRU9>

RESUMEN EJECUTIVO

Durante dos años, los estudiantes permanecieron en la virtualidad por la pandemia de la COVID 19. Con el retorno a la presencialidad, observamos que los niños solo deseaban jugar y no se soportaban el uno al otro. En el momento de las clases, dentro del aula, permanecían pasivos, con desinterés por aprender, con temor, tristeza, estrés, ansiedad y mal comportamiento. Por este motivo, se determinó el objetivo de que los aprendizajes de la matemática para niños de segundo grado sean con la metodología Ludimatizando: aprendizaje a través del juego dirigido para lograr aprendizajes significativos y ágiles.

Por esta razón, se propició un espacio psicológico seguro, tanto individual como colectivo, para una mejor convivencia, en el aula. Las familias participaron activamente de las capacitaciones durante dos horas semanalmente con la metodología Ludimatizando. Esta metodología consiste en el aprendizaje de la matemática, de manera lúdica, usando juegos de mesa creados para tal fin, dando como resultado aprendizajes significativos, reflejados en la prueba de salida con un alto porcentaje de niños con aprendizajes en el nivel de logros destacados versus la evaluación de inicio, que arrojó un cincuenta por ciento de estudiantes en inicio o en proceso.

La UGEL, los colegios primarios y las maestras deberíamos tomar en cuenta este proyecto, ya que las personas más cercanas al niño son sus padres y sus familiares que están permanentemente con ellos. Al ser ellos capacitados con la misma metodología del profesor, el niño es el más beneficiado en sus aprendizajes, alcanzando niveles óptimos esperados y logrando los estándares del ciclo.



Proyecto:
**“Con mi cajita preguntona
desarrollo mi oralidad”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“CON MI CAJITA PREGUNTONA DESARROLLO MI ORALIDAD”

II. DATOS GENERALES

Institución Educativa: 7036 “Angélica Recharte Corrales”

Equipo responsable:

Directora: Yenncy Petronila Ramírez Maldonado

Subdirectora: Iris Yessenia Luna Huerta

Docentes: Laura Bertha Quispe Toribio, Gilda Esmeralda Gómez Atoche, Yleana Lucy Martínez Zamora y Diana Pedraza Espinoza

Nivel: Primaria

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Estudiantes del nivel Primaria del IV - V ciclo de la Educación Básica Regular.

IV. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la oralidad a través de la práctica de diversas técnicas que permitan adquirir confianza para expresarse en situaciones variadas con “mi cajita preguntona”, en los estudiantes del IV y V ciclo del turno mañana de la institución educativa “Angélica Recharte Corrales”.

V. JUSTIFICACIÓN

El avance de la tecnología ocasionó muchos cambios en la sociedad, tanto positivos como negativos. Por ejemplo, el uso del celular afectó la práctica del diálogo al interior de las familias, alterando los niveles de comunicación. Además de ello, el haber enfrentado durante dos años la educación remota trajo como consecuencia la disminución del intercambio de ideas de manera espontánea. Por ejemplo, los estudiantes recibían sus actividades a través del WhatsApp, y esto no permitía la interacción con sus pares y con los docentes. Esta situación no permitió que se desarrolle la competencia de la oralidad: Se comunica oralmente en su lengua materna.

Es así que, al iniciar las clases presenciales, se observó que el 100% de los estudiantes manifestaban un débil desarrollo de su oralidad. Esto se evidenciaba, por ejemplo, en sus respuestas de tipo monosilábicas frente a una pregunta.

Ante esta necesidad, surge este proyecto de innovación denominado “Con mi cajita preguntona desarrollo mi oralidad”, con la finalidad de revertir esta problemática. Este proyecto busca desarrollar y fortalecer la oralidad de nuestros estudiantes empleando diversas estrategias y técnicas discursivas con la intención de que estos tengan un diálogo fluido y espontáneo para mejorar esta competencia y, por ende, sus niveles de comunicación básicos para una buena convivencia.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

Prototipo: La cajita preguntona

La cajita preguntona despierta el interés porque, al pasar por las manos de los estudiantes y al recibir la orden de detenerse, el que tiene la cajita extrae una cartilla con una temática propuesta por ellos.

De ese modo, todos practican la escucha activa para dialogar asertivamente acerca del tema elegido para conocer sus saberes previos.

Lo innovador de este prototipo es que los estudiantes proponen temas de su interés como: deporte, política, personajes de nuestra historia, problemas ambientales, entre otros. Dichos temas propuestos inducen a los estudiantes a buscar mayor información. En este ínterin, los estudiantes establecen interacciones y expresan sus ideas aplicando diversas técnicas como, por ejemplo: el debate, la mesa redonda, las entrevistas, utilizando recursos verbales, no verbales y paraverbales para brindar mayor énfasis en lo que se pretende comunicar. Constituye una oportunidad para poder aplicar nuestra metodología LCET (lee, comprende, expresa a través de técnicas orales).

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

La competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” se desarrolló a través de diversas estrategias y técnicas de la oralidad, así como, con la ayuda del prototipo de la cajita preguntona.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

El proyecto innovador estuvo dirigido a los estudiantes del IV ciclo (4to grado) y V ciclo (sexto grado) del turno mañana de la institución educativa, quienes presentaban en una mayor incidencia la problemática descrita: no se expresaban oralmente con facilidad. Se empleó la metodología creada por los docentes denominados: LCET “Lee, comprende y expresa a través de técnicas orales”.

Esta metodología se inicia cuando los estudiantes colocan en la cajita preguntona los temas que les gustaría dialogar como: deporte, política, personajes de la historia, cuidado del medio ambiente, entre otros, teniendo en cuenta la coyuntura del momento. Luego, a través de una dinámica, se selecciona el tema a dialogar de manera espontánea.

Después del diálogo espontáneo sobre las temáticas propuestas por ellos mismos, inician la investigación del tema de su interés a través de la recopilación de información. Los y las estudiantes tendrán como herramienta esencial la lectura para apropiarse del tema. Una vez realizada la lectura de la temática abordada, elaboran preguntas, organizadores visuales, resúmenes, con la finalidad de conocer su nivel de comprensión del tema. Esta parte es esencial, ya que les permitirá adquirir nuevos saberes para luego darlos a conocer. Teniendo los nuevos conocimientos de la temática abordada, los estudiantes expresan la nueva información por medio de diversas técnicas como: la exposición, la mesa redonda y el debate. Así mismo, el desarrollo de esta metodología hace que los estudiantes utilicen los conectores, los recursos verbales, no verbales y paraverbales, necesarios para una adecuada expresión oral de forma coherente y cohesionada.

La metodología fue desarrollada teniendo en cuenta las siguientes fases:

Fase 1: Planificación

Se elaboró un plan de actividades. Estas estuvieron vinculadas para trabajar, en una primera instancia, la escucha activa, la vocalización, el conocimiento de las técnicas de expresión oral. Luego, el diálogo espontáneo con la cajita preguntona que nació de la propuesta de los propios estudiantes, la cual fue mejorada con el apoyo de los docentes. Así mismo, se aplicaron técnicas como la entrevista, la exposición, la mesa redonda, las escenificaciones y el debate, tomando las propuestas de la cajita preguntona planteadas por los estudiantes de acuerdo con temas de su interés.

Fase 2: Ejecución

El proyecto tuvo una duración de un año. Durante este año, se aplicó dos veces por semana y fue evaluado mensualmente a través de criterios de evaluación vinculados a la competencia priorizada.

Los estudiantes seleccionan sus temáticas de manera espontánea, dialogan a partir de ello, buscan información para respaldar sus saberes, opiniones o argumentos para poder expresarse de manera coherente durante sus presentaciones a través de exposiciones, debates y mesa redonda.

Fase 3: Supervisión

Se realizó a través del monitoreo de las actividades planificadas para verificar los logros y las dificultades, y así realizar los ajustes correspondientes conforme el avance para lograr los objetivos propuestos.

Fase 4: Cierre

Al término de las actividades, los estudiantes presentan sus productos por medio de una técnica seleccionada por ellos mismos, quienes socializan sus productos empleando los recursos verbales, no verbales y paraverbales para dar mayor énfasis a sus ideas.

Además, se evalúa a través de una ficha de criterios propuestos en el Currículo Nacional de la Educación Básica CNEB.

IX. EVALUACIÓN

La evaluación se realizó de manera progresiva de acuerdo con la metodología propuesta, desde el diálogo espontáneo hasta la presentación final, en la cual los estudiantes presentaron sus productos a través de diversas técnicas seleccionadas por ellos mismos, socializando sus productos, empleando los recursos verbales, no verbales y paraverbales para brindar mayor énfasis a sus ideas.

Por lo tanto, la evaluación se realizó mensualmente con los criterios establecidos a partir del estándar y desempeños de cada grado.

Así mismo, al finalizar el proyecto, se realizó la evaluación en conjunto con los estudiantes y con los docentes responsables, destacando los logros y las dificultades presentadas. De esta manera, se pudo proponer sugerencias de mejora para su implementación y poder replicarlo en los demás grados de la institución educativa.

X. RECURSOS

Recursos materiales: Lecturas, cajita preguntona, papelotes, videos, micrófono, cámara fotográfica, etc.

Recursos humanos: Docentes y estudiantes del IV y V ciclo de la Educación Básica Regular (4 grado y 6 grado).

XI. RESULTADOS

Logros:

El 85% de la población de los estudiantes participantes mejoraron sus niveles de expresión oral evidenciándose el empleo de recursos verbales, no verbales y paraverbales de manera espontánea y natural.

Lecciones aprendidas:

El 100% de los estudiantes y los docentes mencionan la importancia de generar espacios de diálogo en la institución educativa, con temas de interés para los estudiantes, los cuales permitieron el fortalecimiento de la oralidad de manera espontánea, observándose al cierre de este proyecto cambios significativos en relación al inicio del mismo. El 100% de padres de familia están conformes con los desempeños obtenidos por sus hijos con respecto a la oralidad.

Recomendaciones:

Ampliar la población beneficiaria, así como ajustar los tiempos para una mejor aplicación de las actividades.

Incorporar el proyecto en los documentos de gestión y planificación curricular.

Difundir este proyecto de innovación a otras instituciones educativas.

Asumir acciones de mejora a la experiencia vivida.

Involucrar a los padres y a las madres de familia en la implementación del proyecto de innovación.

Grado de cumplimiento del proyecto: El proyecto se llegó a realizar en su totalidad de acuerdo con lo planificado

ANEXOS

<https://drive.google.com/drive/folders/1PGWh06v1zOBjsXzfmstJlGYa6FMqyFmJ?usp=sharing>

RESUMEN EJECUTIVO

Al iniciar las clases presenciales, notamos que el 100% de los estudiantes del IV y V ciclo (cuarto grado y sexto grado) presentaban dificultades para comunicarse y expresar sus ideas de manera sostenida, segura y con claridad. Además de ello, en la escuela, no se brindaban espacios que ayuden a mejorar esta problemática. Es por ello que nace la realización de este proyecto con la finalidad de desarrollar y fortalecer la oralidad de nuestros estudiantes empleando diversas estrategias y técnicas que los ayuden a desenvolverse oralmente. Los aspectos a tratar/conversar/dialogar nacen de la propuesta de los estudiantes según su interés a través de la cajita preguntona. Dicho material está subdividido en 6 casillas donde ubicarán los temas de su interés. Luego, a través de una dinámica, seleccionan al azar el tema a trabajar durante el mes.

Este proyecto ha sido muy significativo en los estudiantes y en los docentes. En los primeros, porque ha contribuido a resolver su problemática de la oralidad ya que, a través de diversas estrategias y el uso de recursos, ha permitido que los estudiantes se apropien de ellos. Por ese motivo, ahora observamos a estudiantes más seguros al expresar sus ideas; asimismo, los observamos emplear recursos verbales, no verbales y paraverbales que desconocían, y lo hacen de manera espontánea. Para los docentes, este proyecto de innovación se ha convertido en una herramienta primordial de enseñanza para desarrollar la oralidad de los estudiantes.

Poner en acción este proyecto que desarrolla la oralidad a través de la propuesta de lecturas de interés de los estudiantes con su cajita preguntona mejoró su actitud, su seguridad y su motivación para expresar sus ideas de manera sostenida. Así mismo, adquirieron la capacidad de escucha activa, enriquecieron su vocabulario al comunicarse y expresarse en situaciones variadas.

En definitiva, este diseño del proyecto, que emplea las lecturas, las técnicas de la oralidad, el uso de recursos verbales, no verbales y paraverbales, y el prototipo de la cajita preguntona con temas de interés para los estudiantes, ha logrado constituirse en una experiencia de trabajo muy importante y significativa para desarrollar la expresión oral de nuestros estudiantes del IV y V ciclo de primaria. (Cuarto grado y sexto grado).



Proyecto:

**“Me divierto y aprendo en familia
con el tik tok, arte emocional”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“ME DIVIERTO Y APRENDO EN FAMILIA CON EL TIKTOK, ARTE EMOCIONAL”

II. DATOS GENERALES

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 7012 JESÚS DE LA MISERICORDIA

EQUIPO RESPONSABLE:

Directora:

Luisa Moreyra Ceron

Docentes: Julvia Montenegro Cruzado, Jorge Luis Díaz Bolívar, Yesemia Franco Arias, Sara Gón-gora Valverde, Carly Jaime Méndez Limpe, Karen Lizbeth Vílchez Orellana, Blanca Estela Ávalos García, Kelly Cornejo Bonifacio, Edith Nancy Pumatanca Moreno, Yolanda Liliana Balarezo Moreno, Ruth Caballero Ordoñez, Geovanni Poligena Calderón Cuenca, Giovanni Paolo Caro Tolay, Ysela Hugo Ludeña, Glenda Valencia Osorio, Rosa Angélica Salinas Castañeda, Ana Ysabel Quispe Sotomayor, Marianela Peña Campos, María Estela Rivas Casas, Amanda Sara Cangahuala Matos y Livia Enriqueta Caballero Vizcarra.

NIVEL: Primaria

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

De 1er a 6to grado de los ciclos III, IV y V de la Educación Básica Regular.

IV. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la construcción de la identidad, a través del TIKTOK-ARTE EMOCIONAL, en la Institu-ción Educativa 7012 Jesús de la Misericordia, con los estudiantes de primero a sexto grado de primaria para que gestionen sus aprendizajes de manera autónoma, y propiciando la auto rregulación de sus emociones y canalizándolas adecuadamente.

V. JUSTIFICACIÓN

Considerando que nos encontramos en un contexto de pandemia de la Covid 19, la Institución Educativa N° 7012 ha podido identificar como problema al interior de nuestra institución que los estudiantes han reducido su nivel logro de aprendizaje en las competencias al inicio del año, lo cual es de 50% de logro en promedio. Esto se evidenció en las evaluaciones diag-nósticas.

Asimismo, las docentes observaron algunos comportamientos y ciertas actitudes de los estu-diantes (poca tolerancia, agresividad entre pares, timidez) en la institución educativa en un 40% de la población estudiantil estimada. También, en las entrevistas con las familias, comentan que, en sus hogares, sus hijos no obedecen, no quieren hacer las tareas, y prefieren estar jugando.

Dadas las observaciones de las docentes, en las reuniones colegiadas junto a profesionales de psicología que laboran en la institución, se toma la decisión de aplicar un instrumento sobre inte-ligencia emocional: El MESQUITE. Con la aplicación de este instrumento, se obtienen los siguien-tes resultados: en términos generales, la muestra nos da como resultado que el 87% de los estu-diantes alcanzan un nivel de inteligencia emocional escasa, mientras que un 10% de los estudian-tes alcanzaron un nivel de inteligencia emocional moderada, y un 3% de los estudiantes alcanza-ron un nivel de inteligencia emocional elevada.

Así también, se ha observado que los estudiantes tienen interés en la red social de TIK TOK.

Esto será considerado como una oportunidad para movilizar la competencia de “Construye su identidad”.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

El valor agregado del proyecto es que la construcción de la identidad y el desarrollo de las capacidades emocionales de los estudiantes se logran a través de actividades innovadoras. El uso de la red social TikTok, herramienta activa de aprendizaje y colaboración, fomenta el desarrollo de la creatividad, estimula la curiosidad y promueve el aprendizaje de forma divertida y emocionante. En esta aplicación, se crean videos con una duración máxima de 120 segundos, que son editados, en su mayoría, en la propia plataforma. Esto permite al estudiante explorar y desarrollar su autonomía al diseñar, filmar, editar y publicar su propio contenido con la supervisión y acompañamiento de su familia y los docentes a cargo. En la actividad “tiktokeando en familia”, se crean canciones expresando sus emociones y representando las formas de autorregulación emocional. También se analizará, en clase, el impacto de la actividad para ajustar las estrategias y canalizar sus emociones a través de la música y el canto. Durante la evaluación de los trabajos realizados y retroalimentados, vía Padlet, Meet, Zoom y TikTok, se vio la necesidad de trabajar con un mayor enfoque en STEAM, metodología que permitirá el desarrollo de varias áreas para enriquecer el producto de las actividades y mejorar el valor agregado de nuestro prototipo.

“Vivo y canalizo mis emociones para aprender mejor.” (Directora)

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

COMPETENCIA PRIORIZADA: CONSTRUYE SU IDENTIDAD

Actividades: Describimos cómo reacciona nuestro cuerpo ante las emociones; Hagamos un trato por el buen trato; Juego de roles sobre casos del buen trato; Autorregulo mis emociones; Soy consciente de mis emociones para un voto responsable; Somos diferentes y nos respetamos; TikTok: buena convivencia.

COMPETENCIA IMPACTADA: GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA

Actividades: Define metas de aprendizaje; Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas; Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

COMPETENCIA DE SOPORTE: CREA PROYECTOS DE LENGUAJE ARTÍSTICO

Actividades: Le pongo colores al buen trato: collage con témperas; Modelado de las emociones con plastilina; Entonan las canciones sobre la amistad; TikTok con la canción “Un millón de amigos”; Dibujamos lo que significa el respeto; TikTok acción “Un millón de amigos”.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

El proyecto “ME DIVIERTO Y APRENDO EN FAMILIA CON EL TIKTOK, ARTE EMOCIONAL” consiste en lograr la autorregulación y canalización de las emociones por parte de los estudiantes y los padres de familia. Dichas actividades fueron planteadas y realizadas por los docentes para potenciar el desarrollo de las habilidades emocionales, autogestionar sus aprendizajes, utilizando estrategias artísticas donde los estudiantes representaron sus estados emocionales a través del dibujo, modelado con plastilina, creación de canciones con la aplicación TikTok, y reflexionando a través de casuísticas y aprendiendo técnicas para canalizar y autorregular sus emociones de manera autónoma. Las emociones tienen una profunda conexión con el aprendizaje, con el procesamiento de la información y los aspectos cognitivos involucrados en el mismo. Por esa razón, planificamos en nuestras Experiencias de Aprendizaje EDA activada

des que fomenten esa expresión emocional en un espacio controlado, cálido y acogedor, donde se validan las emociones de todo tipo y se trabajan herramientas para el manejo de conductas adecuadas.

Procedimiento metodológico

Paso 1:

1° Inicio (sensibilización - motivación); presentación de casos.

PENSAMIENTO CRÍTICO:

Presentación de casos:

CASO 1: HISTORIA: La hermana pequeña de María cogió su juguete favorito sin permiso y lo rompió. María se enojó y le gritó diciendo que nunca más agarre sus juguetes sin su permiso. ¿Qué emoción sintió María y cómo lo demostró? ¿Crees que la reacción de María fue la correcta? ¿Por qué? ¿Qué hubieras hecho tú en su lugar?

CASO 2:

VIDEO referencial: https://www.youtube.com/watch?v=_nKs1UUJ5u8 (3 minutos y 16 segundos)

¿Qué sintió el pajarito y cómo te diste cuenta? ¿Alguna vez te has sentido así? ¿Qué hiciste para superarlo? ¿Qué harías tú si observaras a un familiar triste y cómo lo ayudarías? ¿Existirán personas que no sientan miedo? ¿Existirán personas que no sientan ira? ¿Sabías que? (anexo-canalización del enojo, tristeza y miedo) Los estudiantes, en grupo, deliberan y argumentan sus ideas.

Paso 2:

2° Proceso creativo (nudo – STEAM - prototipo)

Ante la sensibilización y ejecución de nuestro proyecto, se estableció que el equipo de trabajo tendrá un nombre alusivo al nombre del proyecto, denominándose “ME DIVIERTO Y APRENDO EN FAMILIA CON EL TIKTOK, ARTE EMOCIONAL.”

Para profundizar la estrategia, aplicamos el enfoque STEAM de la siguiente manera:

S- Indagan diversos fondos musicales creando canciones en familia mediante un TikTok.
T- Utilizan el aplicativo TikTok para crear sus canciones emocionales en familia.
E- Aplican los pasos a seguir para construir sus coreografías, grabándose sus TikTok en familia.
A-Configuran sus fondos musicales y efectos para sus TikTok.
M- Calculan el tiempo de grabación, correlacionándolo con el tiempo de su composición.
Apartir de ello, se promueve el prototipado autónomo.

CREA. Investiga, sistematiza, indaga: Indagan diversos fondos musicales del TikTok para expresar sus emociones a través de las canciones. Crean canciones en familia expresando sus emociones y representándolas mediante un TikTok.

APLICA. Uso de la tecnología de la información y la comunicación TIC, ancestral, estructural construye: Las familias se graban cantando, utilizando el aplicativo TikTok, expresando sus emociones y representando las formas de autorregulación, teniendo en cuenta los valores éticos y mensajes esperanzadores.

EVALÚA. Calcular y predecir: Analizan el impacto de la actividad y ajustan a estrategias para canalizar sus emociones a estrategias para canalizar sus emociones a través de la música y el canto.

Responden: ¿Qué estrategias deberías utilizar si estás enojado, triste y con miedo? Realiza una encuesta preguntando a sus compañeros por el chat de WhatsApp. ¿Cómo se sintieron al ver los videos de TikTok?

Resolución del test de Mesquite de Salida.

Paso 3:

3° METACOGNICIÓN

Finalmente, generamos una situación para promover la reflexión.

Diseñan un video personal testimoniando la experiencia de expresar sus emociones. ¿Para qué crees que te servirá reconocer tus emociones? ¿Qué opinas de las observaciones y comentarios de tus compañeros? ¿Te relacionaste con alguno? ¿Para qué nos servirá en nuestra vida cotidiana lo que hemos aprendido con este proyecto? ¿Fue difícil aprenderlo? ¿Qué situación fue la difícil y cómo podría solucionarla? ¿Cuál fue la experiencia que te llamó más la atención de este proyecto?

Como actividad socializadora, se organizará un evento “TIKTOKEANDO CON NUESTRAS EMOCIONES”. Este evento se socializará con la familia misericordiana y se elegirá a un ganador

IX. EVALUACIÓN

Frente a la problemática del confinamiento por la pandemia de la Covid 19, los estudiantes se han visto afectados emocionalmente, ya que presentaban desmotivación para el aprendizaje, miedo, ira y reacciones agresivas dentro de su entorno familiar desconociendo formas de cómo manejar las situaciones de estrés y de crisis emocional. Es por esa razón que se realizó el PROYECTO “ME DIVIERTO Y APRENDO EN FAMILIA TIKTOK, ARTE EMOCIONAL”, donde los estudiantes han logrado, a través de las actividades retadoras, identificar, autorregular, tomar conciencia de sus emociones y aplicar estrategias para canalizar sus emociones. Asimismo, podrán autogestionar sus aprendizajes de manera autónoma mejorando sus habilidades emocionales y logrando ser estudiantes capaces de enfrentar desafíos y adversidades que se les presenten en su vida diaria y fomentar la buena convivencia.

1° Evidencia: Analizan el cuento “El castillo de las emociones”, reconociendo sus cualidades y sus reacciones intensas para aceptarse tal y como son. Los estudiantes dibujan sus cualidades y debilidades tomando una foto, colocándola en el Padlet para que interpreten qué mensajes emocionales transmiten y cómo pueden autorregularlos, realizando comentarios. Link del cuento “El castillo de las emociones.”

2° Evidencia: Los estudiantes recuerdan alguna situación de enojo, alegría, tristeza, terror, y luego la representan a través de la plastilina para deliberar y plantear estrategias de autorregulación.

3° Evidencia: Los estudiantes reflexionan éticamente a través de los títeres de papel argumentando los valores éticos aprendidos.

4° Evidencia: Los estudiantes componen canciones sobre cómo se sintieron o qué emociones experimentaron durante la pandemia y cómo autorregularlas rescatando los valores éticos que deben tomar en cuenta para expresar un mensaje esperanzador y/o una recomendación.

5° Evidencia: Los estudiantes graban videos con sus familiares, usando la aplicación TikTok, agregando efectos y fondos musicales a sus canciones creadas, transmitiendo mensajes de optimismo.

6° Evidencia: Los estudiantes dan su testimonio de cómo se sintieron con esta experiencia, si lograron autorregular sus emociones y de qué manera les va a servir esta experiencia en su vida, tomando en cuenta que el hombre y la mujer tienen las mismas capacidades de expresar sus emociones.

7° Evidencia: Los estudiantes y la familia se organizan para proyectar su video en el Facebook institucional del aula sobre la autorregulación de sus emociones, tomando en cuenta su sexualidad.

X. RECURSOS

Recursos humanos fueron las docentes, los directivos, las psicólogas y las internistas. Entre los recursos tecnológicos, contamos con los celulares, las computadoras, las redes sociales, los videos, las plataformas, el drive y el padlet.

XI. RESULTADOS

Logros:

Los estudiantes lograron, en su mayoría, adquirir la capacidad llamada regulación emocional, permitiéndoles a los niños ser más competentes en todas las áreas de sus vidas.

Estudiantes motivados para involucrarse en sus aprendizajes.

Los estudiantes aprendieron a comunicarse de forma asertiva, respetando su punto de vista y sus derechos, sin faltar a los derechos de los demás logrando una convivencia armoniosa.

Los estudiantes identifican sus emociones y utilizan las estrategias para regularlas.

La mayoría de los estudiantes muestra gran eficiencia en cuanto a resolución de conflictos y empatía en sus relaciones interpersonales, y alcanzan un nivel de inteligencia emocional elevada. (según el test MESQUITE).

Las familias participaron activamente involucrándose en las actividades de aprendizaje con el uso del TIKTOK.

Todos los docentes participaron en actividades pedagógicas para fortalecer el control emocional en los estudiantes y elevar el nivel de logros de aprendizajes.

Lecciones aprendidas:

Los niños que aprenden a autorregular sus emociones tienen condiciones propicias para el aprendizaje.

Los docentes hemos aprendido a escuchar a los niños para permitirles expresarse, debatir y movilizar el pensamiento crítico, mediante casuísticas reales y ficticias.

Los docentes nos hemos empoderado de la red social del TikTok para acercarnos a los estudiantes y a las familias.

Movilizar a las familias para el aprendizaje de sus hijos mediante las actividades divertidas que propician la buena convivencia y el aprendizaje.

Recomendaciones:

Los docentes deben utilizar las redes sociales como medios para movilizar las diversas competencias con diferentes actividades, no solo a estudiantes sino involucrando a su familia.

El liderazgo directivo, el empoderamiento, el convencimiento y la persistencia de aportar a la educación mediante la canalización de las emociones. Asimismo, la motivación constante a los docentes y a las familias.

Los docentes para ayudar a los estudiantes deben empoderarse conociendo, canalizando y controlando sus emociones. Es decir, primero debe darse el trabajo de soporte socio emocional con el docente con ayuda especializada del departamento de psicología.

“Las redes sociales también pueden ser usadas como una herramienta de innovación a favor

Grado de cumplimiento del proyecto al 100% con la participación de los docentes y los estudiantes.

ANEXOS

<https://www.youtube.com/watch?v=Q9Ih0oJxTM>

Video del proyecto de innovación de la institución educativa 7012 JESÚS DE LA MISERICORDIA.

RESUMEN EJECUTIVO

La institución educativa N° 7012 Jesús de la Misericordia realiza el proyecto frente a la problemática del confinamiento por la pandemia de la Covid 19. Los estudiantes se vieron afectados en el control de sus emociones, más aun, al encontrarse aislados de sus compañeros y familiares, generando en ellos la desmotivación, el miedo, la ira y algunas reacciones agresivas. Así mismo, se observa la poca participación de nuestros estudiantes en las clases virtuales. Se realizaron entrevistas personales y reuniones del aula con los padres de familia permitiendo recoger información sobre que un 70% desconocía sobre cómo manejar situaciones de estrés y de crisis emocionales con ellos mismos y las de sus hijos e hijas. Frente a esta situación, como docentes es nuestra responsabilidad brindar estrategias a los estudiantes, para canalizar y manejar sus emociones adecuadamente, y a la vez desarrollar sus habilidades socioemocionales, ya que un estudiante en armonía consigo mismo, empático, consciente de su lugar en el mundo, de su rol importante en su familia y con sentido de vida, estará en mejores condiciones para afrontar una situación adversa y así auto gestionar su aprendizaje de manera autónoma. Por lo tanto, optamos por realizar el Proyecto “ME DIVIERTO Y APRENDO EN FAMILIA CON EL TIKTOK, ARTE EMOCIONAL”.

El proyecto va a resolver el problema tomando en cuenta el desarrollo de la competencia de “CONSTRUYE SU IDENTIDAD”, porque al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único, reconociéndose a sí mismo con sus características personales, capacidades, limitaciones, explicando las causas y consecuencias de sus emociones, utilizando estrategias para regularlas y reconociendo el papel importante de las familias se logrará que, en situaciones de conflicto moral que se presenten en sus vidas cotidianas, podrán aplicar las estrategias aprendidas durante el desarrollo del proyecto, creando vínculos afectivos positivos y tomando en cuenta principios éticos para protegerse de situaciones que ponen en riesgo su integridad. Otra competencia a desarrollar es “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”. Resulta necesario que el estudiante se dé cuenta de lo que debe aprender a organizar y precisar lo más importante en la realización de una tarea, definiéndola como meta personal, y que lo planteado incluya más de una estrategia y procedimientos que le permitan realizar las tareas. Todo ello considerando su experiencia previa al respecto y observando de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje ya establecidas al evaluar sus procesos de realización personal.

“Crear proyectos desde los lenguajes artísticos” implica que el estudiante use los diversos lenguajes artísticos (artes visuales, música, danza, teatro, artes audiovisuales y otros) para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos registrando sus procesos, identificando los aspectos esenciales de sus trabajos y modificándolos para mejorarlos. Además de ello, debe planificar los espacios de presentación considerando sus intenciones y presentando sus descubrimientos y creaciones a una variedad de audiencias, para luego evaluar si logra sus intenciones de manera efectiva.

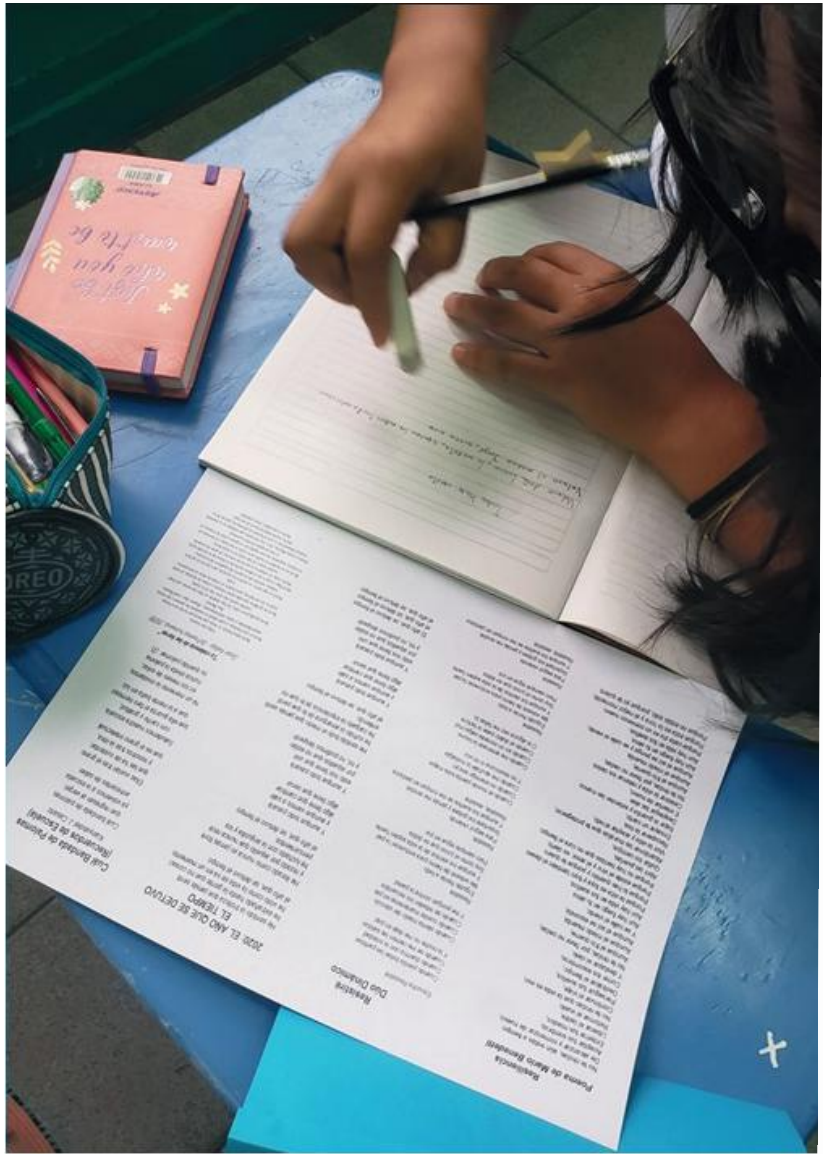
El proyecto responde a la problemática de nuestros estudiantes y permite que puedan entender y autorregular sus emociones, sus sentires y mostrar empatía por los demás, establecer y desarrollar relaciones positivas, ser autónomos tomando decisiones responsables, definiendo y alcanzando sus metas personales.

En síntesis, podemos concluir acerca de la gran utilidad del proyecto “ME DIVIERTO Y APRENDO EN FAMILIA CON EL TIKTOK, ARTE EMOCIONAL”, porque permite el desarrollo integral de los estudiantes. Esto debido a que potencia, en primer lugar, la construcción del YO, teniendo conciencia de sí mismo, así como facilitar la mejora de las relaciones interpersonales. Asimismo, les permite ser capaces de reconocer y autorregular sus emociones y si estas fueran negativas, permitiría que no afecten la relación con “ese otro”; es decir, habiendo desarrollado y reforzado sus emociones positivas, generaría bienestar tanto para ellos mismos como a un nivel social. Así, se establece un diálogo entre la propia subjetividad y el nivel interpersonal, favoreciendo, de este modo, a la construcción de una sociedad contemporánea que se ajuste a determinar el rumbo moral, legal y económico, adherido a importantes principios morales.



Educación básica

NIVEL SECUNDARIA





Proyecto:
**“Fortalezco mis habilidades
comunicativas con la metodología
LEO y la nemotecnia DIANE”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

FORTALEZCO MIS HABILIDADES COMUNICATIVAS CON LA METODOLOGÍA LEO Y LA NEMOTECNIA DIANE

II. DATOS GENERALES

Nombre de la Institución Educativa 6082 Los Próceres

Directora: Raquel Ramos Centeno

Coordinadora de proyecto: María Luzmila Huanhuayo Gabriel

Integrantes que participaron en la ideación: María Luzmila Huanhuayo Gabriel, Sonia Arellanos Carrión, María Rojas Valdivia

Nivel: Secundaria – Educación Básica Regular

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Estudiantes hombres y mujeres del 3ro y 4to Grado del VII Ciclo de la Educación Básica Regular

IV. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer las competencias comunicativas fomentando el aprendizaje con tipología textual y la metodología LEO y la nemotecnia DIANE para recopilar información en un texto elaborado por el mismo estudiante de 3° y 4° grado de la IE 6082 Los Próceres – Surco.

V. JUSTIFICACIÓN

Cuando los estudiantes retornaron a las clases presenciales, a ocho de cada diez estudiantes se les veía motivados a contar sus experiencias en la etapa de aislamiento, penas, alegrías, logros, desavenencias, por lo que se aplica un registro de percepción de emociones por el área de Orientación y Bienestar del Educando (OBE), y se visibiliza, en el resultado, el impacto emocional de la etapa de aislamiento social. Frente a este contexto, se le propone realizar una actividad: expresar sus sentimientos, emociones en la redacción de una poesía, siguiendo el modelo de un poema o canción como guía de la estructura poética. Por otra parte, como resultado de la prueba diagnóstica de las competencias comunicativas, se obtiene como resultado que un 67% de estudiantes tienen dificultades en la competencia “Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna”; 59%, en la competencia “Lee diversos tipos de texto en su lengua materna”; 50% tiene dificultades en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”. Todo esto los ubica en el nivel de inicio y proceso. Frente a estas necesidades de aprendizaje, se propone trabajar con la metodología LEO y la nemotecnia DIANE.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

Los estudiantes expresan sus emociones, sentimientos en un tipo de texto que les permita exteriorizar estas manifestaciones mediante una estrategia que les facilita y anima en este proceso como la nemotecnia DIANE y la metodología LEO. Además, los ayudan a identificar con facilidad los tipos de texto; asimismo, con estas nuevas y creativas estrategias que estamos presentando se promueven cambios en la práctica pedagógica que involucran a diversos actores educativos; e invita a otros docentes a innovar porque, en todas las áreas, las competencias comunicativas son instrumentales. Igualmente, se compromete a los padres de familia para que apoyen a sus hijos e hijas en el diseño y elaboración de sus textos.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

La secuencia de trabajo de las competencias comunicativas está alineada a la propuesta del Ministerio de Educación en el Currículo Nacional de la Educación Básica CNEB, en la metodología LEO y nemotecnia DIANE. Las competencias son las siguientes:

“Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna” como priorizada. Para ello, el estudiante elige el tipo de texto de acuerdo con la situación comunicativa, planifica la escritura, revisa la estructura del tipo de texto y textualiza. Al escribir sus primeros textos, ha expresado sus emociones y sentimientos generados en la etapa de aislamiento, transmitiendo mensajes de persistencia y resiliencia, para identificar sus valores de constancia y solidaridad. Estos textos han sido recopilados en un poemario. La competencia impactada es “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.” De acuerdo con la situación significativa pueden ser infografías, noticias, cuentos, canciones, poemas, cuadros estadísticos. Así también, se trabajó la competencia “Se expresa oralmente en su lengua materna”. El estudiante planifica la socialización de su producto como la postura y el tipo de lenguaje, menciona el tipo de texto a sus compañeros, explica sus conocimientos y presenta las conclusiones de su proceso de análisis. Las tres competencias son articuladas. La lectura lleva a la escritura; la escritura nos lleva a oralizar en el desarrollo de las actividades. En la metodología LEO se prioriza cada competencia en cada momento y/o actividad.

De la misma manera, se fortalece la competencia de soporte “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”. Los estudiantes eligen el tipo de texto que responde a su propósito comunicativo, identifican si su redacción responde al modelo mediante una lista de cotejo en grupo o una ficha de retroalimentación grupal denominada “Dos estrellas, un deseo”. Al final de sus exposiciones, los estudiantes usan fichas de metacognición. También se han generado espacios de reflexión del logro de sus propósitos de aprendizaje.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

El presente proyecto se diseña teniendo en cuenta las pruebas diagnósticas, la planificación, aplicación, evaluación y sostenibilidad considerados en los documentos de gestión.

El proyecto “Fortalezco mis habilidades comunicativas con la metodología LEO y la nemotecnia DIANE” consiste en seguir la secuencia de LEER diversos tipos de texto para empoderarse del tema con información de una determinada situación significativa. Con esta información, se elige un determinado tipo de texto que responda a la necesidad comunicativa para planificar y ESCRIBIR el texto elegido, respetando la estructura y el propósito comunicativo. A continuación, con la seguridad de conocer el tema y tener un texto estructurado, se procede a ORALIZAR o socializar con sus interlocutores; asimismo, la nemotecnia DIANE resume los cinco tipos de texto: Descriptivo, Instructivo, Argumentativo, Narrativo y Expositivo.

FASES

Para ejecutar la propuesta pedagógica: “Fortalezco mis habilidades comunicativas con la metodología LEO y la nemotecnia DIANE”, se realizan las siguientes acciones:

Fase 1: PLANIFICACIÓN Y CONSENSO COLEGIADO

Para realizar la propuesta pedagógica, se consideró la necesidad de expresar las emociones contenidas de los estudiantes y la matriz de necesidades de aprendizaje de las competencias comunicativas. Se propone la metodología LEO, entre otras propuestas de proyectos, para ser socializada en reuniones colegiadas y determinar el trabajo a desarrollarse en el año 2022.

La metodología LEO fue aplicada en todos los grados con docentes del área de Comunicación y docentes del área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica (DPCC). Asimismo, en los trabajos colegiados, se reflexiona y se toman decisiones para mejorar en el desarrollo de la metodología durante el año.

Fase 2: SENSIBILIZANDO A ESTUDIANTES Y FAMILIAS

Se comunica a los estudiantes sobre los resultados de la evaluación diagnóstica de las competencias comunicativas. Asimismo se convoca a familias para socializar el diagnóstico y el proyecto de trabajo. También, se les informa y sensibiliza sobre los bajos niveles de aprendizaje y la necesidad de implementar nuevas estrategias pedagógicas para el logro de sus aprendizajes, involucrarlos en el acompañamiento para superar las dificultades de sus hijos e hijas en las competencias comunicativas, priorizando la lectura desde casa con la estrategia “Leemos en familia”. Se les explica en qué consiste la metodología LEO = LEO, ESCRIBO Y ORALIZO.

Fase 3: APRENDEMOS LO QUE NOS EMOCIONA

En esta fase, se consideraron 3 momentos principales con sus 8 micro experiencias:

INICIO:

INSPIRAMOS PARA CONOCER EL FASCINANTE MUNDO DE LAS LETRAS / APRENDEMOS LO QUE NOS EMOCIONA

Se **INSPIRAN Y EMOCIONAN** presentando diversos tipos de textos para que observen e identifiquen características y los clasifiquen según sus propios criterios. Luego para propiciar el **PENSAMIENTO ESTRATÉGICO**, observan diferentes clasificaciones realizadas por los estudiantes y se interrogan ¿Cómo podemos saber qué tipo de textos son? ¿A qué grupo de textos pertenecen los textos que buscan convencer a un propósito? ¿A qué grupo pertenecen los textos que narran o cuentan hechos reales o ficticios? ¿Qué textos me ayudan a conocer a personas, objetos, lugares, paisajes? ¿Qué textos dan instrucciones u orientaciones para una determinada acción?

En **DUDAR Y PROBLEMATIZAR**, responden las preguntas ¿De qué manera la nemotecnia me ayudará a identificar los diferentes textos? ¿Qué pasaría si cambiamos el orden de las letras iniciales

de **DIANE**? ¿En qué otras situaciones podríamos utilizar la nemotecnia?

PROCESO:

INGRESAMOS A LA AVENTURA DE LA LECTURA PARA ESCRIBIR MEJOR Y ENCANTAR AL CONTAR.

CREAN sus prototipos y diseñan la primera versión de sus textos de distinta tipología textual; carátula y contenido; diseñan su texto en formato digital para su difusión; para ello, toman fotos de sus trabajos, lo arman en Word y lo convierten en PDF; diseñan y elaboran videos para difundir su aprendizaje sobre tipología textual. En la APLICACIÓN, los estudiantes socializarán sus producciones en feria entre aulas y formatos PDF en el classroom. Para la EVALUACIÓN, se formulan las preguntas ¿Qué cambios podemos realizar en nuestros prototipos para mejorar nuestra producción? ¿De qué manera me ayudaron las herramientas digitales en la producción de mi texto? ¿Qué tan útil te resultó aprender con la nemotecnia DIANE?

SALIDA:

REFLEXIONAN:

A partir de las preguntas ¿Cómo me sentí durante el desarrollo del proyecto? ¿Qué logros y dificultades encontré durante el proyecto? ¿Qué aprendí de la nemotecnia?

¿De qué manera te ayudó a mejorar tus aprendizajes? ¿Qué conocía al iniciar el proyecto y cuál es mi aprendizaje de salida?, SOCIALIZAN participando en una feria “Aprendo mejor con DIANE” para interactuar con otros estudiantes sobre sus aprendizajes con la nemotecnia DIANE exponiendo sus textos de tipología textual de su autoría.

Fase 4: EVALUACIÓN Y PRÓXIMOS PASOS AL 2023

En reuniones colegiadas, los docentes evalúan el desarrollo del proyecto, los resultados, las dificultades y los logros. Además, el proyecto será incluido en los documentos de gestión del 2023.

IX. EVALUACIÓN

Las evidencias se irán revisando y retroalimentando en el proceso. Al inicio de cada sesión de clase, se les presenta el instrumento de evaluación, como para la LECTURA, una lista de cotejo que evidencie su comprensión literal, inferencial y aspecto criterial, e identifiquen la tipología textual de temas considerados en la situación significativa. Referente a ESCRIBE, eligen un tipo de texto adecuado al propósito comunicativo y textualizan para finalmente socializar con sus interlocutores. Van ordenando las evidencias de sus producciones textuales con separadores de acuerdo con su tipología textual, con cartelitos que identifiquen tipo de texto, género textual y formato textual. Cada producción textual se revisa con instrumentos diseñados de acuerdo con cada actividad programada en las EDAS, como lista de cotejo, rúbrica, ficha de lectura, etc., considerando capacidades, desempeños, estándares de cada competencia. Asimismo, se realiza la evaluación, la coevaluación, la heteroevaluación con la estrategia “dos estrellas y un deseo”, y evaluaciones grupales. Se realiza la EVALUACIÓN EN LA SALA VIRTUAL, en casos de aislamiento por contagio. La EVALUACIÓN Y ATENCIÓN PERSONALIZADA en la hora de refuerzo interna o externa, y analizamos su evidencia para ver sus logros y sus dificultades, y realizar la respectiva retroalimentación. Cuando se identifica mayor dificultad en el estudiante, se solicita la presencia de sus PADRES O UN FAMILIAR en el momento de la retroalimentación para que apoyen desde casa. Esta información se plasma en los registros auxiliares oficializados en la institución educativa. El acompañamiento es permanente hasta lograr que gestione su autonomía y logre sus aprendizajes. La valoración se registra con lo establecido en el CNEB: Inicio, proceso, logrado y destacado. Cuando se emplea la estrategia “dos estrellas y un deseo” o “el semáforo”, se registra por colores: Rojo = INICIO, Amarillo = PROCESO, Verde = LOGRADO.

X. RECURSOS

Entre los recursos tecnológicos, se implementa el correo institucional, el Classroom, el WhatsApp, la sala Meet. En las clases presenciales, se emplean los textos del Ministerio de Educación. Para la elaboración de sus textos, el material a emplear es de su libre elección, sugiriéndoles el uso de material de reciclaje.

XI. RESULTADOS

LOGROS:

De acuerdo con los resultados de las pruebas de salida, se evidencia que se ha mejorado significativamente en el logro de los aprendizajes: 15,5% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio; 35,1% en el nivel de proceso; y 49,4% en logrado. Los padres de familia se encuentran comprometidos para generar condiciones de aprendizaje y obtener mejores niveles de aprendizaje.

Los docentes se encuentran fortalecidos con la estrategia con la metodología LEO y nemotecnia DIANE.

La gestión institucional se halla fortalecida con los logros obtenidos; asimismo, ha sido posible adquirir recursos tecnológicos para implementar y hacer sostenible el proyecto.

LECCIONES APRENDIDAS:

El trabajo en equipo da mejores resultados; con la innovación, se obtienen mejores resultados, se inspira a otros docentes a formular nuevos proyectos educativos y todo ello brinda resultados mejores que un trabajo individual.

Los estudiantes tienen talentos; los maestros debemos encontrar la forma de motivarlos para el logro de sus aprendizajes.

Los docentes tenemos la necesidad de seguir empoderándonos en el trabajo por competencias.

Los proyectos que movilizan mayores competencias brindan mejores beneficios al estudiante.

RECOMENDACIONES:

No hay que temer plantear nuevas formas de enseñar; persistir en la sensibilización a los padres de familia; a los directivos seguir apoyando en las propuestas pedagógicas.

Es prioritaria la atención del soporte emocional del estudiante, porque su bienestar emocional garantiza su desempeño autónomo, el logro de aprendizajes y el desarrollo de competencias en contextos presenciales y virtuales.

Grado de cumplimiento del proyecto: 99%.

ANEXOS

Link de video: <https://www.youtube.com/watch?v=hv7a5ae3-KU>

RESUMEN EJECUTIVO

Al retornar a las clases presenciales, se identifica en los estudiantes el impacto emocional del aislamiento social y se presenta la necesidad de expresar y comunicar sus emociones. También, según los resultados de la ficha socioemocional y diagnóstica para el plan de tutoría y convivencia escolar, evidencian su afectación socioemocional durante la pandemia perjudicando su aprendizaje.

Además, según la revisión de los estadísticos a nivel institucional y por áreas del 2020 y 2021, y los resultados de la prueba diagnóstica 2022, se identificó que los estudiantes tienen dificultades en las competencias comunicativas: 67% de estudiantes tienen dificultades en la competencia “Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna”, 59% en la competencia “Lee diversos tipos de texto en su lengua materna”, 50% tienen dificultades en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”, ubicándolos en el nivel de inicio y proceso. Además, el 67% tiene dificultades en gestión de su autonomía. Por ello, se plantea como objetivo del proyecto fortalecer las competencias comunicativas aprendiendo la tipología textual con la metodología LEO y la nemotecnia DIANE, recopilando la información en un texto elaborado por el mismo estudiante de la IE 6082 Los Próceres – Surco. Se trabajaron las competencias Lee y escribe diversos tipos de texto en su lengua materna; se realizaron preguntas reflexivas desde la práctica pedagógica: ¿Cuánto sabe el estudiante de tipos de texto? ¿Cómo los diferencia? Esta propuesta, con la nemotecnia DIANE (Descriptivo, Instructivo, Argumentativo, Narrativo y Expositivo), les permite familiarizarse con la tipología textual e ir empoderándose, poco a poco, sobre sus géneros y formatos textuales. Asimismo, con la metodología LEO, se consideran tres pasos fundamentales: leer, escribir y oralizar, y están relacionadas con las tres competencias comunicativas que nos permitirán ir gestionando diversas actividades para desarrollar sus capacidades.

Este proyecto ayudó al estudiante a tener una mejor visión de las características de los géneros textuales, los ejemplos de cada tipo de texto, tanto al momento de leer como de escribir. Esto le permitió elegir el texto adecuado de acuerdo con el propósito comunicativo en diversos contextos de interacción.

Finalmente, cabe mencionar que todo proyecto de innovación es importante en nuestro quehacer educativo, porque permite buscar nuevas formas de motivar al estudiante para el logro de sus aprendizajes y el desarrollo de sus competencias.



Proyecto:
**"BOOKTUBERS OLAYINOS:
Estimulando el gusto de la lectura
a través del uso de las TICs"**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

BOOKTUBERS OLAYINOS: Estimulando el gusto de la lectura a través del uso de las TICs.

II. DATOS GENERALES

Nombre de su IE : José Olaya Balandra 6090

Directora: Patricia Paulina Caballero Coveñas

Subdirectora: Cecilia Caverro Ochoa

Coordinador del proyecto : Luis Miguel Anyarin Mamani

DOCENTES:

Lidia Angela Horna Martínez, Silvia Vivanco Aronez , Marlene Miriam Aranda Enciso, Silvia Soto Valverde,

Alfredo Julcamoro Aguilar, Sara Milagros Salvatierra Matos, Edith Santiago Quispe y

Elva Aleli Diaz Zamora de Santos

Nivel: secundaria

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Del 1ero al 5to de secundaria del ciclo VI y VII – EBR.

IV. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer las competencias comunicativas, fomentando la oralidad, escritura, lectura placentera y animación entre coetáneos, a través de la estrategia tecnológica booktuber en los estudiantes del nivel secundaria de la IE n.º6090 JOB-Chorrillos.

V. JUSTIFICACIÓN

La virtualidad es una necesidad en nuestro contexto. El uso de los entornos virtuales en los adolescentes es porcentualmente elevado y como muestra de ello, en un estudio estadístico realizado en dos aulas de 5.º de secundaria de nuestra IE se ha identificado lo siguiente: un 81% usa redes sociales, 77% interactúa en videojuegos y un 25% de los encuestados utiliza sus dispositivos móviles para buscar lecturas de su agrado. Los datos expuestos nos permiten concluir que el 100% de los estudiantes conocen y utilizan las redes sociales. Paralelamente, tenemos el bajo nivel de logro de los estudiantes olayinos en las competencias del área de comunicación (Evaluación Censal ECE 2019). Si enlazamos dichos resultados con la estadística del plan de mejora del I bimestre del área de comunicación (20% logrado en la competencia lee, 17% logrado en la competencia escribe y 18% logrado en la competencia se comunica oralmente) se evidencia que el porcentaje de estudiantes que alcanzan los niveles de logros esperados es mínimo, menos de 50%. Por esta razón, se considera que la institución educativa, a través del equipo docente del área de comunicación, es el ente responsable de realizar actividades innovadoras para poder contrarrestar la problemática identificada. Conocedores de esta realidad se determinó presentar el proyecto Booktuber olayino, el cual buscó fortalecer las competencias comunicativas, promover en los estudiantes el interés por la lectura, en un inicio por placer y, progresivamente, como medio para la adquisición de aprendizajes, utilizar las herramientas tecnológicas y la socialización con sus coetáneos para animar la práctica lectora.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

El proyecto se gesta durante la educación remota, en conversaciones entre colegas del área de Comunicación sobre cómo se podría generar el interés de los estudiantes y la comunidad

olayina por la lectura; asimismo, el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, fortalecimiento de habilidades de aprendizaje de orden superior como el análisis, la síntesis y la evaluación, al momento de tomar decisiones relacionadas con su formación integral.

Después de un breve periodo de análisis, con los datos estadísticos proporcionados del 2021 y con la experiencia del profesor Luis Anyarin en la creación de contenidos por Youtube, se decide presentar este proyecto.

Los Booktubers olayinos trabajan desde los intereses lectivos de los estudiantes; para tal fin se partió de la premisa que el libro a exponer en el video sería propuesto por ellos mismos; así llegaron a presentar una diversidad de títulos, tales como libros historietas ("Maus, historia de un superviviente"), novelas modernas digitales ("Boulevard" de la plataforma Wattpad) y libros tradicionales ("La ciudad y los perros").

Este producto (la publicación del video en Youtube) trabajaría las competencias comunicativas: El estudiante previamente leería el libro a exponer y la biografía del autor; luego, escribiría su guion, revisándolo permanentemente, hasta lograr los criterios correspondientes; finalmente, expresaría de manera oral, utilizando las diversas estrategias discursivas, su recomendación al leer el libro que a él le gusto. Este producto también movilizaría diversas competencias.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

El proyecto, inicialmente, movilizó las competencias comunicativas, después se animó a docentes de otras áreas curriculares para que apoyen a los estudiantes en la diversidad de lecturas para su producción audiovisual, movilizand así varias competencias:

COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna

Momento: al leer la obra de su preferencia usando las estrategias de lectura para su análisis; tales como el sumillado, el resumen, la jerarquía textual.

Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

Momento: al escribir y revisar su guion hasta lograr las características propias del texto escrito; revisando el propósito del texto, la coherencia, la cohesión, el uso de los signos de puntuación y su revisión ortográfica.

Se comunica oralmente en su lengua materna

Momento: al presentar su video usando todas sus capacidades orales para lograr la competencia. Por ejemplo: la entonación, las posturas, la modulación y el dominio del tema.

COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS

COMPETENCIAS DE EPT

Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.

Al presentar su video a través de la plataforma Youtube, pues al obtener suscriptores y visualizaciones le abren una puerta económica y emprendedora a futuro

COMPETENCIAS DE INGLÉS:

Lee diversos tipos de textos en lengua extranjera

Algunos estudiantes decidieron leer obras en inglés para aprovechar sus aprendizajes en lengua extranjera. ("Booktuber delHamlet")

COMPETENCIAS DE CIENCIAS SOCIALES

Construye interpretaciones históricas

Al analizar obras literarias y contextualizarlas al momento histórico y social de la obra (influencias, rasgos geopolíticos y entorno histórico).

COMPETENCIAS DE DPCC

Construye su identidad

Momento: Al desarrollar su autoestima y posición de individuo frente a una sociedad virtual que exige personas capacitadas para los entornos virtuales. Reafirmarse como ciudadanos digitales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Momento: al usar las herramientas digitales para crear y compartir sus videos. Utilizaron la plataforma de Youtube.

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

Por tratarse de una actividad digital, necesitaron espacios para la grabación del video y posterior edición. Los estudiantes realizaron estas actividades en sus hogares y de manera autónoma revisarían los criterios proporcionados por los docentes en tiempos específicos.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

Descripción

Los estudiantes, a través de un video publicado en Youtube, recomendaron el libro de su preferencia. El contenido del video tuvo la siguiente secuencia:

primero, presentación del libro

segundo, comentar, brevemente, la biografía del autor

tercero, presentar los valores que podrían encontrar en el libro

cuarto, razones por las cuales recomendarían leerlo.

Metodología:

Durante los meses de abril y mayo se implementó la biblioteca virtual; para ello, se identificaron textos virtuales en PDF o físicos, que respondan a los intereses de los estudiantes. En el mes de mayo, para finalizar el bimestre se comunicó el propósito y objetivos del proyecto.

Los estudiantes, durante los meses de junio a agosto, desarrollaron estrategias lectoras y de escritura que estarían programadas en las experiencias de aprendizaje correspondientes y tuvieron como base su libro favorito.

Durante este periodo, docentes de otras áreas, motivados por las preguntas de sus estudiantes, nos solicitaron que les comentemos sobre el proyecto y, gustosamente, aportaron nuevas ideas con una visión trascendental y recomendaciones literarias para los estudiantes.

Ya para octubre, en la EDA se hizo énfasis en las estrategias orales para que los estudiantes puedan elaborar sus videos; asimismo, se programaron clases destinadas a conocer las herramientas tics (Canvas, Youtube, WonderShare, etc.) esto permitió capacitar a los estudiantes para que se conviertan en booktobers olayinos utilizando herramientas digitales.

Los estudiantes presentaron sus videos en el mes de noviembre y fueron mostrados a la comunidad olayina el 19 del mismo mes.

Fases de la experiencia de aprendizaje

Fase 1. Nace el proyecto

Los docentes en sesiones colegiadas definieron los lineamientos del proyecto.

Fase 2. La publicación de los Booktuber:

Se presentó el proyecto a la dirección de la institución educativa, cronograma y evidencias a lograr.

Fase 3. Booktuber Olayinos

Se realizó la concientización, se socializó el proyecto con los estudiantes y padres de familia para que todos puedan apoyar en la elaboración del producto final.

Fase 4.- Booktuber trabajando

Durante este periodo, otros docentes de otras áreas mostraron interés y aportaron con sus aptitudes y actitudes pedagógicas en el proceso investigativo de los estudiantes.

Fase 5. La previa

Fue un periodo donde se pulió los trabajos de los estudiantes para que puedan alcanzar los logros esperados.

Fase 6. Booktubers en acción.

Durante esta etapa de difundieron los trabajos en Youtube, Facebook y WhatsApp para que toda la comunidad olayina pueda conocerlos.

Fase 7. Los resultados

Finalmente, en plenaria, con los docentes del área, medimos los resultados y sostenibilidad del proyecto al 2023.

IX. EVALUACIÓN

La evaluación fue formativa desde la autoevaluación y heteroevaluación.

Duración: Cumple con el tiempo asignado (3min.) Lo comparte por un link.

Contenido: Muestra una secuencia lógica de su guion (previa presentación)

Audio: El audio es claro durante todo el video y usa un vocabulario adecuado y variado.

Video: El video es claro, buena iluminación y presenta una excelente edición.

Originalidad: Completamente auténtico

Capta la atención del público.

Lenguaje: Lenguaje ameno, formal y variado

Dominio: Usa elementos de apoyo, emplea gestos y tonos de voz en toda la presentación.

Para la elaboración del guion se solicitó cumplir con los criterios de coherencia, cohesión, revisión del propósito, reglas de puntuación y ortografía. Dentro del propósito tenían la pregunta retadora ¿Por qué recomendaría este libro? ¿Qué valores resaltantes captaron mi atención? Asimismo, se les presentó una ficha de guía para que sea utilizada en la elaboración del producto final.

La coevaluación se realizó a través de una ficha de observación donde los estudiantes valoraron las producciones de sus compañeros y el desarrollo del proyecto.

Podemos concluir que el 97% de los estudiantes participó de la actividad y que de ese porcentaje el 80% subió su producto final a Youtube y el 20% lo presentó en clase por medio de USB. El 85% de los estudiantes que presentaron el video lograron alcanzar los criterios que se solicitaron para el producto.

X. RECURSOS

Los recursos básicos para este proyecto fueron un libro (digital o físico) y un dispositivo móvil. Algunos estudiantes no tenían dichos recursos, por tal motivo, se les brindó la oportunidad de presentarlo de manera presencial, en una fecha determinada. En cuanto al personal humano, contamos con la participación de la mayoría de los docentes del área y algunos maestros de otras áreas.

XI. RESULTADOS

LOGROS

Con este proyecto logramos que los estudiantes utilicen las redes sociales y herramientas tecnológicas como vehículo cultural y académico que mejore las perspectivas de desarrollo personal y proyectos de vida.

Se logró que los estudiantes fortalecieron el desarrollo de las competencias focalizadas, ampliaron su bagaje cultural y desarrollaron la creatividad y el juicio crítico. Estadísticamente, si enlazamos dichos resultados con la estadística del plan de mejora del IV bimestre del área de comunicación (55% logrado en la competencia lee diversos tipos de textos, 59% logrado en escribe diversos tipos de textos y 50% logrado en la competencia se comunica oralmente) se evidencia que el porcentaje de estudiantes que alcanzan los niveles de logros esperados superó el 50%.

La presentación de su video es la culminación de diversas actividades previas. Estas actividades presentaron criterios de evaluación de las competencias a desarrollar durante el proceso del proyecto en mención; asimismo, se buscó el apoyo de los docentes de las diversas áreas (Educación para el trabajo, DPCC, Ciencias Sociales, Arte, Inglés y Religión) para que puedan aportar en la mejora del producto final sin dejar de lado las dos competencias transversales. Respecto al diseño, implementación y evaluación del proyecto se concluye que, se logró el involucramiento de los docentes del área de comunicación en un 100% y se contó con el apoyo de los docentes de las áreas de aprendizaje restantes, el equipo directivo y padres de familia.

LECCIONES APRENDIDAS

La factibilidad de fortalecer el desarrollo de las competencias comunicativas en los estudiantes, partiendo de sus intereses lectores, y convertirlos en aliados para animar a sus coetáneos en la experiencia de aprender a través de la lectura por placer. Los jóvenes de este siglo de por sí son nativos digitales y no sería pedagógico prohibir el uso de los dispositivos móviles en su formación regular; al contrario, es positivo enseñarles a usar la tecnología como vehículo de aprendizaje académico y lúdico que fortalezca su ser integral (cuerpo, alma y espíritu).

RECOMENDACIONES

Socializar los resultados del proyecto con la comunidad educativa en la semana de gestión. Continuar desarrollando el proyecto porque asegura el fortalecimiento de las competencias focalizadas desde un trabajo cooperativo, multidisciplinario, sistemático y transversal. Involucrar progresivamente a utilizar la estrategia a otras áreas de aprendizaje de la IE. Incrementar el porcentaje de docentes de las otras especialidades y niveles educativos para involucrarse en el desarrollo del proyecto para su sostenibilidad e institucionalización. Grado de cumplimiento del proyecto 100%.

ANEXOS

Link de video de recomendación del libro de “Percy Jackson” https://www.youtube.com/watch?v=dCSsHT-sl54s&ab_channel=CristianDiegoTorresApolinaio

Link de video de recomendación del libro de “La ciudad y los perros”
https://www.youtube.com/watch?v=avO6WpPS0I8&ab_channel=JakobSantill%C3%A1nCruz

Link de video de recomendación del libro de “ONE OF US IS LYING”
<https://youtu.be/0WXUVytiXOE>

Link de video de la presentación de la actividad Booktubers olayinos
https://www.canva.com/design/DAFJ_Pq49KA/BT64Ezdw-wjNxPxAl-VoewA/view?utm_content=DAFJ_Pq49KA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

RESUMEN EJECUTIVO

La virtualidad es una necesidad en nuestro contexto actual, a tal punto que la educación se ha venido realizando a través de esta. Paralelamente, frente a la realidad descrita tenemos el bajo nivel de logro de los estudiantes olayinos en las competencias del área de comunicación evidenciados en los resultados de las actas finales de dos años anteriores (2020 – 2021). Analizando los resultados estadísticos del plan de mejora del I bimestre del área: 20% logrado en la competencia lee diversos tipos de textos, 17% logrado en escribe diversos tipos de textos y 18% logrado en se comunica oralmente) se evidencia que el porcentaje de estudiantes que alcanzan los niveles de logros esperados es mínimo, menor al 50%; por esta razón, se considera que la institución educativa a través del equipo docente del área de comunicación es el ente responsable de realizar actividades innovadoras para poder contrarrestar la problemática identificada.

Conocedores de esta realidad se determinó revertir dicho problema a través del proyecto: Los “Booktubers olayinos, estimulando el gusto de la lectura a través del uso de las TICs”, el cual buscó fortalecer las competencias comunicativas, promover en los estudiantes el interés por la lectura; en un inicio, por placer y progresivamente como medio para la adquisición de múltiples aprendizajes; utilizar las herramientas tecnológicas con pertinencia y la socialización con sus coetáneos para animar la práctica lectora que redunde en su crecimiento personal y un mayor desenvolvimiento en su contexto social y como finalidad pedagógica: el desarrollo de las competencias comunicativas.

Este producto (la publicación del video en Youtube) trabajo las competencias comunicativas: El estudiante previamente lee el libro a exponer y la biografía del autor; luego, escribió su guion, revisando permanentemente hasta satisfacer los criterios correspondientes, y, finalmente, expuso de manera oral, utilizando las diversas estrategias discursivas, su recomendación a leer el libro que a él le gusto. Este producto también movilizaría otras competencias del CNEB. La presentación de su video es la culminación de diversas actividades previas. Estas actividades fueron monitoreadas por criterios de evaluación de las competencias a desarrollar durante el proceso del proyecto en mención; también, se buscó el apoyo de los docentes de las diversas áreas (Educación para el trabajo, DPCC, Ciencias Sociales, Arte, Inglés y Religión) para que puedan aportar en la mejora del producto final sin dejar de lado las dos competencias transversales.

Respecto al diseño, implementación y evaluación del proyecto se concluye que se logró el involucramiento de los docentes del área de comunicación en un 100%, los estudiantes presentaron sus videos en un 95%, y se contó con el apoyo de los docentes de las áreas de aprendizaje restantes, el equipo directivo y padres de familia.

Finalmente, los jóvenes de este siglo de por sí son nativos digitales y no sería pedagógico prohibir el uso de los dispositivos móviles en su formación regular; al contrario, ver esta situación como una oportunidad de enseñarles a usar la tecnología como vehículo de aprendizaje académico y lúdico que fortalezca su ser integral (cuerpo, alma y espíritu).



Educación básica

NIVEL INICIAL, PRIMARIA SECUNDARIA





Proyecto:
**“Tu y yo cuidamos
nuestra casa común”**

I. NOMBRE DEL PROYECTO

“TÚ Y YO CUIDAMOS NUESTRA CASA COMÚN”

II. DATOS GENERALES

Institución educativa: IE 7042 Santa Teresa de Villa

Equipo responsable: Huamaní Silva, Alfonso; Alfaro Peralta, Luis; Mamani Becerra, Sonia Isabel; Carlos Apaza, Janette Drucila; Zegarra Espinoza, Rosemary; Rosales Villarreal, Norma; Rodríguez Barrenechea, Mónica Selená; Chilcho Echeverría, Marcelina; Cervantes Ñaupari, Yisela Ángela; Reyes Cervantes, Fátima Doris; y Elías Yarlequé, Pascual.

Nivel: Inicial, primaria y secundaria

III. GRUPO DE POBLACIÓN AL QUE SE DIRIGE

Niños y niñas del nivel inicial, primaria y secundaria, desde el ciclo II hasta el ciclo VII.

IV. OBJETIVO GENERAL

Promover una ciudadanía responsable frente a la problemática ambiental, para mantener un medio saludable y sostenible que contribuya al bien común, a través de la implementación de áreas verdes para disminuir la contaminación del entorno de la entidad educativa gracias al aporte de los estudiantes del nivel inicial, primaria y secundaria de la IE 7042 Santa Teresa de Villa.

V. JUSTIFICACIÓN

Debido al incremento de la crisis ambiental local, manifestada en el diagnóstico del proyecto, se observa que el 100% de los pobladores del Asentamiento Humano AH Santa Teresa de Villa se sienten insatisfechos por la gestión Municipal en el tratamiento de los residuos sólidos como la acumulación de basura y desmonte en el frontis de la institución educativa (IE). Asimismo, se observa gran cantidad de palomas, gallinazos y roedores que la invaden. Por otro lado, se evidencia un 100% de estudiantes y padres de familia que están de acuerdo en realizar acciones para eliminar el botadero y asegurar la salud integral de los miembros de la comunidad educativa.

Los estudiantes de la IE Santa Teresa de Villa, en los niveles de inicial, primaria y secundaria, muestran interés en el desarrollo de habilidades artísticas como el dibujo y la pintura; asimismo, se observa el gusto por el sembrado y el cuidado de plantas. El presente proyecto “Tú y yo cuidamos nuestra casa común” busca potenciar a los estudiantes en agentes de cambio que respondan a la problemática local, en un trabajo de equipo para el bienestar de todos a través de la creación de murales artísticos, áreas verdes (maceteros - plantas), y el diálogo con los pobladores para fomentar la conciencia ambiental orientada a la valoración y conservación del medio ambiente libre de basura y desmonte. Ante esta situación planteada, los estudiantes sienten la necesidad de participar en la solución, de asumir un compromiso, e investigar para vivir en un ambiente saludable.

VI. CREACIÓN Y/O VALOR AGREGADO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

La propuesta busca involucrar a los estudiantes de los tres niveles de la IE (inicial, primaria y secundaria), y tener impacto en la conservación del ambiente en la comunidad de Santa Teresa de Villa - Chorrillos.

A través del proyecto, los estudiantes desarrollan su creatividad, razonamiento y pensamiento crítico para contribuir en la mejora de su comunidad como respuesta ante la problemática de la

contaminación por la existencia del botadero informal.

El proyecto aprovecha los intereses y las habilidades de los estudiantes en la expresión artística, a través del dibujo y la pintura de murales en el perímetro de la IE. Asimismo, se hace uso de las habilidades de expresión oral a través de entrevistas y diálogos con los vecinos para que se conviertan en los aliados quienes apoyarán en la preservación de un ambiente limpio. También se desarrollan las técnicas del sembrado y la creación del área verde con materiales arrojados en la zona como llantas y piedras.

VII. COMPETENCIA PRIORIZADA, IMPACTADA Y DE SOPORTE

En la competencia priorizada Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente, se desarrollaron las siguientes actividades:

Los estudiantes de los niveles de primaria y secundaria explicaron cómo las acciones de los actores sociales pueden generar problemáticas ambientales o territoriales. Asimismo, reconocieron las causas y las consecuencias de las problemáticas ambientales, territoriales y el uso inadecuado de los espacios públicos barriales en zonas urbanas. Propusieron actividades orientadas al cuidado de su ambiente escolar y el uso sostenible de los recursos naturales en su escuela y hogar, considerando el cuidado del planeta y el desarrollo sostenible a través del sembrado de plantas con técnicas de reciclaje. Además, realizaron entrevistas, diálogos, enviaron cartas y volantes a los pobladores para la conservación del ambiente limpio y el cuidado de las plantas.

En la competencia impactada Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno, desarrollaron las siguientes actividades:

Representaron gráficamente su alternativa de solución con dibujos estructurados y textos, describiendo sus partes o etapas, la secuencia de pasos para el trasplante de las plantas. Justificaron la selección de los materiales por sus características y herramientas por su funcionamiento, incluyendo los recursos a utilizar, posibles costos y establecieron un cronograma de trabajo.

Llevaron a cabo su alternativa de solución en la colocación de maceteros, manipulando los materiales (llantas en desuso, piedras y arena que se arrojaban en la zona), instrumentos y herramientas, según sus funciones, y normas de seguridad.

Seleccionaron, trasplantaron y regaron plantas ornamentales que requieren poca agua. En la competencia de soporte Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, realizaron estas acciones:

Elaboraron murales en el perímetro de la IE con mensajes para la conservación del ambiente y el buen ornato.

Tomaron decisiones al combinar y manipular los elementos del arte para encontrar la manera más efectiva de comunicar mensajes, experiencias, ideas y sentimientos para promover la ecología en la comunidad.

Usaron adecuadamente la pintura acrílica y aprendieron a matizar diversos colores.

VIII. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO, METODOLOGÍA Y FASES DE APLICACIÓN

Descripción del proyecto:

El proyecto está orientado a promover la salud desde una visión integral con una perspectiva colectiva, intercultural; contribuyendo a la ecología integral. De esta manera, los estudiantes se convierten en agentes de cambio de su entorno inmediato para enfrentar la problemática de la contaminación ambiental con la presencia del botadero informal en el frontis de la IE.

Metodología: Estuvo basada en fases desde el inicio hasta el cierre del proyecto. Las fases son las siguientes: Inicio, Planificación, Ejecución, Desempeño y Cierre del Proyecto.

Fases de aplicación:

Fase 1: Sensibilización a los actores y aliados educativos

Se desarrolló la sensibilización a la comunidad educativa y a los pobladores de la zona para asumir y conocer acerca de una ecología integral como solución a la problemática ambiental, mediante la implementación de acciones que permitieron reorientar valores, actitudes y estilos de vida saludable a través de entrevistas, charlas, difusión de fotografías, elaboración y entrega de volantes.

Se buscó, en todo momento, la participación activa de los aliados como la Municipalidad de Chorrillos y los vecinos de la comunidad Santa Teresa de Villa, quienes donaron plantas, maceteros y se comprometieron en la vigilancia para conservar el ambiente limpio.

Fase 2: Planificación y desarrollo de actividades de aprendizaje

Todas las áreas curriculares consideraron, en los propósitos de aprendizaje del cuarto bimestre, la promoción de la ecología y la salud integral en relación la situación significativa de contexto. Por lo tanto, el producto en la mejora del ornato de la IE y las actividades buscaron responder a la necesidad de cambiar estilos de vida en la comunidad por espacios libres de contaminación.

Fase 3: Ejecución de acciones

Los estudiantes desarrollaron la creatividad, el razonamiento y el pensamiento crítico para comprender el sentido de cuidar “La Casa Común”, contribuyendo a la ecología integral en la elaboración de carteles, afiches, dibujos (en los niveles de inicial y primaria), y murales (en el nivel secundaria) con la técnica de la yuxtaposición de colores en acrílico satinado.

Los estudiantes realizaron faenas de limpieza y colocación de maceteros con plantas ornamentales en el frontis de la IE, el cual era considerado por casi diez años como botadero informal de desmonte y basura.

Fase 4: Evaluación y sostenibilidad del proyecto

Los estudiantes se comprometieron a cuidar las plantas en el riego de acuerdo con un cronograma.

Los padres de familia y los vecinos se comprometieron en la vigilancia para la conservación del ambiente limpio.

Para la evaluación de nuestro proyecto, se tuvieron en cuenta tres dimensiones: i) la ambiental, donde se pudo concientizar a la comunidad acerca de que no se puede arrojar basura en cualquier lugar y menos en la puerta de una institución educativa; ii) nuestra evaluación social, donde se puede apreciar un lugar más limpio, agradable y sin contaminación; y iii) una evaluación económica, donde con escasos recursos se pudo lograr el 100% de lo planificado.

Los estudiantes del nivel inicial elaboraron imágenes sobre el cuidado del ambiente, que fueron difundidas en un panel a la comunidad. Asimismo, embellecieron el frontis de la IE, desde del portón donde ingresan los niños de inicial, con plantas ornamentales y enmallado de la zona. Los estudiantes del nivel primaria recolectaron las plantas ornamentales.

Los estudiantes del nivel secundaria elaboraron murales, en el perímetro de la IE, con mensajes del cuidado del ambiente; también colocaron los maceteros y las plantas en llantas. Al mismo tiempo, mantuvieron la comunicación con los pobladores para la conservación y la vigilancia de

la zona.

Los docentes participaron en reuniones para relacionar el enfoque del área curricular con las actividades del proyecto. En algunos casos, al inicio, los docentes manifestaron que la limpieza y el mantenimiento del frontis de la IE eran responsabilidad exclusiva de la Municipalidad. Luego, entendieron que, desde toda la comunidad educativa y sus actores, resultaba necesario afrontar esta situación problemática y asumir decisiones para, posteriormente, ejecutarlas. Así, el rol formador del docente aporta a realizar cambios clave en la localidad, fomentando el liderazgo en los estudiantes como agentes de cambio. Por ello, se diseñó este proyecto de innovación: “Tú y yo cuidamos nuestra casa común”.

IX. EVALUACIÓN

Para la evaluación de nuestro proyecto, se tuvieron en cuenta tres dimensiones: i) la ambiental, donde se pudo concientizar a la comunidad acerca de que no se puede arrojar basura en cualquier lugar y menos en la puerta de una institución educativa; ii) nuestra evaluación social, donde se puede apreciar un lugar más limpio, agradable y sin contaminación; y iii) una evaluación económica, donde con escasos recursos se pudo lograr el 100% de lo planificado. Los estudiantes del nivel inicial elaboraron imágenes sobre el cuidado del ambiente, que fueron difundidas en un panel a la comunidad. Asimismo, embellecieron el frontis de la IE, desde del portón donde ingresan los niños de inicial, con plantas ornamentales y enmallado de la zona.

Los estudiantes del nivel primaria recolectaron las plantas ornamentales. Los estudiantes del nivel secundaria elaboraron murales, en el perímetro de la IE, con mensajes del cuidado del ambiente, y colocaron los maceteros y las plantas en llantas. Al mismo tiempo, mantuvieron la comunicación con los pobladores para la conservación y la vigilancia de la zona.

Los docentes participaron en reuniones para relacionar el enfoque del área curricular con las actividades del proyecto. En algunos casos, los docentes manifestaron que la limpieza y el mantenimiento del frontis de la IE eran responsabilidad exclusiva de la Municipalidad. Luego, entendieron que, desde el rol formador del docente, es posible realizar cambios en la localidad, fomentando el liderazgo en los estudiantes como agentes de cambio social.

X. RECURSOS

- Los videos, los volantes, los cuadernos, las entrevistas, se usaron para la sensibilización a la población.
- Las llantas en desuso, las plantas, los maceteros, la tierra, el abono, las piedras, el cemento, se usaron para la creación del espacio verde en reemplazo del botadero.
- Las pinturas, los colores, las témperas, los pinceles, las mesas, las brochas, los rodillos, se usaron para la creación de los murales.
- La cartulina, las hojas, las impresiones, se usaron para difundir los estilos de vida saludable en la localidad.

XI. RESULTADOS

LOGROS:

El 100% de docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la conservación del ambiente con alternativas ecológicas saludables.

Los estudiantes planifican y desarrollan acciones a favor de la conservación del ambiente con alternativas ecológicas saludables.

Docentes y estudiantes promueven estilos de vida en armonía con el ambiente, revalorando los saberes locales.

Pobladores de Santa Teresa de Villa involucrados en la mejora de su comunidad para la conservación de espacios libres de acumulación de basura.

La gestión con liderazgo distribuido de parte de los directivos ayudó al involucramiento de los docentes y padres de familia.

El 90% de los estudiantes desarrollaron las competencias “Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente”, “Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno” y “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos desde su entorno inmediato haciendo significativo su aprendizaje”. Asimismo, contribuyeron a mejorar su comunidad promoviendo un estilo de vida saludable.

LECCIONES APRENDIDAS:

El desarrollo de las actividades educativas sensibilizó a los pobladores en el cuidado del ambiente. Actualmente ya no arrojan basura.

Se valoró el trabajo en equipo para alcanzar las metas con participación de estudiantes, o. padres de familia, pobladores y el apoyo de la Municipalidad de Chorrillos.

RECOMENDACIONES:

Dar continuidad a las actividades para reforzar los valores como la solidaridad planetaria y la equidad intergeneracional, la justicia, la solidaridad y el respeto a toda forma de vida en el marco del enfoque ambiental desde los intereses y las habilidades de los estudiantes. Evaluar las diferentes etapas del proyecto para ir graduando y para mejorar el desarrollo hasta lograr las metas establecidas. Asimismo, es importante evaluar el cronograma y a los responsables en cada etapa.

Grado de cumplimiento del proyecto: Culminado

ANEXOS

Link de video:

https://drive.google.com/drive/folders/1xCD7_McDb_ImZCQabzwibb_iMGPMplr6?usp=sharing

Link de fotografías:

<https://drive.google.com/drive/folders/1kxTvGRnG1gj1IRiWN94kcL5bTRHAeTGJ?usp=sharing>

Enlace de evidencias:

<https://drive.google.com/drive/folders/15SjhxV-MJOMzfvu15-L8feTjYkjakDYJ?usp=sharing>

RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto “Tú y yo cuidamos nuestra casa común” se ha realizado porque los pobladores de Santa Teresa de Villa arrojaban la basura y el desmonte en el frontis de la IE 7042, y esto venía afectando a la comunidad educativa por muchos años, provocando infecciones como problemas respiratorios, conjuntivitis y otras enfermedades a la piel por la presencia de roedores, palomas que vivían en los techos de las aulas; además de la presencia de personas de mal vivir. Por todo ello, esta situación ha sido considerada un problema de tipo ambiental y social que afecta la salud de todos.

El proyecto busca desarrollar las competencias “Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente”, “Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno” y “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”. Además, presenta como finalidad sensibilizar a toda la comunidad educativa para asumir y conocer acerca de una ecología integral como solución a la problemática ambiental, mediante la implementación de acciones que permitan reorientar valores, actitudes y estilos de vida, y ejecutar acciones para mejorar el ambiente en un entorno saludable.

En alguna medida, este proyecto ayudará a la toma de conciencia en la población santa teresina para que dejen de arrojar basura. Actualmente, se están observando los resultados, porque han dejado de botar basura y desmonte. Incluso, hay un grupo de padres de familia que se han organizado para el cuidado en diferentes turnos.

En conclusión, se ha aprendido que, si una institución educativa se organiza e involucra a los diversos actores de la comunidad educativa, se puede lograr que un proyecto funcione y los objetivos programados se hagan realidad, inclusive con pocos recursos.

Este proyecto ha llevado a la concientización de los pobladores en el cuidado del lugar donde vivimos con acciones creativas para la mejora del ornato público e impacto en la vida saludable.



**"UNA ESCUELA,
UN PROYECTO"**



UGEL 07
AGEBRE



PERÚ

Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 07