

UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA

“Nuevos tiempos, Nuevas ideas”

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
OFICINA DE GRADOS Y TÍTULOS
PROGRAMA DE SUFICIENCIA PROFESIONAL**



TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN EN LA ESPECIALIDAD DE MATEMÁTICAS Y
ESTADÍSTICA**

TÍTULO:

**“PROYECTOS DE INNOVACIÓN COMO PROPUESTA DE
MEJORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE”.**

PRESENTADO POR:

RODRIGUEZ TINOCO, Odolín Saturnino

LIMA – PERÚ

2017

DEDICATORIA

A:

Mis padres por ser ejemplo de la búsqueda de objetivos sobre dificultades y necesidades.

Mi abuelo por haberme heredado su legado en la búsqueda del bien y la perfección y agradezco el apoyo a mi hermano y mi tío en los momentos que más necesite.

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA.....	ii
ÍNDICE.....	iii
RESUMEN.....	4.1
PRESENTACIÓN.....	5
CAPITULO I: PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	7
1.1. Definición de innovación educativa.....	7
1.1.1. Instituciones y organismos dedicados a la innovación educativa	8
1.2. Proyecto de innovación educativa.....	10
1.3. Principios de la innovación educativa.....	11
1.4. La elaboración de un proyecto de innovación educativa	13
1.5. Pasos para la formulación de un proyecto educativo.....	14
CAPITULO II: PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	17
2.1 Enseñanza y aprendizaje.....	17
2.2. Los nuevos enfoques de enseñanza y aprendizaje.	18
2.2.1. Paradigma tradicional.....	19
2.2.2. Paradigma conductista.....	20
2.2.3. Paradigma pedagógico activo (escuela nueva).....	20
2.2.4. Paradigma socio contextual.....	20
2.2.5. Paradigma cognitivo.....	20
2.2.6 Paradigma socio formativo.....	21
2.3. El enfoque actual en el Perú y el currículo.	21
2.4. El aprendizaje significativo.....	22
2.5. La educación y el aprendizaje significativo en el Perú.....	23
2.6. La enseñanza en las instituciones educativas peruanas.	24
CAPITULO III: PROYECTO INNOVADOR PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL ÁREA	

MATEMÁTICAS Y COMUNICACIÓN	26
3.1. Proyecto innovador para mejorar la enseñanza y aprendizaje en el área matemáticas y comunicación.....	26
3.1.1. Datos del proyecto.....	27
3.1.2. Descripción del proyecto.....	27
3.1.3. Identificación del problema.....	28
3.1.4. Justificación del proyecto.....	30
3.1.5. Beneficiarios.....	31
3.1.6. La definición de los objetivos y los resultados.....	32
3.1.7. Determinación de las actividades y las metas, del cronograma y de los responsables.	34
3.1.8. Presupuesto y cronograma de gasto del proyecto.	36
3.1.9. Evaluación y monitoreo del proyecto.....	37
3.1.10. Sostenibilidad del proyecto.	39
3.1.11. Rendición de cuentas del proyecto.....	41
CONCLUSIONES.....	42
SUGERENCIAS.....	43
REFERENCIA BIBLIOGRAFICA	44
ANEXOS.....	46

RESUMEN

Este trabajo de suficiencia profesional pretende orientar proyectos de innovación como propuesta de mejora en el proceso de la enseñanza aprendizaje, y en ella se desarrolla la investigación a partir de modelos y proyectos desarrollados con anterioridad. Los proyectos de innovación educativa están orientados a la transformación y mejora del proceso de aprendizaje, existen muchos organismos, gobiernos e instituciones como la UNESCO que dan énfasis a los proyectos educativos, con el fin de mejorar el aprendizaje a nivel mundial y local, basado a estas experiencias podemos mencionar los pasos para desarrollar un proyecto educativo. Pero la preocupación del proceso la enseñanza y aprendizaje se remonta a la aparición del hombre, llegando a nuestros días a través de un proceso donde se sucedieron paradigmas, enfoques y culturas distintas, en nuestro país es necesario conocer la situación de la educación para que a partir de estos conocimientos emprendamos proyectos para el desarrollo educativo. El objetivo de este trabajo es desarrollar proyectos innovadores para desarrollar la enseñanza y aprendizaje en el área de matemáticas y comunicación en base a los juegos lúdicos y a la actividad de los cuentos. Por otro lado teniendo en cuenta una estructura establecida por la FONDED en el desarrollo de los proyectos de innovación educativa, para esto es primordial establecer datos del proyecto, descripción del proyecto, identificación del problema, justificación del proyecto, beneficiarios, la definición de los objetivos y los resultados, determinación de las actividades y las metas, del cronograma y de los responsables, presupuesto y cronograma de gasto del proyecto, evaluación y monitoreo del proyecto, sostenibilidad del proyecto y rendición de cuentas del proyecto finalizando con las conclusiones y sugerencias.

Palabras claves: innovación, proyecto, aprendizaje, modelos, educativo, juegos, cuentos, resultado.

PRESENTACIÓN

En el presente trabajo monográfico titulado “proyectos de innovación como propuesta de mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje”, tiene por objetivo analizar, cómo elaborar proyectos de innovación en relación de poder mejorar nuestra práctica docente en las diferentes instituciones educativas.

Cabe señalar que hay la necesidad de manejar información para poder elaborar proyectos de innovación, que constituyen una gran alternativa orientada a resolver problemas educativos y tienen como propósito el aprendizaje de los estudiantes promoviendo así el desarrollo humano, social y económico. Estos proyectos de innovación nos permiten resolver problemas de contexto adaptándose así a la diversidad social, cultural de nuestro país, aprovechando la información y modelos desarrollados en otras realidades educativas.

Para un mejor análisis el tema comprende tres capítulos. En el capítulo primero se enfoca acerca de las nociones generales, a partir de la definición, de “proyectos de innovación educativa”, la innovación educativa de acuerdo a las diversas organizaciones mundiales preocupadas por el aprendizaje. Resaltamos sus principios y definimos la elaboración de un proyecto educativo, de igual manera mencionamos los pasos para la formulación de un proyecto educativo. En el segundo capítulo se plantea el proceso de la enseñanza y aprendizaje y como se han desarrollado diferentes paradigmas los tradicionales, los conductistas, los cognitivos y el socio formativo. Así también desarrollamos el enfoque actual en el Perú y el currículo, el aprendizaje significativo, la educación y el aprendizaje significativo en el Perú y la enseñanza en las instituciones educativas peruanas. Como tercer capítulo nos enfocamos acerca del proyecto innovador para mejorar la enseñanza y aprendizaje en el área matemática y comunicación donde consideramos sus lineamientos y los pasos estratégicos como son: datos del proyecto,

descripción del proyecto, identificación del problema, justificación del proyecto, beneficiarios, la definición de los objetivos y los resultados, determinación de las actividades y las metas, del cronograma y de los responsables, presupuesto y cronograma de gasto del proyecto, evaluación y monitoreo del proyecto, sostenibilidad del proyecto y rendición de cuentas del proyecto.

Finamente se expone las conclusiones a las que ha arribado al término de la investigación y se plantea las sugerencias para luego consignar la fuente bibliográfica que ha permitido la elaboración del presente trabajo monográfico de investigación.

CAPITULO I

PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1.1. Definición de innovación educativa.

Para su definición de innovación educativa, se considera analizar desde el punto de vista etimológico, la palabra innovar viene del latín “innovare” y significa “renovar, mejorar” y “educativo” de raíz latina significa acción de dirigir para desarrollar las facultades del niño, de acuerdo a Havelock & Huberman, (1980 p. 23) afirma que “Para los países en desarrollo, muchas de las innovaciones educacionales llevan implícita una transformación fundamental del sistema. Se caracterizan por exigir tiempo, energía y recursos materiales excesivos y por crear expectativas de rápidas y amplias modificaciones”

En ese sentido la innovación introduce cambios totales o parciales en las técnicas o instrumentos en la formación de hombre, en ambos casos introduce algo nuevo para mayor eficiencia y eficacia en la formación humana.

Según el Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana, (FONDEP) (2013) plantea que se entiende por innovación educativa al:

Proceso de transformación significativa, deliberada y pertinente, de una situación vigente por otra cualitativamente distinta, más funcional, orientada a la mejora de la calidad educativa con equidad, a través de la introducción de algún elemento nuevo o la adaptación creativa de sus componentes. Debido a su carácter deliberativo, la “innovación” requiere de la participación y de la reflexión de los actores de la comunidad educativa y, por tanto, de su adecuación al contexto en donde surge (p. 16).

El producto de esta innovación referida es notable en la reducción de tiempo, reducción de costos, mejora el logro de resultados, satisfacer mayor demanda, o aumenta la calidad enseñanza. Ejemplo: Una innovación muy utilizada actualmente en el mercado, es la tecnología de la información y la comunicación (TIC), esto mejora las ventas, genera mayor demanda y calidad.

Ejemplo: si para obtener una calificación aprobatoria necesito cierto esfuerzo, con la introducción de la innovación debería obtener la misma calificación pero con menos esfuerzo, o con el mismo esfuerzo mejorar la calificación anterior. En conclusión la finalidad de la innovación educativa es mejorar la calidad y condición de vida de los seres humanos en todos los aspectos.

La innovación en la educación peruana se está dando a través de la introducción de nuevos modelos, de nuevas tecnologías como el TIC, la programación curricular, todo esto orientado a los objetivos estratégicos del proyecto educativo nacional al 2021. Estas mejoras deben tener claro resultado en el proceso de evaluación.

1.1.1. Instituciones y organismos dedicados a la innovación educativa.

Uno de las instituciones dedicadas a la innovación educativa es la del Fondo de las naciones unidas para la infancia (UNICEF) el programa de la organización de las naciones unidas (ONU) con base en Nueva York que realiza apoyo humanitario a niños y madres en países en desarrollo, la UNICEF busca los siguientes criterios en innovación:

1. Eficacia: ¿mejora la innovación las oportunidades educativas para los niños que quedan rezagados con más frecuencia?
2. Tracción: ¿resuelve un problema; es fácil de utilizar; resulta atractiva para los usuarios y donantes?

3. Escala: ¿se puede calibrar para que se adapte a múltiples contextos sin dejar de ser rentable?

El Programa de naciones unidas para el desarrollo (PNUD). Pertenece al sistema de las naciones unidas, y su función es contribuir a la mejora de vida de las naciones, esta organización afirma que:

1. La creatividad impulsa nuevos conceptos e ideas, o nuevas asociaciones entre ellos, produciendo soluciones originales a problemas. La inspiración creativa es una característica típicamente asociada a los seres humanos, común entre artistas y hasta cierto punto difícil de explicar. Entonces, ¿qué es preciso hacer para innovar?
2. Permanecer atentos al mundo que nos rodea, recoger información y de ahí rescatar conocimientos, buscar nuevas maneras de escuchar ideas y necesidades directamente de los beneficiarios finales del trabajo en desarrollo, arriesgarse, cuestionar paradigmas, romper las rutinas urgentes que acaban teniendo prioridad sobre otros procesos más importantes.

En relación a la Organización de estados iberoamericanos (OEI). Es una Organización gubernamental para la cooperación de los países iberoamericanos en el campo de educación, la ciencia, la tecnología y la cultura en el contexto del desarrollo integral, la democracia y la integración regional.

Organización de las naciones unidas, para la educación la ciencia y la cultura (UNESCO).

Fundada en 1945, con el objetivo de construir paz y seguridad mediante educación ciencia cultura y comunicación. Los estados miembros son 183 las regiones de África, Estados árabes, Asia, Pacifico, América del norte, América del sur y Caribe. Esta organización pone énfasis y busca de promover la reflexión de las

prácticas diarias del docente en el aula y motivar la innovación para mejorar la enseñanza. En resumen resaltamos la importancia de la educación a nivel mundial y por tanto con mayor razón para nuestro país, región y localidad.

1.2. Proyecto de innovación educativa.

Proyecto proviene del verbo “proicere”, del latín pro (hacia adelante) y iacere (lanzar) lo que se podría interpretarse como lanzar al futuro.

Según Baca Urbina, (2001 p. 12) plantea que el proyecto de innovación es “Descrita en forma general, un proyecto es la búsqueda de una solución inteligente al planteamiento de un problema tendiente a resolver, entre muchas una necesidad humana”. Los proyectos de innovación educativa son un instrumento para la intervención del estado o del ente promotor en la mejora de la calidad de vida, el desarrollo integral de la persona, la justicia y todo aquello que contribuya al bien común.

A Nivel del estado mediante el (FONDEP) (2013) se fomenta:

Un marco político normativo que estimula estas buenas prácticas y las innovaciones educativas. Son de particular relevancia la Ley General de Educación (LGE) y el Proyecto Educativo Nacional (PEN) como propuestas de cambio fundamentales en educación y en la sociedad, que imprimen un rol fundamental a las innovaciones para conseguir resultados de calidad (p. 12).

En este sentido el conjunto de acciones y procesos está dirigido a resolver problemas de aprendizaje enseñanza, haciéndola más eficiente y más eficaz.

En la actualidad en el planeta encontramos muchos países, organizaciones que elaboran proyectos de innovación para la mejora de la educación de los cuales mencionamos algunos.

EDUCARCHILE (Chile).

INNOVATE SUDAFRICA (Sudáfrica).

ROOM TO READ (china).

CENTRE FOR RESEARCH AND INTERDISCIPLINARITY (Francia).

En el Perú actualmente está en vigencia el proyecto educativo nacional al 2021, este proyecto está compuesto por 6 objetivos estratégicos dirigidos a la mejora de la educación peruana al 2021 con los siguientes objetivos:

1. Oportunidades y resultados educativos de igual calidad para todos.
2. Estudiantes e instituciones educativas que logran aprendizajes pertinentes y de calidad.
3. Maestros bien preparados ejercen profesionalmente la docencia.
4. Una gestión descentralizada, democrática, que logra resultados y es financiada con equidad.
5. Educación superior de calidad se convierte en un factor favorable para el desarrollo y la competitividad nacional.
6. Una sociedad que educa a sus ciudadanos y los compromete con su comunidad.

El proceso para el logro de estos objetivos van a ser realidad a través de la planificación curricular nacional y las diversificaciones del mismo a nivel regional, local e institucional, aplicando los nuevos paradigmas y enfoques.

1.3. Principios de la innovación educativa.

Rimari Arias, (2016 p. 5) afirma que “Los principios que orientan el proceso de innovación educativa sólo se conciben dentro de un enfoque de educación liberadora de las potencialidades del hombre y de su entorno”. Estos principios están identificados y definidos por organizaciones internacionales de la educación y también por el propio estado peruano como lo mencionamos a continuación:

La UNICEF tiene algunos principios fundamentales de trabajo innovador, los cuales son:

Centrado en el usuario y orientado a la equidad.

Basado en la experiencia.

Sostenible.

Abierto e inclusivo.

Escalable.

Estos principios aseguran el desarrollo óptimo y el logro del objetivo.

La FONDEP reconoce también algunos principios como son:

De equidad.

De responsabilidad.

De interculturalidad.

De coexistencia.

De solidaridad intergeneracional.

La formación de nuevos individuos y ciudadanos está basado en estos principios.

Con estos principios el proyecto de innovación educativa fundamenta el cambio de valores y el desarrollo de conocimientos dentro del contexto ambiental, para generar una sociedad que respete su medio ambiente y su cultura. También podríamos citar los principios de la educación que se encuentran en la ley general de la educación peruana N° 28044, artículo °8, estos principios fundamentales para el proceso educativo son: La ética, la equidad, la inclusión, la calidad, la democracia, la interculturalidad, la conciencia ambiental, la creatividad y la innovación. Resumiendo todos estos principios deberían acompañar en la en el proceso educativo, de manera que se forme y se adquiera en la persona y en la sociedad. Nuestro currículo actual considera los mismos principios en los proyectos regionales, locales e institucionales.

1.4. La elaboración de un proyecto de innovación educativa.

La elaboración de un proyecto debe estar dirigido a solucionar un problema, mejorar la calidad, mejorar el tiempo o mejorar la producción o cubrir mayor demanda, en este sentido cada persona, organización y sistema tiene un proyecto con la finalidad de mejorar el desarrollo humano de la persona y la sociedad, por esto es necesario tener claro este proceso.

Los autores Ortegón; Pacheco y Roura (2005) nos indican lo siguiente:

La formulación de proyectos parte con la identificación de ideas, continúa con la definición de objetivos para diseñar un perfil, que luego será analizado y aprobado. Este proceso no es siempre lineal, la experiencia demuestra que pueden surgir muchos imprevistos, reacciones inesperadas o cambio de último momento. Por tal razón, los proyectos se conciben mejor si en la elaboración se consideran las interacciones entre las diferentes fases y con la participación de todos los involucrados (p. 29).

Para la elaboración de un proyecto, se debe conocer perfectamente el contexto al que va dirigido, de tal modo que sus problemas y causas sean definidos con precisión y debe contar con la participación de los mismos agentes, el sistema educativo peruano pretende lo mismo con los proyectos educativos institucionales.

La elaboración de un proyecto de innovación educativa se realiza y se ejecuta en la institución educativa y es monitoreado y evaluado por la CONEI (consejo educativo institucional), y el CGP (comité de gestión de proyecto) es quien identifica la problemática, formula el proyecto y lo ejecuta. Los agentes involucrados en la elaboración del proyecto innovador educativo son todos los actores que intervienen en la institución

educativa; director, profesores, APAFA, autoridades; quienes a su vez participan en la resolución del problema que afecta a los niños y niñas.

El Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana – FONDEP tiene como finalidad, de acuerdo Artículo 3 de la Ley N° 28332 - Ley del Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP) “Apoyar el financiamiento de proyectos de inversión, innovación y de desarrollo educativo propuestos y ejecutados por las instituciones educativas, destinadas a elevar la calidad de los aprendizajes de los estudiantes y mejoramiento del servicio educativo que asegure la equidad educativa”.

1.5. Pasos para la formulación de un proyecto educativo.

La formulación de un proyecto educativo tiene los mismos estadios que otros, pero para mayor propiedad se han desarrollado ciertos pasos para mayor dinámica o conveniencia de cada proyecto, así comparamos algunos

Según la Comisión De Las Comunidades Europas, 2005 identifica 6 fases en el ciclo de un proyecto:

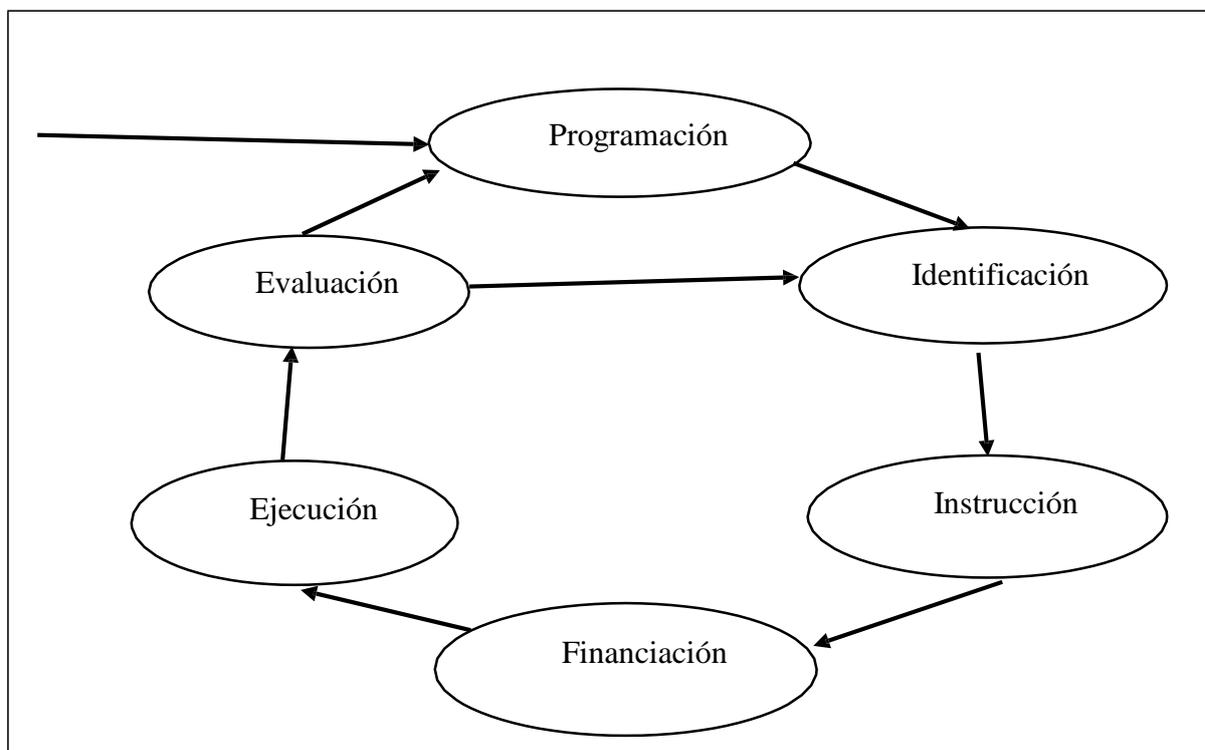


Ilustración 1: fases de un proyecto

Según la FONDEP identifica 3 momentos al realizar un proyecto que a la vez se dividen en pasos:

La identificación del problema: ¿Cuál es el problema?

1. El listado de situaciones problemáticas
2. La agrupación y priorización del problema
3. La definición de las causas y los efectos del problema priorizado
4. El análisis de las potencialidades

La identificación de los objetivos y los resultados: ¿Qué queremos lograr?

1. La definición del objetivo central
2. La definición de los resultados

La determinación de las actividades y las metas, del cronograma y de los responsables:

¿Qué vamos hacer, cuanto, cuando y quiénes?

1. La determinación de las actividades y las metas
2. La determinación del cronograma
3. La determinación de los responsables

La MINEDU en el manual de elaboración de proyectos educativos ambientales 2014

utiliza los siguientes pasos:

Paso I: Identificación de la I.E.

Paso II: Marco de referencia

Paso III: Estructura del proyecto

Paso IV: Dinámica del proyecto

La mayoría de las instituciones toman los pasos propuestos por el sistema educativo peruano, para la elaboración del proyecto educativo institucional o del proyecto educativo innovador. Citamos algunos ejemplos de proyectos innovadores educativos:

Proyecto institución educativa N° 1036 República De Costa Rica (Lima Cercado, 2012)

Proyecto institución educativa N° 86856 – Shirapata y N° 86406 – Puctor (Chavin De Huantar – Huari – Ancash, 2008 - 2009)

Proyecto Fortalecimiento del desarrollo educativo de los y las estudiantes de nivel inicial, primaria y secundaria del ámbito rural de los distritos de Huancavelica, Yauli, Acoria y la AMUZCEH de la Provincia de Huancavelica”

CAPÍTULO II

PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

2.1 Enseñanza y aprendizaje.

Enseñar proviene del latín “insignare”, que significa “señalar”, y podríamos compararla como sinónimos de orientador y facilitador muy usadas en la actualidad, Hidalgo Matos (2000) se refiere a la enseñanza como “la acción de comunicar algún conocimiento, habilidad o experiencia a alguien, con el fin de que lo aprenda” y aprender del latín “apprehendere” compuesto por el prefijo ad- (hacia), prae- (antes) y el verbo hendere (atrapar o agarrar), entre la diversidad de conceptos del aprendizaje hacemos referencia a partir de Hidalgo Matos, (2000 p. 45.) quien asume como la “adquisición, procesamiento y aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes, siendo un atributo inseparable de los seres vivientes”

La enseñanza y aprendizaje van de la mano y son procesos que realizan los hombres y animales en cada generación a través de los tiempos, desde la aparición en la tierra, este proceso se observa todos los días en cada ámbito de la vida cotidiana, de esta manera los conocimientos que conocemos hoy se han transmitido poco a poco llegando a una complejidad cada vez mayor. De ahí nace el interés de los de las primeras civilizaciones en construir centros de enseñanza como en los siguientes casos:

LOS BUDISTAS: el “Quru” (maestro- docente) instruye al “Sisya” (discípulo) que es de una condición social superior y que además debe contar con cualidades físicas, mentales, morales y espirituales (Siglo VI a.c.).

LOS EGIPCIOS: Cuna de la cultura y la instrucción, la escuela era llamada casa de instrucción, el programa de estudios abarcaba: la religión, urbanidad, lectura, escritura, cálculo, natación y gimnasia. En ellas se enseñaban escritura, dibujo y contabilidad, redacción literaria y geometría práctica (3150 a. C.- 31 a. C.).

LOS INCAS: construyeron los yachaywasi, centros de instrucción y conocimiento del antiguo Perú (1430-1532).

De esta manera hemos resaltado la importancia de la enseñanza y aprendizaje en las primeras civilizaciones del planeta. En este contexto el aprendizaje es la construcción de conocimientos del hombre para lograr un estado cada vez superior descubriendo e inventando nuevos conocimientos y avances. La enseñanza es la que acompaña este proceso dirigido, orientando al aprendizaje así a el logro de estos conocimientos e inteligencias superiores. Por estos motivos del el siglo XIX muchos psicólogos y pedagogos así como Piaget, vigotki, se han dedicado al estudio de este proceso con la finalidad de alcanzar las virtudes del aprendiza en un tiempo más corto y de más calidad, de tal modo también han mejorado la enseñanza.

2.2. s nuevos enfoques de enseñanza y aprendizaje.

La enseñanza y aprendizaje ha tenido un papel muy importante en el desarrollo de una sociedad en lo económico, cultural, científico y tecnológico. De tal modo que se ha vuelto la raíz de todo desarrollo social en este mundo cada vez más acelerado en la producción de conocimientos y especialistas.

En ese marco de la realidad han surgido teorías, paradigmas cada vez más completas para el proceso de la enseñanza y aprendizaje, mencionamos en forma general alguno de estos paradigmas.

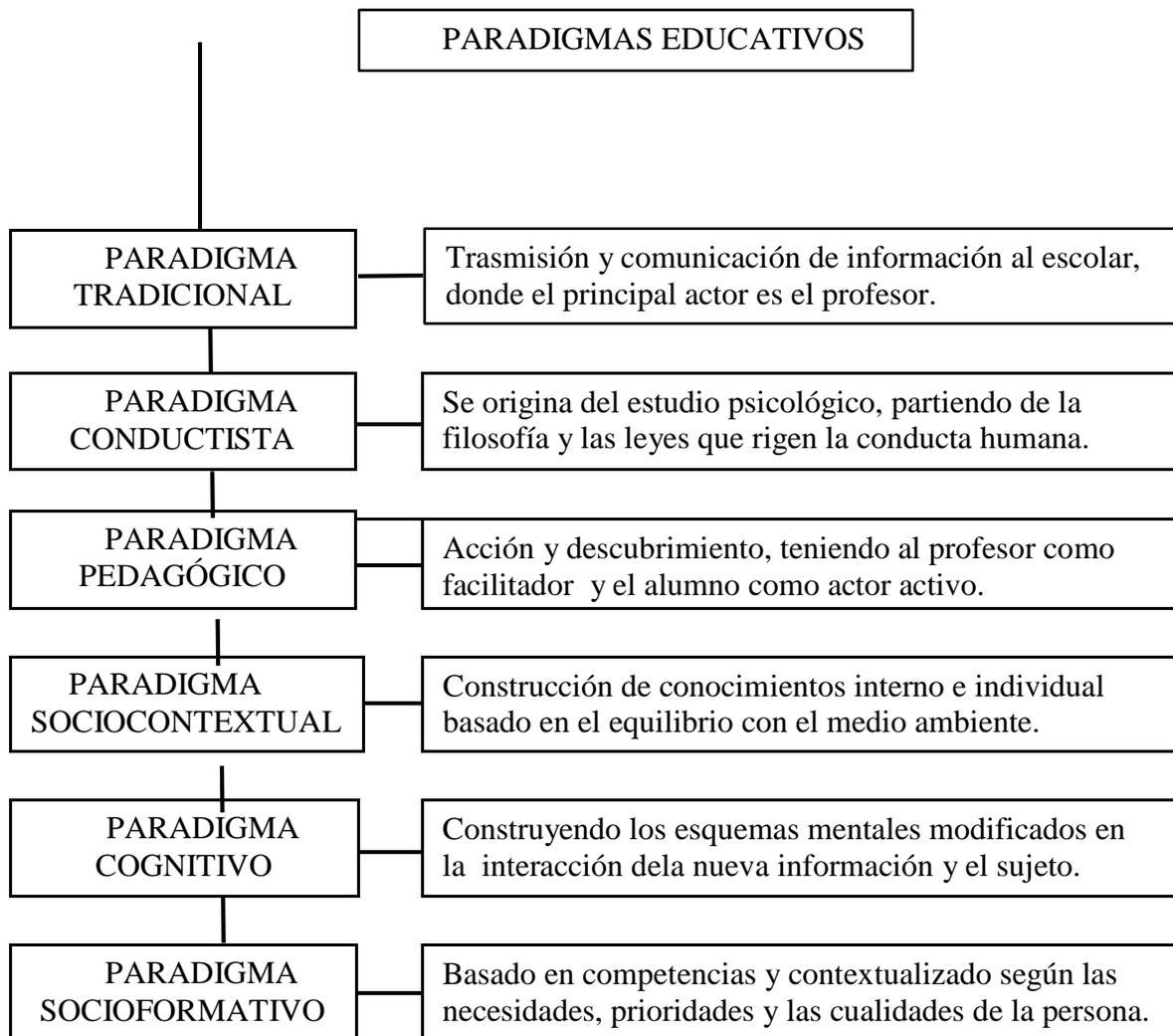


Ilustración 2: paradigmas educativos (creación propia)

2.2.1. Paradigma tradicional.

En el sentido de la palabra tradicional, sería el acto de pasar de uno a otro por repetición, de tal modo está centrado en el acto de la comunicación y trasmisión de conocimientos al escolar. Todos de alguna manera hemos experimentado este paradigma donde el principal protagonista es el maestro, es el conocedor y dueño de la verdad absoluta y el escolar es receptor quien repite y memoriza conocimientos. Este proceso es lineal que se realiza en forma cotidiana en la sociedad y hasta en algunos animales.

2.2.2. Paradigma conductista.

Según uno de sus representantes John Broadus Watson es el estudio experimental y natural de la conducta y se centró en describir las leyes generales que rigen la conducta voluntaria. Para B. F. Skinner el conductismo es la ciencia de la conducta. Este enfoque tiene más de 10 formas de conductismo desde Watson hasta la actualidad y sus principales características son:

Condicionamiento clásico (estímulo respuesta).

Condicionamiento operante (una acción particular es seguida por algo deseable).

2.2.3. Paradigma pedagógico activo (escuela nueva).

Movimientos pedagógicos de carácter progresista y muy críticos sobre la pedagogía tradicional, alguno de los planteamientos más influyentes fueron:

Pedagogía de la acción de John Dewey

Las teorías genético-cognitivas de Jean Piaget

Las genético dialécticas de Lev Vygotsky

2.2.4. Paradigma socio contextual.

Enfocada en la interacción del individuo entre el entorno social, es decir para comprender el desarrollo cognitivo del niño se debe conocer los procesos sociales, históricos y políticos que lo están formando. Uno de los representantes es Lev Vygotsky quien desarrolló la influencia del contexto social y cultural del niño.

2.2.5. Paradigma cognitivo.

Los representantes de este modelo son David Ausubel y Jerome Bruner y concibe que el aprendizaje en función a la información experiencias, actitudes e ideas de una persona. Este modelo también llamado constructivismo está centrado en la persona con

experiencias previas de la cuales realiza nuevas construcciones mentales, aquí el docente es orientador y facilitador del proceso de enseñanza y el estudiante un agente activo.

2.2.6 Paradigma socio formativo.

Es el modelo basado en competencias articuladas en procesos sociales, comunitarios, económicos, políticos, religiosos espirituales, deportivas y artísticos. Lo mencionado es contextualizado según las necesidades, prioridades y las cualidades de la persona. Para los principales representantes de este modelo Tobón Tobón, Pimienta Prieto, & García Fraile, (2010, p. 11) definen que “las competencias son actuaciones integrales ante actividades y problemas del contexto, con idoneidad y compromiso ético, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer en una perspectiva de mejora continua”.

2.3. enfoque actual en el Perú y el currículo.

El currículo nacional peruana está estructurado en base al enfoque por competencias dentro del paradigma socio formativo, representado por (Tobón Tobón, Pimienta Prieto, & García Fraile) (2010) quienes indican que:

Estamos conscientes de la variabilidad de planteamientos que hay en torno a esta área y de que en muchos países se da una separación entre los procesos (saber ser, saber hacer y saber conocer) y los criterios, como es el caso de la educación media superior de México, algunas experiencias de implementación de las competencias en España y Portugal, y ciertos proyectos educativos en Colombia, Perú y Chile (p. 71).

El currículo nacional está organizado en base a cuatro definiciones con las que pretende alcanzar las intenciones del perfil del egresado: competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y desempeños. En el currículo nacional MINEDU, (2016 p. 21) menciona que

“La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético”.

2.4. aprendizaje significativo.

Según la teoría del aprendizaje de David Ausubel es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo que a continuación se analizan:

Aprendizaje de representaciones, es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás aprendizajes, en este aprendizaje se determina por símbolos y mayormente ocurre en los niños. Ejemplo: El aprendizaje de la palabra pelota se realiza cuando el niño simboliza la imagen de la pelota.

El Aprendizaje de los conceptos son definidos por Ausubel (1983, p.61) como “objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos”. Ejemplo: En este aprendizaje sucede cuando el niño adquiere el significado de la pelota por equivalencia de atributos y criterios. El Aprendizaje de proporciones, este aprendizaje capta las ideas expresadas en forma de proporciones.

Para Vigotsky existen dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos, son comportamientos naturales determinadas por la genética. Las funciones mentales superiores son adquiridas y desarrolladas a través de la interacción social concreta y determina el comportamiento por la forma de ser de esa sociedad. En el desarrollo del aprendizaje significativo también se debe tener en cuenta la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, quien describe las cuatro etapas del desarrollo cognitivo.

2.5. educación y el aprendizaje significativo en el Perú.

La educación peruana tiene una base legal de carácter normativo y estratégica que son:

Ley N° 28044, Ley General de Educación.

Ley N° 29944, Ley de la Reforma Magisterial.

Ley N° 28332: Ley del Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana – FONDEP.

Ley N° 28988, Ley que Declara a la Educación Básica Regular como Servicio Público Esencial.

Proyecto Educativo Nacional (PEN) al 2021, etc.

Con el objetivo general de Promover la innovación educativa en las instituciones educativas públicas de educación básica.

La educación peruana dirigida por el Ministerio de Educación, (MINEDU) (2016) conceptualiza a la educación como:

Educar es acompañar a una persona en el proceso de generar estructuras propias internas, cognitivas y socioemocionales, para que logre el máximo de sus potencialidades. Simultáneamente, es la principal vía de inclusión de las personas en la sociedad, como ciudadanos que cumplen con sus deberes y ejercen sus derechos con plenitud, con pleno respeto a la diversidad de identidades socioculturales y ambientales (pág. 5).

El ser humano aprende lo que realmente le entereza y por obvias razones personales resta importancia y rechaza ciertos tipos de aprendizaje, esto lo vuelve significativo convirtiendo al resto en simple aprendizaje mecánico. En este marco el Perú un país multicultural, con diversidad territorial, cultural, social y de lenguas nativas, tiene intereses

igualmente diversas, por estos motivos el aprendizaje significativo debe ajustarse a cada contexto.

2.6. enseñanza en las instituciones educativas peruanas.

La educación peruana según la MINEDU vive las siguientes crisis: Hay una aceleración masiva de la producción de conocimiento. Hay un reconocimiento y revaloración de los saberes de diversas culturas, reconocidos como saberes ancestrales, que no siempre coinciden con el conocimiento generado en la modernidad. También han surgido miles de nuevos tipos de trabajo para los cuales la humanidad no estaba preparada ni contaba con las personas capacitadas para desempeñarlos.

Una tercera tendencia es el uso masivo de las TIC que le da un contenido específico al término globalización que actualmente vivimos, ante estas dificultades la educación peruana plantea según, MINEDU (2016, p.7). “en el Perfil de egreso de la Educación Básica, en respuesta a los retos de la actualidad y a las diversas necesidades, intereses, aspiraciones, valores, modos de pensar, de interrelacionarse con el ambiente y formas de vida valoradas por nuestra sociedad”. De acuerdo a la evaluación censal del 2010 realizado por el ministerio de educación, a los alumnos del segundo grado de primaria solo 29 y 14 de cada 100 alumnos a nivel nacional alcanzaban los aprendizajes esperados.

El Perú enfrenta problemas complejos como la desnutrición que causa daños graves en el desarrollo de la persona, este problema es puntualizado por (Beltrán & Seinfeld) (2009) que identifican a:

La desnutrición crónica infantil en el Perú es un problema grave. Según estándares internacionales, casi el 30% de niños menores de cinco años sufre de este mal. Reconociendo los altos costos sociales y económicos que genera la desnutrición, se han desarrollado, desde hace varios años, políticas públicas que

intentan reducirla y/o erradicarla; sin embargo, estos esfuerzos no han sido suficientes. A pesar de más de veinte años de políticas y programas contra la desnutrición, la prevalencia de la misma sigue siendo elevada, así como lo son también las diferencias en esta materia entre individuos de distintas regiones y de distintos quintiles de riqueza (p. 2).

El analfabetismo Según la INEI los resultados de la Encuesta Nacional de Hogares de 2012, el 6,2% de la población de 15 y más años de edad no sabía leer ni escribir. El PBI y destinado al sector educación según SIAF en el 2016 fue del 3.76% adicionando a esto la distribución irregular y la insuficiente cobertura. A todo esto se suma la deficiencia en la Capacitación del docente, infraestructura, tecnología, presupuesto que agonizan a la educación peruana.

CAPITULO III

PROYECTO INNOVADOR PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL ÁREA MATEMÁTICAS Y COMUNICACIÓN

3.1. Proyecto innovador para mejorar la enseñanza y aprendizaje en el área matemáticas y comunicación.

El proceso de elaboración del proyecto es de forma participativa, involucrando a todos los actores internos y externas de la institución educativa, el Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana, (FONDEP) (2011) recomienda que:

La institución educativa debe conformar un Comité de Gestión del Proyecto, el cual desempeñará funciones fundamentales en la formulación, en la ejecución y en la evaluación del proyecto. Sin embargo, hay que recordar que el CONEI es el órgano que aprueba el proyecto y lo presenta ante la Unidad de Gestión Educativa Local correspondiente (UGEL) a fin de que participe en el proceso de evaluación y selección de proyectos (p. 47).

En este capítulo vamos a citar dos proyectos de innovación pedagógica de las distintas zonas del Perú, para utilizarlos como guías en la elaboración de nuestros propios proyectos de innovación pedagógica. El planteamiento de estos proyectos parece muy atractivo por lo siguiente:

1. Los juegos lúdicos son diversos, atractivos y fácilmente se pueden utilizar para hacer proyectos innovadores de poca inversión, y orientados por la lógica y sus procedimientos a las matemáticas pueden generar en los niños y adolescentes pasión así a esta materia.
2. La actividad de “los cuenta cuentos”, los cuentos son conocimientos que abundan a lo largo y ancho del Perú a esto podemos adicionarle los saberes y

oficios de artesanos tradicionales que ya van desapareciendo, todo esto podría ser aprovechada como motivo de investigación, elaboración de textos, habilidades comunicativas, y lo más importante revalorar nuestra cultura.

3.1.1. Datos del proyecto.

Consta de la información básica de la institución educativa y responsables y sobre este tema la FONDEP (2011, p. 49).precisa que:

“El nombre o título del proyecto se origina del objetivo central y debe ser breve, claro y preciso”.

El título debe responder las siguientes preguntas:

¿Quiénes? ¿Quién es? ¿Qué se hará? ¿Cómo se hará? ¿Dónde se hará?

Nosotros tomamos como ejemplo los siguientes proyectos educativos:

“Jugando lograremos aprendizajes significativos en la áreas de matemática y comunicación”

Proyecto institución educativa N° 1036 República De Costa Rica (Lima Cercado, 2012)

“Construcción del currículo escolar coherente a la realidad económico productiva y socio-cultural de los estudiantes de la i.e. desarrollo y progreso, de San Antonio de Jicamarca”

Proyecto institución educativa N° 86856 – Shirapata y N° 86406 – Puctor (Chavín De Huantar – Huari – Ancash, 2008 - 2009)

3.1.2. Descripción del proyecto.

Es el resumen o la síntesis del proyecto y el Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana, (FONDEP) (2011) lo describe en el siguiente orden:

El título del proyecto; el problema, sus causas y sus efectos; la justificación o fundamentación; quiénes y cuántos son los

beneficiarios; los cambios o logros que se esperan conseguir; qué actividades se van a ejecutar; cuánto costará el proyecto; cómo se hará la evaluación y el monitoreo; qué se hará para que el proyecto sea sostenible; y cómo y cuándo se rendirán cuentas a la comunidad (p. 53).

Tomamos como referencia y resumimos la descripción de la institución educativa N° 1036, quien brinda servicios educativos por más de 70 años, que con el proyecto de innovación “**jugando lograremos aprendizajes significativos en la áreas de matemática y comunicación**”

Pretende incorporar nuevas estrategias en las áreas de matemática y comunicación por causas identificadas como:

1. Escaso desarrollo de capacidades en las áreas de matemática y comunicación.
2. Resultados de los aprendizajes obtenidos en la ECE 2011.
3. Resultados obtenidos en la autoevaluación del primer periodo de las áreas de matemática y comunicación aplicados a los estudiantes de 2° grado en julio del 2012.

3.1.3. Identificación del problema.

Para la identificación del problema se reúne en asamblea a docentes, estudiantes, madres y padres de familia, autoridades y el CONEI, para compartir preocupaciones, peligros y riesgos de la institución educativa, según la FONDEP (2011 p. 21) se define “el problema es un conjunto de hechos y circunstancias que dificultan el logro de los propósitos educativos”. Mediante la lluvia de ideas se realiza un listado de problemas, tomamos como ejemplo los problemas del centro educativo N° 86856 y N° 86406:

1. Estudiantes con bajo nivel de rendimiento en el Área de Matemática.
2. Estrategias de formación docente rutinarias e ineficaces.
3. Docentes con métodos tradicionales de enseñanza.

4. Estudiantes con limitaciones en el desarrollo de sus habilidades sociales.
5. Infraestructura deficiente para el aprendizaje de las/os estudiantes.
6. Estudiantes sin conocimientos y prácticas para la prevención de enfermedades infectocontagiosas.
7. Currículo escolar inadecuado al contexto rural.
8. Estudiantes con limitaciones para la producción de textos en primera lengua y en segunda lengua.
9. Mobiliario inadecuado para las/os estudiantes.
10. Estudiantes con lengua materna quechua presentan dificultades para expresarse oralmente en castellano.
11. Alto índice de deserción escolar.
12. Estudiantes con dificultades para organizar y expresar, oralmente y por escrito, sus ideas de manera coherente.
13. Programas de formación docente inadecuados a las necesidades y demandas de capacitación.
14. Estudiantes con baja motivación para el aprendizaje del Área de Ciencia y Ambiente.
15. Madres y padres de familia indiferentes ante la educación de sus hijas e hijos.
16. Existencia de enfermedades infectocontagiosas en las/os estudiantes.

Realizado el listado se procede a la agrupación y priorización de los problemas, a través de la herramienta FODA (fortalezas y debilidades, amenazas y oportunidades) se prioriza el problema, como en el caso de las instituciones educativas:

Proyecto institución educativa N° 1036:

Problema priorizado: La Institución Educativa atiende a estudiantes de los niveles de logro en las aéreas de matemática y comunicación han sido bajos,

Proyecto institución educativa N° 86856 y N° 86406:

Estudiantes con baja motivación para el aprendizaje del Área de Ciencia y Ambiente. partir del problema priorizado definimos las causas y los efectos del problema priorizado a través de la herramienta FODA (fortalezas y debilidades, amenazas y oportunidades) o el árbol de problemas, para luego continuar con el análisis de potencialidades existentes en la institución educativa y en la comunidad.

3.1.4. Justificación del proyecto.

Se explica la situación y problemática de la institución educativa, FONDED (2011, p. 59) resalta que “Significa explicar por qué y para qué sirve el proyecto. Pero para ello debemos utilizar argumentos convincentes basados en la realidad. Por ejemplo, se pueden mencionar datos estadísticos referidos al problema”.

Tomamos como referencia la justificación de la institución educativa N° 1036, (MINEDU) (2011) que justifica el:

Proyecto de innovación, se elabora con el fin de mejorar los aprendizajes significativos de los estudiantes del 2° grado utilizando las estrategias innovadoras, como: La Dama Creativa, el tablero y la pista mágica, recursos que fortalecerán el proceso de enseñanza- aprendizaje despertando el interés y la atención de los estudiantes, generando actitudes de participación activa y un clima en el que se fomenta la cooperación entre los estudiantes (p. 10)

En el caso de la institución educativa N° 80775 de la comunidad de Shirapata, en Chavín, los niños desarrollan sus capacidades comunicativas por medio de la implementación de las actividades de “Cuenta cuentos”, donde desarrollan la expresión oral, la comprensión lectora y la producción de textos escritos en los estudiantes de III, IV y V ciclo de Nivel Primaria. Los proyectos mencionados justifican su implementación

partiendo de la realidad educativa, que se refleja en los exámenes censales educativos, en los exámenes a nivel de aula, etc.

Ejemplo de los casos citados: Resultados de los aprendizajes obtenidos en el ECE 2011 en áreas de matemática y comunicación. Resultado de la autoevaluación del primer periodo de las áreas de matemática y comunicación aplicados a los estudiantes de 2° grado en julio del 2012.

Diagnóstico de las habilidades comunicativas: el 40% de nuestros estudiantes no comprende textos funcionales; el 60% no produce textos coherentes ni cohesionados en castellano; y el 60% no expresa oralmente sus ideas ni sus sentimientos con claridad.

3.1.5. Beneficiarios.

Define a quienes y cuantos serán los beneficiarios; son estudiantes, docentes, madres y padres de familia, autoridades, entre otros miembros de la comunidad educativa, FONDED (2011 p . 60) comprende que. “Los beneficiarios directos son aquellas personas en las que se focaliza la intervención del proyecto; mientras que los beneficiarios indirectos también se benefician pese a no ser el público a quien va dirigido el proyecto”.

En el caso de la institución educativa N° 1036, los beneficiarios son:

Tabla 1:

Tabla de beneficiarios

TIPO	META	CARACTERÍSTICAS
BENEFICIARIOS DIRECTOS	104 alumnos	Niños desde los 6 años hasta los 9 años. Niños inquietos, ávidos de querer aprender y de desarrollar sus capacidades utilizando los recursos con estrategias adecuadas. Niños con pocas oportunidades de espacios recreativos.

		Docentes de 2° grado de educación y primaria Entusiastas, innovadores que le gusta asumir retos.
	4	Promotores del análisis y la reflexión de los problemas sociales.
	docentes	Capaces de desarrollar el juicio crítico y el pensamiento estratégico y reflexivo de sus estudiantes.
		Docentes utilizan estrategias con la aplicación de técnicas inadecuadas.
		Padres de familia
	102	Entusiastas, comprometidos con la educación de sus hijos, además de la formación de valores y actitudes que se espera de los estudiantes.
BENEFICIARIOS INDIRECTOS	Padres de familia	

Datos obtenidos en la elaboración (fuente: institución educativa N° 1036)

3.1.6. La definición de los objetivos y los resultados.

La definición del objetivo central se realiza enunciando muestras de la resolución del problema priorizado, se elige como objetivo central al enunciado mejor redactado y preciso, teniendo en cuenta tres aspectos quienes, que y como. Según la FONDED (2011 p. 32). describe que “Un objetivo central es aquella situación distinta o diferente que se desea alcanzar; es un cambio positivo que queremos conseguir con el proyecto”.

Definido el objetivo central se definen los resultados, para la FONDED (2011 p. 37) precisa que “el objetivo central nace o surge del problema priorizado, los resultados nacen o surgen de las causas del problema priorizado”. Las causas del problema nos ayudan a definir dos o más resultados.

Ejemplo: institución educativa N° 1036 (cercado de lima)

Tabla 2:

Tabla de objetivo

OBJETIVO CENTRAL DEL PROYECTO
Los estudiantes del nivel inicial y primaria de la Institución Educativa 1036 “República de Costa Rica”
“Mejorar los aprendizajes de los estudiantes de 2° grado del nivel primaria utilizando estrategias innovadoras través del juego en las áreas de Matemática y Comunicación para el desarrollo de las capacidades y el logro de las competencias previstas para el III ciclo de EBR.”.

Datos obtenidos en la elaboración (fuente: institución educativa N° 1036)

Tabla 3:

Tabla de resultados

RESULTADOS DEL PROYECTO
Mejora los aprendizaje de los estudiantes del 2° grado en las Resolución de Problemas tipo PAEV en Matemática y Comprensión y producción de textos en Comunicación a través del uso adecuado de estrategias innovadoras lúdicas, además permite despertar el interés, procesar adecuadamente la información, fomentar la participación y la socialización, también ayuda al desarrollo autónomo como expresarse con libertad y seguridad y sobre todo a desarrollar valores.
RESULTADO 1
Aplican adecuadamente estrategias innovadoras en la sesiones de aprendizajes siguiendo las secuencia didácticas a través de actividades lúdicas.
RESULTADO 2
Involucra a los padres de familia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de sus menores hijos, brindándoles el tiempo necesario en casa para fortaleces los aprendizajes adquiridos en la escuela.
RESULTADO 3

Datos obtenidos en la elaboración (fuente: institución educativa N° 1036)

3.1.7. Determinación de las actividades y las metas, del cronograma y de los responsables.

Para alcanzar resultados es necesario ejecutar y programar actividades que nos conduzcan a ese resultado, El Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDED, 2011, p. 39) indica que “Una actividad la constituyen los principales medios que deberán ejecutarse para asegurar el logro de los resultados definidos” y nos ayudan determinar el desarrollo y recursos necesarios la ejecución.

Las metas son el producto generado que sirve para llegar a resultados y luego alcanzar objetivos, la FONDED (2011, p. 40) menciona que “Las metas son la cantidad o el número de productos por cada actividad. Eso es importante para saber cuánto tiempo durará una actividad y también cuánto costará cada una” las actividades le dan identidad y originalidad al proyecto de tal modo deben ser contextualizados, productivos y cultural adicionando a esto la creatividad de quienes diseñan el proyecto.

Continuando se determina el cronograma para ello es importante saber el tiempo que duran las actividades y si se pueden realizar de manera simultánea. Se determina las responsabilidades para asignar a una o grupo de personas que organicen una comisión.

Tabla 4:

Tabla de cronograma

Del resultado 1:

Mejora los aprendizajes de los estudiantes del 2° grado en la Resolución de Problemas tipo PAEV en Matemática y Comprensión y producción de textos en Comunicación a través del uso adecuado de estrategias innovadoras lúdicas, además permite despertar el interés, procesar adecuadamente la información, fomentar la participación y la socialización, también ayuda al desarrollo autónomo como expresarse con libertad y seguridad y sobre todo a desarrollar valores.

Cronograma por meses

2012 – 2013

Actividades	Metas	Set	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Resp.
Actividad 1.1 Los estudiantes participan en el uso de los recursos aplicando estrategias lúdicas en las áreas de matemática y comunicación.		X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	Docentes
Actividad 1.2 Los estudiantes de la Institución participan de las sesiones de aprendizaje con el uso de estrategias lúdicas.			X	X	X				X	X	X	X	X	Docente

Datos obtenidos en la elaboración (fuente: institución educativa N° 1036)

Tabla 5:

Tabla de cronograma

Actividades	Metas	Cronograma por meses					Respon sables
		2012					
		Jul.	Ago.	Set.	Nov.	Dic.	
Del resultado 1:							
Mejora los aprendizaje de los estudiantes del 2° grado en las Resolución de Problemas tipo PAEV en Matemática y Comprensión y producción de textos en Comunicación a través del uso adecuado de estrategias innovadoras lúdicas, además permite despertar el interés, procesar adecuadamente la información, fomentar la participación y la socialización, también ayuda al desarrollo autónomo como expresarse con libertad y seguridad y sobre todo a desarrollar valores.							
Actividad 1.1. Los estudiantes participan en el uso de los recursos aplicando estrategias en las áreas de matemática y comunicación.	100%						
Actividad 1.2. Los estudiantes de la Institución participan de las sesiones de aprendizaje con el uso de estrategias.	100%	X					

Datos obtenidos en la elaboración (fuente: institución educativa N° 1036)

Los cuadros y matrices deben realizarse para todos los actores que participan del proyecto de acuerdo a sus actividades y metas.

3.1.8. Presupuesto y cronograma de gasto del proyecto.

El presupuesto es saber cuánto es el costo del proyecto a realizar y como lo vamos a financiar, para FONDED (2011 p. 66) asume que “El presupuesto implica saber cuánto dinero necesitamos para hacer las actividades del proyecto y de dónde voy a conseguirlo. Para saber cuánto cuesta una actividad debo costear los materiales, los servicios, los bienes y el personal requerido para ejecutar una actividad”. Esta tarea es realizada por el comité

de gestión del proyecto. Ejemplo el presupuesto del proyecto innovador institución educativa N° 1036 (cercado de lima).

Tabla 6:

Tabla de presupuestos

ACTIVIDAD	RUBRO GASTO	TOTAL DE RUBRO S/	TOTAL ACTIVIDAD S/	TOTAL POR RESULTADO S/
Compra de la pista.	Gigantografía	S/ 31.00	S/ 31.00	S/ 31.00
2.1.3. Ejecución de las sesiones de aprendizaje utilizando las estrategias innovadoras.	Papel bond, impresión del Proyecto fotocopiado.	S/ 50.00	S/ 50.00	S/ 50.00
3.2. Aula abierta entre padres e hijos del II y del III ciclo.	Barner	S/ 30.00	S/ 30.00	S/ 30.00
3.2. Elaborar un manual sobre la importancia del uso de las estrategias innovadoras.	Papel bond, computadora, Tinta.	S/ 30.00	S/ 30.00	S/ 30.00
TOTAL DEL PROYECTO		S/ 181.00	S/ 181.00	S/ 181.00

Datos obtenidos en la elaboración (fuente: institución educativa N° 1036)

3.1.9. Evaluación y monitoreo del proyecto.

Es realizado por el comité de gestión del proyecto, de acuerdo con (FONDED) (2011) enfatiza que:

La evaluación nos permite saber si estamos o no avanzando en el logro de los resultados y el objetivo del proyecto. El monitoreo nos permite saber qué actividades se han ejecutado y cómo se ha hecho.

Además, se puede saber si su realización contribuye o no al logro de los resultados y del objetivo central (p. 72).

En este proceso debe tenerse en cuenta a los indicadores que evidencian el avance a los resultados y objetivos y en ambos casos los medios de verificación son la prueba de estos indicadores a través de instrumentos como cuestionarios, guías de observación, listas de cotejo, etc. Ejemplo: institución educativa N° 1036 (cercado de lima).

Tabla 7

Tabla de evaluación y monitoreo

RESULTADOS	INDICADORES DE RESULTADOS	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
R1.- Mejora los aprendizajes de los estudiantes del 2° grado en las Resolución de Problemas tipo PAEV en Matemática y Comprensión y producción de textos en Comunicación a través del uso adecuado de estrategias innovadoras lúdicas, además permite despertar el interés, procesar adecuadamente la información, fomentar la participación y la socialización, también ayuda al desarrollo autónomo como expresarse con libertad y seguridad y sobre todo a desarrollar valores.	El uso permanente de las estrategias innovadoras favorece en el aprendizaje de los estudiantes en las áreas de matemática y comunicación motivando su interés por el uso de los mismos.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de Evaluación. • Lista Cojeo. • Registro anecdótico.
R2.- Aplican adecuadamente estrategias innovadoras en la sesiones de aprendizajes siguiendo las secuencia didácticas a través de actividades lúdicas.	El 100% de los docentes utilizan estrategias innovadoras en todas las áreas utilizando las estrategias innovadoras desde el mes de setiembre.	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de aprendizaje. • Unidad de aprendizaje.
R.3.- Involucra a los padres de familia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de sus menores hijos, brindándoles el tiempo necesario en casa para fortalecer los aprendizajes adquiridos en la escuela.	El 80% de los padres de familia se involucran en el aprendizaje de sus hijos por la participación permanente.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de Evaluación.

Tabla 8:

Tabla de evaluación y monitoreo

RESULTADOS	ACTIVIDADES	INDICADORES DE ACTIVIDADES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
Mejora los aprendizajes de los estudiantes del 2° grado en las Resolución de Problemas tipo PAEV en Matemática y Comprensión y producción de textos en Comunicación a través del uso adecuado de estrategias innovadoras lúdicas, además permite despertar el interés, procesar adecuadamente la información, fomentar la participación y la socialización, también ayuda al desarrollo autónomo como expresarse con libertad y seguridad y sobre todo a desarrollar valores.	Actividad 1.1 Los estudiantes participan en el uso de los materiales concretos aplicando estrategias en el área de matemática.	Los estudiantes resuelven problemas aditivos tipo PEV utilizando sus propias estrategias lúdicas en la dama creativa, en la pista y tablero mágico.	<ul style="list-style-type: none"> Informe de Registro de evaluación. Informe de la Lista de cotejos.
	Actividad 1.2 Los estudiantes participan en el uso de los materiales concretos aplicando estrategias en el área de Comunicación.	Los estudiantes Demuestran la capacidad de comprender y producir diversos tipos de textos con el uso de las estrategias lúdicas utilizando la dama creativa, la pista y panel mágico.	<ul style="list-style-type: none"> Informe de Unidad de aprendizaje. Informe Sesión de aprendizaje.

3.1.10. Sostenibilidad del proyecto.

La sostenibilidad se refiere a la continuidad del proyecto y a la actitud adquirida a la solución del problema como un hábito, como señala FONDED (2011 p. 76) enfatiza “a la apropiación del proyecto de parte de la comunidad educativa y local. Es decir, hay que lograr que el proyecto sea asumido por la institución educativa y la población, de tal manera, que continúe una vez que ya no haya financiamiento del FONDEP.

Para esto se debe realizar acciones y estrategias pertinentes, iniciando por una actitud favorable al cambio, las cuales deben ser determinados en asamblea general. Ejemplo: institución educativa N° 1036 (Cercado de Lima).

Tabla 9:

Tabla de sostenibilidad

CAMPO DE SOSTENIBILIDAD	FACTORES	ESTRATEGIAS
CAMPO EDUCATIVO	Aprendizajes	Diseño de unidades de aprendizaje, sesiones de aprendizaje utilizando estrategias los materiales concretos no estructurados y no estructurados, considerando los procesos pedagógicos para lograr los procesos cognitivos de los estudiantes.
	Gestión	Intercambio de experiencias con otras instituciones para compartir las diversas estrategias de Matemática y Comunicación., que favorece el aprendizaje de los estudiantes de los estudiantes.
	Alianza estratégicas	Coordinación con instituciones gubernamentales y no gubernamentales para demostrar la afectividad del uso adecuado de las estrategias lúdicas en Matemáticas y Comunicación. Invitación a Autoridades de la Comunidad, Embajada y Congreso de la República.
CAMPO SOCIAL	Redes educativas	Sensibilizar a otras instituciones de la RED sobre la importancia del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aprendizaje de los estudiantes con la finalidad de compartir y difundir experiencias exitosas del II al V ciclo.
	Autoridades Locales Municipalidad de Lima.	Aliado con la Gerencia de Educación para desarrollar propuestas de innovación pedagógica.
CAMPO POLÍTICO	Difusión de los resultados Radio, televisión, comunidad.	A través de los medios de comunicación y volantes y radios de la comunidad.

Datos obtenidos en la elaboración (fuente: institución educativa N° 1036)

3.1.11. Rendición de cuentas del proyecto.

La rendición de cuentas es un ejercicio ciudadano mediante el cual se dan a conocer a la comunidad educativa y a la población los avances y las dificultades en la ejecución del proyecto, de acuerdo con FONDEP (2011 p. 80) arguye que “Se rinden cuentas de los efectos que tienen las actividades en los resultados y en el objetivo del proyecto, así como de cuánto dinero se ha invertido en la ejecución del proyecto”. Mediante este mecanismo se dan a conocer los ingresos, egresos y los saldos económicos en la ejecución del proyecto para mayor transparencia de los costos y gastos que generó el proyecto.

Ejemplo: institución educativa N° 1036 (cercado de lima).

Tabla 20:

Tabla de rendición de cuentas

¿A QUIÉNES?	CONTENIDO	¿CUÁNDO?	¿CÓMO?
Dirección de la Institución Educativa.	Compras efectuadas.	En el II semestre del 2012.	Informe de rendición de cuentas.
Padres de familia.	Informe de rendición de cuentas. Informe sobre importancia del uso de las estrategias lúdicas en Matemática y Comunicación.	En el III semestre del 2012.	Asamblea y Comité de aula.
Docentes	Informe de rendición de cuentas. Informe de los logros de los estudiantes del II ciclo de la Educación Básica Regular.	En el III semestre del 2012.	Asamblea. Informe de la rendición de cuentas.
UGEL	Importancia de las estrategias lúdicas en la Resolución de problemas aditivos tipo PAEV y Comprensión y producción de textos.	En el III semestre del 2012.	Documentos

CONCLUSIONES

Primera: Los proyectos de innovación educativa tienen como misión eliminar los problemas que aquejan la educación, priorizando los problemas principales y más agresivos, los cuales son objetivos del proyecto con miras en mejorar la formación del estudiante.

Segunda: La enseñanza y aprendizaje son procesos fundamentales en la formación de la persona y motivo de estudio de diversos enfoques y países. Nuestro sistema concreta estos procesos a través del currículo basado en competencias con el cual pretende mejorar el aprendizaje.

Tercera: El desarrollo de proyectos de innovación permite mejorar el logro de aprendizajes de mayor calidad basados en contextos y necesidades del ámbito local. La innovación es la respuesta para despertar en el estudiante interés y curiosidad, que le permitan buscar la comprensión, creatividad mediante el experimento y la experimentación, más científico, más democrático que desarrolle la autoformación.

SUGERENCIAS

Primera: Tomar con mayor importancia el desarrollo de los proyectos innovación educativa, con el objetivo de solucionar problemas de aprendizaje y enseñanza que enajenan el desarrollo personal y social de la localidad y del país.

Segunda: Asegurar que la enseñanza y aprendizaje tomen sendas progresivas, disminuyendo los problemas complejos que debilitan la educación.

Tercera: Promover la elaboración de proyectos de innovación pedagógica como estrategia para promover la enseñanza y aprendizaje de calidad y asegurar la formación de una nueva sociedad rica en valores.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

1. Baca Urbina, G. (2001). *Evaluacion de proyectos*. Mexico: Editorial McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de CV.
2. Beltrán, A., & Seinfeld, J. (2009). *Desnutrición Crónica Infantil en el Perú: Un problema persistente*. Lima: Editorial. Centro de Investigación de la Universidad del Pacífico.
3. FONDED. (2011). *Guía de Formulación de Proyectos de Innovación Pedagógica*. Lima-Leru: Editorial. SIGRAF de María Guevara.
4. FONDED. (2013). *Marco de la innovación y las buenas prácticas educativas en el Perú*. Lima- Perú: Editorial. MINEDU.
5. Havelock, R., & Huberman, A. (1980). *Innovación y problemas de la educación: teoría y realidad en los países en desarrollo*. Ginebra, Suiza: Editorial. Imprimerie du Journal de Geneve.
6. Hidalgo Matos, M. (2000). *Nuevas Estrategias para facilitar Aprendizajes Significativos*. Lima-Perú: Editorial. INADEF.
7. MINEDU. (2011). *Jugando lograremos aprendizajes significativos en la áreas de matemática y comunicación*. Lima-Perú: Editorial. MINEDU.
8. MINEDU. (2016). *Currículo nacional de educacion básica*. Lima: Editorial. MINEDU.
9. Ortegón, E., Pacheco, J., & Roura, H. (2005). *Metodología general de identificación, preparación y evaluación de proyectos de inversión pública*. Santiago de Chile: Editorial. ILPES.
10. Rimari Arias, W. (2016). *La innovación educativa un instrumento de desarrollo*.

11. Tobón Tobón, S., Pimienta Prieto, J. H., & García Fraile, J. A. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. Mexico: Editorial. Pearson Educación.

Infografía

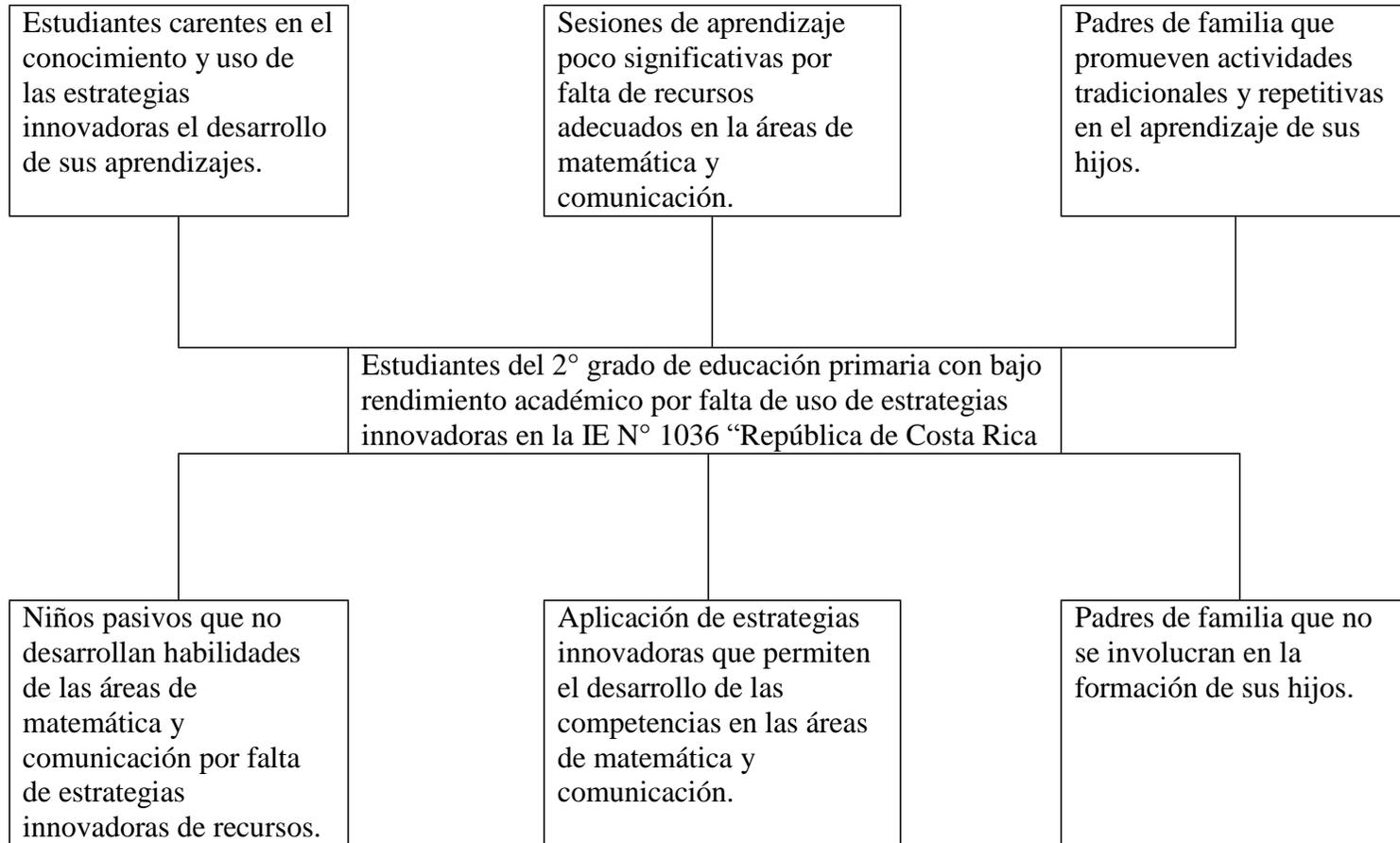
12. Jo bourne, C. (2014) Las innovaciones en la educación: soluciones locales para problemas mundiales. Recuperado de <https://blogs.unicef.org/es/blog/las-innovaciones-en-la-educacion-soluciones-locales-para-problemas-mundiales> Fecha de acceso: 09 de abril, 2017.
13. Pettinato, S. (2015) La innovación, estado del arte del desarrollo. Recuperado de <http://www.undp.org/content/undp/es/home/blog/2015/6/9/La-innovacion-estado-del-arte-del-desarrollo.html> Fecha de acceso: 02 de abril, 2017.
14. UNESCO (2014) Innovación y Buenas Prácticas Educativas. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/lima/work-areas/sector-educacion-educational-innovation-and-good-practices/> Fecha de acceso: 20 de marzo, 2017.

ANEXOS

PROYECTO EDUCATIVO NACIONAL AL 2021

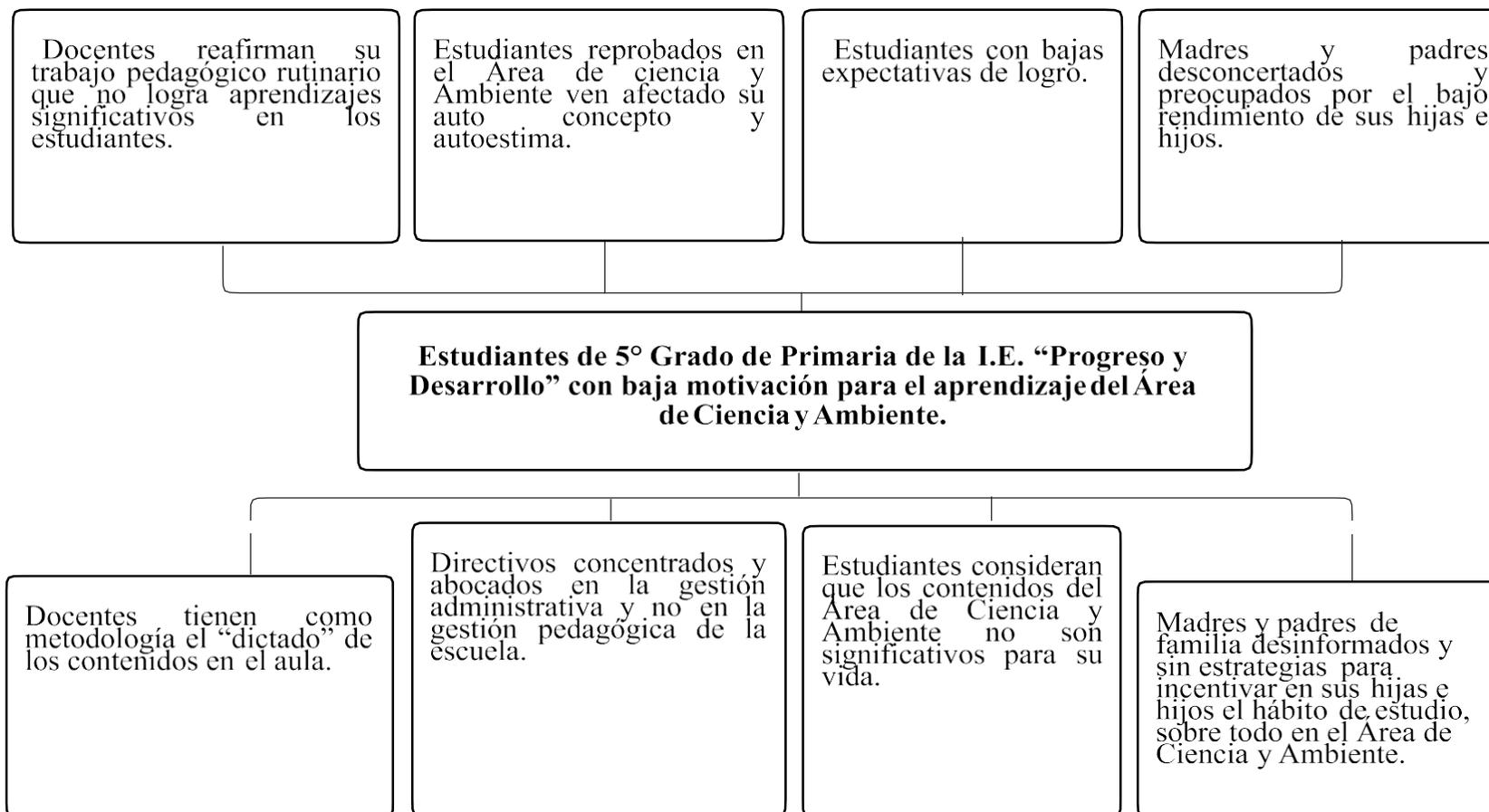


ÁRBOL DE PROBLEMAS



Institución educativa N° 1036

ESQUEMA DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS CONTEXTUALIZADO



Proyecto institución educativa N° 86856

ANÁLISIS FODA

AREA/ASPECTO	FORTALEZAS	DEBILIDADES	ESTRATEGIAS
ESTUDIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes con disposición a las nuevas formas de aprendizaje. • Estudiantes conformación en valores y desarrollo personal. • Estudiantes que rescatan la cultura e identidad nacional. • Estudiantes entusiastas y participativos en diferentes actividades institucionales. • Talleres para desarrollar capacidades y habilidades de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje por distintos factores. • Estudiantes con problemas de conducta. • Estudiantes no comprometidos con el medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en eventos culturales y de desarrollo personal para mejorar su calidad de vida y auto superación. • Realización de charlas de reflexión y valoración personal y ciudadana en las áreas correspondientes. • Mejorar las relaciones interpersonales con los estudiantes y la comunidad. • Realizar campañas de mantenimiento y limpieza del aula y del colegio. • Promover expo-ventas de los talleres donde se desenvuelven. • Promover charlas de orientación vocacional para los alumnos de 3ro, 4to y 5to año con ayuda de institutos y universidades.
	OPORTUNIDADES	AMENAZAS	
	<ul style="list-style-type: none"> • Instituciones que realizan eventos académicos, culturales y deportivos. • Instituciones de formación en valores y ciudadana: Parroquia, PNP, ONG, etc. • Centros de estudios: academias, CETPROS, de idiomas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alienación cultural. • Proliferación de alcoholismo, drogadicción y pandillas juveniles. • Degradación del medio ambiente. • Desintegración y abandono familiar 	

DATOS GENERALES PARA UN PROYECTO INNOVADOR EDUCATIVO.

- Título o nombre del proyecto:
- Institución Educativa: Código Modular:
- UGEL: DRE:
- Dirección de la Institución Educativa:
.....
- Lugar: Distrito: Provincia: Región:
- Integrantes del Comité de Gestión:

Nombres y apellidos	Cargo	Teléfono	E-mail

- Fecha de inicio del proyecto:
- Fecha de finalización del proyecto: