





IE. GUILLERMO COTE BAUTISTA

FORO NACIONAL EDUCATIVO

Gladys Stella Cáceres Villamizar

Docente

Licenciada en Ciencias Naturales y

Educación Ambiental

Especialista en Pedagogía de la

Recreación Ecológica

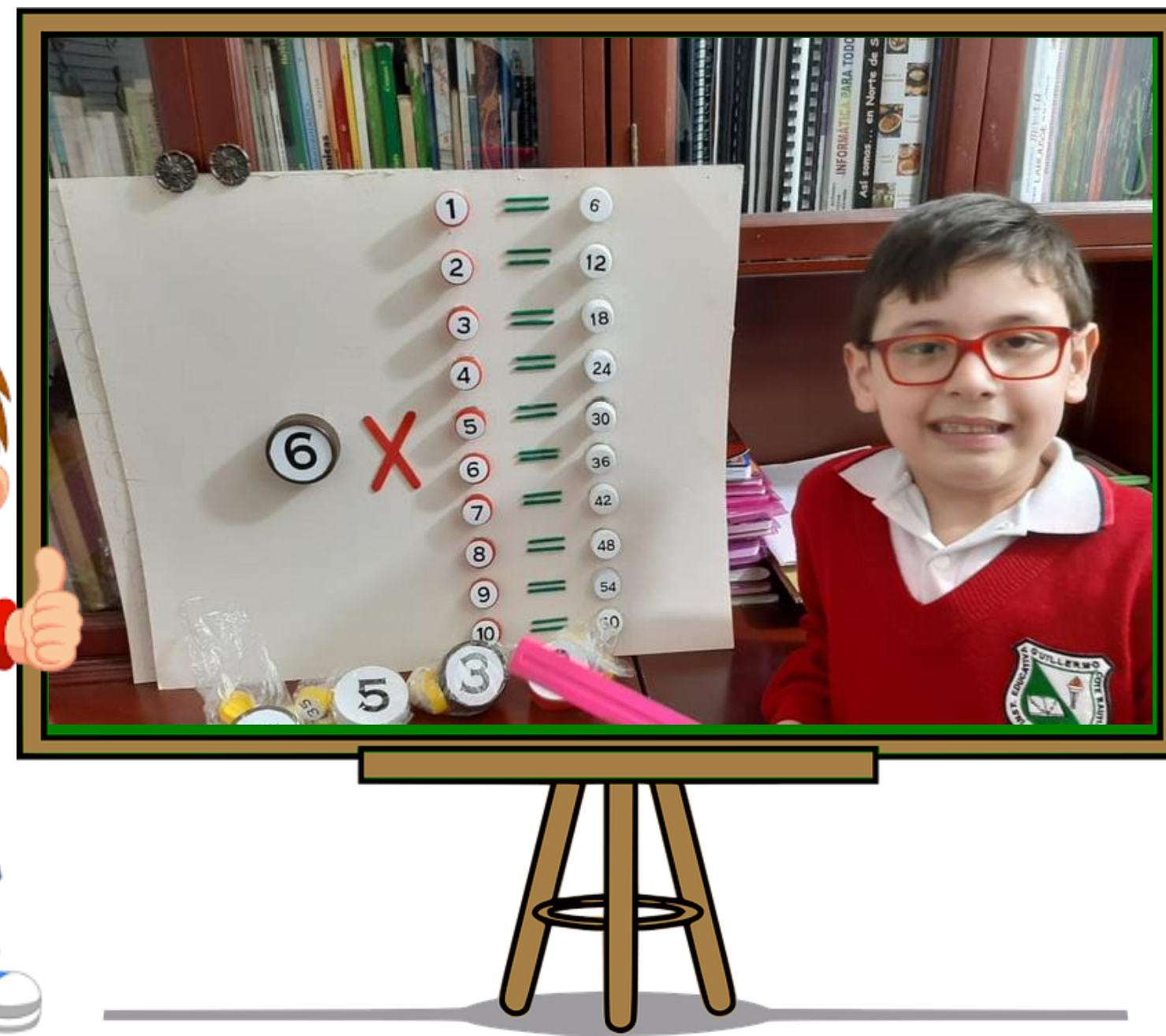
COLEGIO GUILLERMO COTE BAUTISTA
Toledo

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA.

“Afianzamiento en el aprendizaje de las tablas de la multiplicación, a través de actividades lúdicas en casa”.

LIDERES

Docente Gladys Stella Cáceres Villamizar
Colegio Guillermo Cote Bautista



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y NECESIDAD

Como lograr que los niños y niñas del grado segundo de primaria se afiancen en el aprendizaje de las tablas de multiplicar y su manejo de tal forma que sea para ellos una actividad:

Lúdica

De esparcimiento.

De creatividad.

De aprovechamiento del tiempo libre.

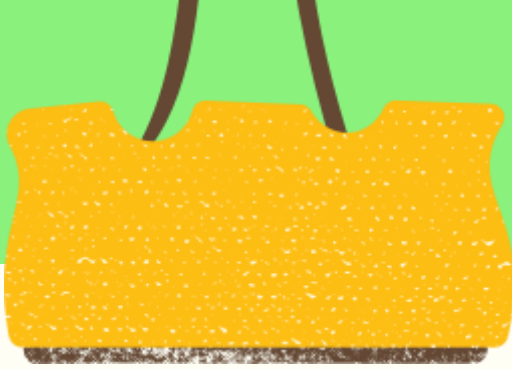
De reciclar elementos del medio



OBJETIVOS

-  **Afianzar en los estudiantes del grado segundo de primaria el aprendizaje y manejo de las tablas de multiplicar.**
-  **Reutilizar elementos del medio con ayuda de la familia y darles un uso pedagógico y de estudio en casa.**
-  **Integrar a los padres de familia de forma activa en el proceso pedagógico, además de fortalecer las relaciones interpersonales en las familias**





FUNDAMENTACIÓN

ENFOQUE PEDAGÓGICO

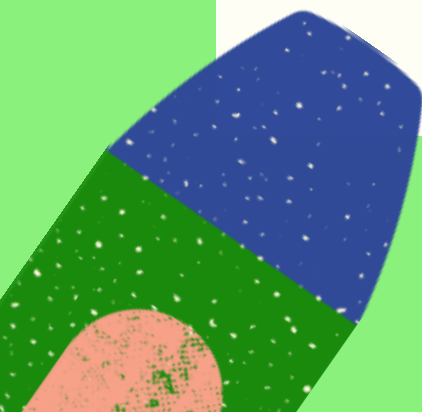
Se exploran las competencias sobre la formulación, comparación y ejercitación de procedimientos.

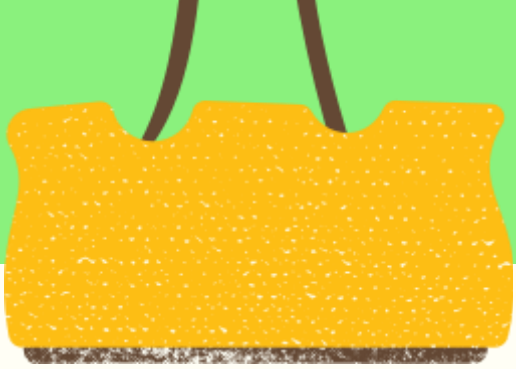
CUMPLIMIENTO DE ESTÁNDARES

Se aborda el uso de diversas estrategias de cálculo y de estimación para resolver problemas de situaciones aditivas y multiplicativas para llegar a dar respuesta a Los conceptos de multiplicación.

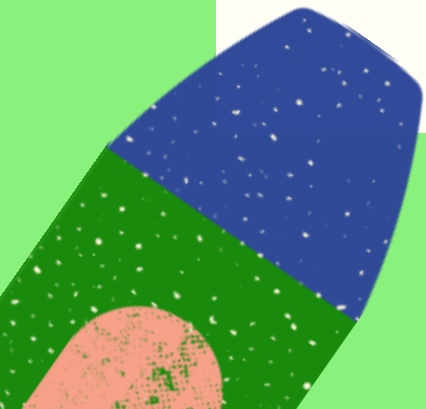
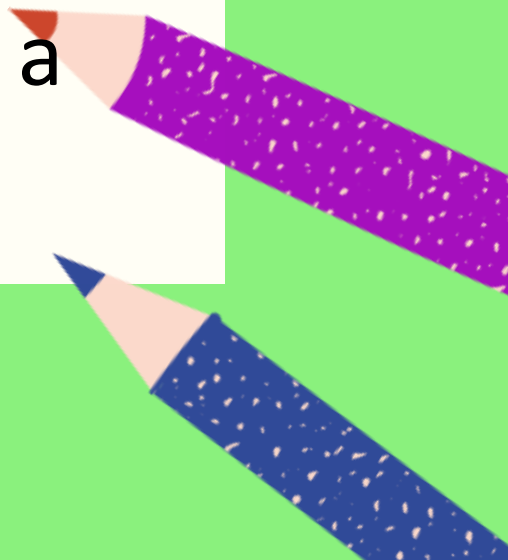
PROCESO EVALUATIVO

Se enfoca en lo formativo, con retroalimentación, apoyo de padres de familia y autoevaluación como punto de partida desintegrar al estudiante en el proceso.





IMPLEMENTACIÓN

-  -Se inicia el proyecto buscando estrechar la brecha entre familia y escuela, integrar a los padres de familia en el proceso no de enseñanza si no de aprendizaje de los niños.
 -  -Debido al aislamiento y pensando en que los chicos deben ocupar su tiempo en distraerse, desarrollar su ingenio y creatividad, además de reflexionar en el cuidado del medio ambiente, con la colaboración de los padres, hermanos y parientes se busca innovar estrategias que motiven a los niños en el fortalecimiento del pensamiento numérico.
- 
- 

SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN



El proceso de seguimiento se da por observación directa a los estudiantes y acompañantes de la familia.



Las evidencias se transmiten por video vía whatsapp que presentan los estudiantes con su respectiva argumentación.



Desde lo cuantitativo de 29 estudiantes 100% participan creativamente en el proceso, un 80% lo hacen de manera explícita y clara, un 20% requiere de refuerzo por parte del docente, para mejorar el proceso de aprendizaje.



Esto con el fin de mejorar los resultados muy débiles del colegio respecto al pensamiento, razonamiento y la resolución de problemas numéricos que presentan los



estudiantes en las pruebas saber pro en los grados de tercero.

IMPACTO Y RESULTADOS

-  Mejores resultados académicos mediante el aprendizaje lúdico.
-  La recreación de los estudiantes, integración con sus familias y aprovechamiento de tiempo libre.
-  Cuidado y mejoramiento del medio ambiente.
-  Trabajo colaborativo de la familia.
-  Gusto por el aprendizaje y afianzamiento de la multiplicación.
-  Vencer traumas de la memorización.
-  Utilizar el juego como estrategia de aprendizaje.

SOSTENIBILIDAD DE LA ESTRATEGIA

- Compartir la experiencia con los otros grupos de grado segundo.
- Compartir con otros grados de primaria donde haya alguna falencia en proceso de aprendizaje.
- Continuar su aplicación en años venideros.
- Fortalecer la experiencia en diferentes temáticas del área, principalmente las operaciones matemáticas de suma, resta, multiplicación y división.
- Consolidar la experiencia desde el consejo académico, con pertinencia del plan de estudios.

TRANSFERENCIA DE LA EXPERIENCIA

Socialización de la experiencia con los demás grados de primaria y promover su réplica.

Darla a conocer a nivel nacional en el foro de experiencias significativas.

Retroalimentación de resultados para luego apoyar a docentes de la zona.



RESUMEN



Se logró promover el afianzamiento en el aprendizaje de la multiplicación, su manejo y desempeño mediante actividades lúdicas en casa, implementando el reciclaje de algunos materiales y aprovechando el tiempo libre.

Aprender jugando como proceso fundamental, no memorizando.

A través de juegos y actividades lúdicas en compañía de las familias se fortaleció el aprendizaje de la multiplicación y se involucra a la familia en proceso pedagógico.

Se requirió de la disponibilidad de la familia para apoyar a los chicos en el proceso de recolección, reutilización y adecuación de elementos que pueden contaminar el medio ambiente y darles un uso pedagógico.



Se logró la distracción y recreación en el proceso de elaboración, se compartió en familia, se afianzaron procesos de aprendizaje de las tablas de multiplicar, dejando a un lado tanta memorización, poder compartir esas experiencias a través de los medios tecnológicos y ser reconocidos en la comunidad educativa de la institución.

RECOMENDACIONES

Dirigidas a los establecimientos educativos

Promover la investigación pedagógica, la iniciativa y la creatividad en el ambiente escolar.

Dirigidas a las Secretarías de Educación

Llegar a mas instituciones educativas con apoyo y motivación a los docentes y establecimientos educativos.

Dirigidas al Ministerio de Educación

Apoyar y replicar las experiencias educativas para que se sean significativas.

Dirigidas a docentes.

Sistematizar y mantener las experiencias pedagógicas que se





IE. GUILLERMO COTE BAUTISTA

GRACIAS.