

FORMULARIO

1. PROVINCIA: GUAYAS

2. DATOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Nombre de la institución educativa: ESCUELA BÁSICA FISCAL EDUARDO ESTRELLA AGUIRRE

Código AMIE: 09H01568

Dirección: Coop. Francisco Jácome y Ev. Juan Pablo II

Dirección de correo electrónico de la institución: ericka.castro@educacion.gob.ec

Nombre de la autoridad educativa: Lcda. Ericka Castro Ling

Página web (si dispone): No

Nombre de la persona responsable que presenta la propuesta: Patricia Alexandra Macancela Peñarrieta

Correo electrónico de la persona que presenta la propuesta: patricia.macancela@educacion.gob.ec

Teléfono celular y convencional de la persona que presenta la propuesta: 0992125276 / 6019395

Número de documento de identidad de la persona que presenta la propuesta: 0912262433

3. NOMBRE DE LA PROPUESTA:

El aprendizaje cooperativo y lúdico como estrategia para desarrollar procesos cognitivos básicos: percepción, atención, memoria, pensamiento y lenguaje en los estudiantes de 3° A EGB, de la escuela Eduardo Estrella Aguirre de la ciudad de Guayaquil.

4. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO - PROBLEMÁTICA (200 palabras) (PERTINENCIA Y CONTEXTUALIZACIÓN)

Durante más de veinte años de trabajo continuo esta comunidad educativa hemos podido palpar como una realidad lacerante la falta de estimulación temprana a los niños en la primera infancia por parte de sus padres y otros actores del desarrollo (centros de salud, colaboradores comunitarios, etc.), lo cual retrasa enormemente el desarrollo del pensamiento infantil en la niñez de este vasto sector marginal de la ciudad de Guayaquil. Es a esta edad (0-3 años) que el cerebro necesita estímulos adecuados para realizar las conexiones neuronales imprescindibles para los procesos cognitivos básicos. Como consecuencia, un gran

porcentaje de los niños que llegan a nuestra institución educativa evidencian falta de madurez y problemas en el desarrollo de habilidades cognitivas básicas. Frente a esta problemática surge esta propuesta de innovación pedagógica. Es urgente que los docentes desarrollemos los procesos cognitivos básicos en nuestras clases. Y la mejor forma de hacerlo es aplicando estrategias de aprendizaje cooperativo y lúdico que se ajusten a los valores que exige la sociedad actual y que están contempladas en el nuevo currículo: justicia, solidaridad e innovación. Estamos convencidos que la educación ecuatoriana cambiará, dejando atrás viejas prácticas pedagógicas tradicionales, memoristas, verbalistas y teorizantes.

5. OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA (150 palabras) (RELEVANCIA)

Desarrollar procesos cognitivos básicos: percepción, atención, memoria, pensamiento y lenguaje en los niños de 3° grado “A” de la escuela fiscal Eduardo Estrella Aguirre de la ciudad de Guayaquil mediante estrategias cooperativas y lúdicas de acuerdo a sus intereses y necesidades. Además de pretende demostrar que sí es posible cambiar el modelo tradicional de enseñanza en las escuelas públicas del Ecuador, a pesar de sus limitaciones. Este trabajo enfatiza la necesidad de trabajar en forma cooperativa con los padres de familia, valorando la comunicación y empoderando al docente como actor del cambio para una educación de calidad.

Con este proyecto de innovación pedagógica pretendemos demostrar que sí es posible cambiar el modelo tradicional de enseñanza de las escuelas públicas del Ecuador, a pesar de todas sus limitaciones: aulas súper pobladas, mobiliario obsoleto e inadecuado, espacios reducidos, recursos inexistentes, resistencia de padres de familia, etc., podemos cambiar esta realidad. Sólo se necesita docentes empoderados, capacitados y apasionados con la hermosa tarea de educar e inspirar la vida de sus estudiantes.

6. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA (500 palabras) (FUNDAMENTACIÓN)

Se realizan talleres de estimulación temprana en la primera, segunda y tercera infancia y de elaboración de material didáctico innovador con los padres de familia de 3° “A”.

Se analizan los resultados, mediante cuadros estadísticos del pre test y post test aplicados a grupos experimentales y de control de estudiantes de 3° grado.

Se diseñan, ejecuta y evalúa sesiones utilizando técnicas de aprendizaje cooperativo y recursos lúdicos.

Los talleres de estimulación temprana en la primera, segunda y tercera infancia son dirigidos a los padres de familia y se realizan mediante técnicas que optimizan el tiempo que pasan con sus hijos a fin de que conversen con ellos, que los escuchen, que les cuenten y lean cuentos, que jueguen, etc. De esta manera desarrollarán habilidades cognitivas, emocionales, socio afectivas y físicas en sus hijos.

La elaboración del material didáctico innovador permitirá que los padres conozcan la manera en que aprenden sus hijos, qué materiales utilizan en las clases y cómo los hacen. Podrán estar seguros de que sus hijos construirán el conocimiento y no serán sujetos pasivos en la educación.

El diseño, planificación y ejecución de clases utilizando estrategias cooperativas y lúdicas, evidencia una educación potenciadora de capacidades, que responde a las necesidades de movimiento, juego, alegría, inclusión, auto estima, creatividad, participación y descubrimiento de los estudiantes.

El tratamiento de los datos estadísticos y análisis de resultados, evidencia con números y datos exactos, la fiabilidad de la innovación pedagógica.

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

Saltar en círculos de cartón numerados simulando recta numérica. Calcular mediante los saltos las diferencias que hay entre un número y otro.

Utilizar ciclo del aprendizaje, aprendizaje cooperativo y técnicas lúdicas.

Técnicas de aprendizaje cooperativo como:

- Lápices al centro
- Folio giratorio

- Cabezas numeradas
- El juego de las palabras

El proceso es el siguiente:

- Presentar la forma de trabajo a los estudiantes, ventajas y evaluación.
- Formación de los equipos heterogéneos (de acuerdo con el rendimiento).
- Distribución del mobiliario.
- Realizar un póster por grupo con su identificación.
- Ambientar la clase para el trabajo cooperativo.
- Socializar las normas de aprendizaje cooperativo.
- Organización interna de los equipos: establecer los roles y responsabilidades de cada miembro.
- Elaboración de las carpetas de trabajo de los grupos cooperativos en las cuales debe constar: nombre del equipo, nombre de cada miembro, rol y responsabilidades, normas de trabajo en equipo, planes de trabajo en equipo, objetivos de la clase, diario de sesiones y autoevaluación de cada equipo.

7. AGENTES DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA IMPLICADOS Y SU ROL EN LA PROPUESTA (200 palabras) (VINCULACIÓN INTERNA)

41 estudiantes de y 41 padres de familia de 3er grado A.

Participaron también el directivo de la institución y psicóloga del DECE:

Directora: Lcda. Ericka Castro Ling

DECE: Ps. Helen Karol Porro Guillén

8. AGENTES DE LA COMUNIDAD LOCAL, ALIADOS ESTRATÉGICOS O COOPERANTES Y SU ROL EN LA PROPUESTA (Solo para propuestas de innovación educativa, máximo 200 palabras) (VINCULACIÓN EXTERNA)

Promotores de salud infantil.

Psicólogos.

A su vez, aumentó la implicación de los padres de familia en el aprendizaje.

9. PRINCIPALES ACTIVIDADES DESARROLLADAS (máximo 200 palabras) (RELEVANCIA)

Realización del Taller: “La importancia de la estimulación temprana en la primera, segunda y tercera infancia” a los padres de familia.

Elaboración de material innovador.

Aplicación de prueba objetiva para medir el conocimiento de la recta numérica en los estudiantes (Pre test.).

Actividad innovadora: Aplicación de la actividad de salto de círculo a círculo.

Segunda y última medición de las actividades de salto de número a número en un círculo (Pos test).

Tratamiento de los datos. Contrastación de hipótesis y formulación de conclusiones de actividad innovadora.

Formación de grupos cooperativos de base y determinación de roles.

Aplicación de técnicas de aprendizaje cooperativo y lúdico.

Utilización de técnicas de Aprendizaje cooperativo.

Elaboración del informe final con resultados.

Difusión del informe de investigación.

Rendición de cuentas.

Casa abierta para exponer resultados.

10. ¿QUÉ RESULTADOS Y LOGROS MÁS DESTACADOS SE HAN CUMPLIDO TOMANDO EN CUENTA LO PLANIFICADO? (máximo 200 palabras) (ORIENTACIÓN A LOS RESULTADOS)

Los 41 estudiantes de 3er. año aprendieron a utilizar técnicas de aprendizaje cooperativo, tales como:

Lápices al centro.

Cabezas juntas numeradas.

El juego de las palabras.

Folio giratorio.

El dominio de estas técnicas desarrolló en los estudiantes las siguientes capacidades:

Interdependencia positiva: Los niños aprendieron que el éxito del equipo significa el éxito de cada uno. Al repartirse el trabajo y ayudarse entre ellos, el equipo adquirió identidad propia.

Responsabilidad individual: A pesar de su corta edad, los estudiantes se esforzaban por cumplir cada uno con su tarea asignada.

Alta capacidad para el pensamiento divergente y arriesgado: Los estudiantes buscaban formas distintas de resolver las tareas propuestas y poco a poco iban perdiendo el temor a equivocarse. Se enfocaron en aprender de los errores desarrollando su capacidad de atención, concentración y comunicación efectiva.

Los estudiantes aprendieron desde la experiencia utilizando materiales lúdicos y novedosos como por ejemplo dados gigantes con números para realizar operaciones y cálculo mental de forma lúdica.

Utilizaron tarjetas con palabras e imágenes con las que reforzaron la adquisición del código alfabético desarrollando conciencias fonológica, encontrando palabras que riman, pareando palabras con su dibujo, jugando a la lotería y bingo de las palabras, pensando y elaborando oraciones

Se planteó un rincón de lectura en el aula, mismo que desarrolló en los niños la lectura por placer. Los niños seleccionaban libremente el texto, hacían figuritas de origami aprendidas en el libro "El mundo de los niños" de Salvat. Todas estas actividades ayudaron a desarrollar la percepción, atención, memoria, pensamiento lenguaje en los estudiantes.

11. EN CUANTO A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE, ¿QUÉ IMPACTO SE HA GENERADO GRACIAS A LOS RESULTADOS ALCANZADOS? (máximo 150 palabras)

El impacto generado gracias a los resultados que se alcanzaron con este proyecto de innovación pedagógica se destaca a continuación:

1. Los estudiantes pudieron acceder al cálculo mental de una forma más placentera, segura y eficaz con la actividad innovadora de los saltos en círculos.
2. Los talleres de estimulación temprana sirvieron para que la comunidad educativa tome conciencia del papel fundamental de la familia en los primeros años de vida de sus hijos.
3. Los estudiantes desarrollaron capacidades cognitivas, sociales, físicas y emocionales al aprender utilizando estrategias lúdicas y de aprendizaje cooperativo.
4. Se fortalecieron los vínculos entre estudiantes, docentes, directivos y padres de familia.
5. El proyecto sirvió de inspiración a los otros docentes de la institución educativa.
6. Se evidenció que sí es posible aprender con metodologías participativas, activas, del siglo XXI, dejando atrás viejas prácticas pedagógicas tradicionales en nuestras escuelas públicas.

12. ¿QUÉ OTROS IMPACTOS SON LOS ESPERADOS POR TODOS LOS MIEMBROS INVOLUCRADOS? (máximo 150 palabras)

Cuando los niños trabajan de forma cooperativa se animan entre ellos, se ayudan y se preocupan por el otro (interdependencia positiva), porque aprenden que la única forma de que el equipo llegue al éxito es cuando todos logran los objetivos. Esto no ocurre en el aprendizaje tradicional e individualista.

Además, el aprendizaje en grupos cooperativos es una estrategia que permite que los estudiantes que tienen necesidades educativas especiales puedan contar con la ayuda de sus compañeros y no sólo del docente tutor.

Uno de los aspectos más interesantes de esta metodología es que constituye la antítesis del aprendizaje competitivo en el aula, en el cual los estudiantes se esmeran por ser mejores que sus compañeros, rivalizando entre ellos. Al contrario, la actividad cooperativa en el aula fomenta la solidaridad y ayuda mutua. Si cada uno del grupo aprende, todos aprendemos y si todos los del grupo aprendemos significa que cada uno lo sabe.

13. ¿QUÉ ESTRATEGIAS PREVENTIVAS SE HAN PLANIFICADO CONTRA CAMBIOS EN LOS DISTINTOS PROCESOS DE LA INSTITUCIÓN (COMO ROTACIÓN DE PERSONAL O AUTORIDADES, ACTUALIZACIÓN CURRICULAR, ENTRE OTROS), CON EL FIN DE GARANTIZAR LA PERDURABILIDAD DEL PROYECTO? (máximo 150 palabras) (SOSTENIBILIDAD)

Para asegurar el impacto y sostenibilidad de este proyecto se considera necesaria la ejecución de las siguientes acciones y estrategias:

La participación de la comunidad educativa en la ejecución y evaluación del proyecto.

La difusión de los resultados del proyecto.

Capacitación al personal docente y directivo en metodologías activas y participativas.

Capacitación a todos los padres de familia de la institución en la importancia de la estimulación temprana en la primera, segunda y tercera infancia.

Capacitación al personal docente y directivo de la institución sobre la necesidad de cambiar el modelo tradicional de enseñanza, así como viejas prácticas pedagógicas.

Formar verdaderos equipos de trabajo entre los docentes de la institución para elaborar y compartir material didáctico innovador.

Fortalecer el clima escolar y las relaciones entre docentes.

14. ¿QUÉ APRENDIERON DE ESTE PROCESO O PRÁCTICA? ¿QUÉ NO SALIÓ COMO ESPERABAN? (máximo 200 palabras)

Un problema que se tuvo que afrontar fue el agrupamiento de los estudiantes en grupos cooperativos, esto debido al mobiliario inadecuado y obsoleto del que dispone la institución. Al principio fue molesto el ruido, pero luego los niños y niñas aprendieron a agruparse sin hacer tanto ruido.

Debido a sus actividades laborales, la asistencia de los padres de familia a los talleres no fue de un cien por ciento.

15. TESTIMONIO U OPINIÓN DE ALGUNA PERSONA RELACIONADA CON EL PROYECTO O PRÁCTICA (enlace al documento en pdf, video o audio)

<https://drive.google.com/file/d/1u51FE4qBq3aj-tA1y1oEuFYyAgRZRV9k/view?usp=sharing>

Comentario realizado por la Directora del plantel, Lcda. Ericka Castro Ling.