



# INSTITUTO TECNICO AGROPECUARIO JUAN FRÍO

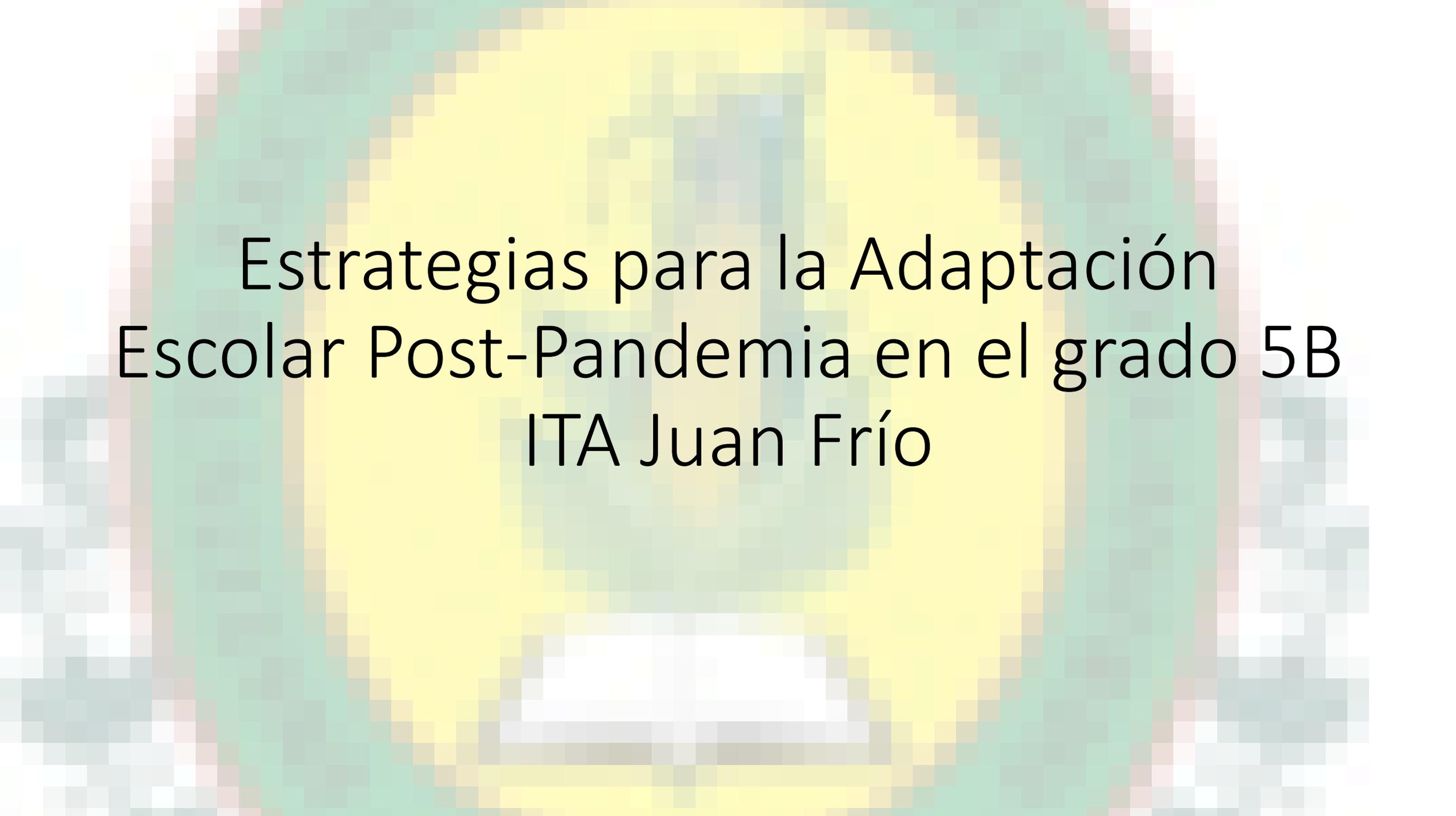
Docente:

Tomas Alfonso Pallares Quintero

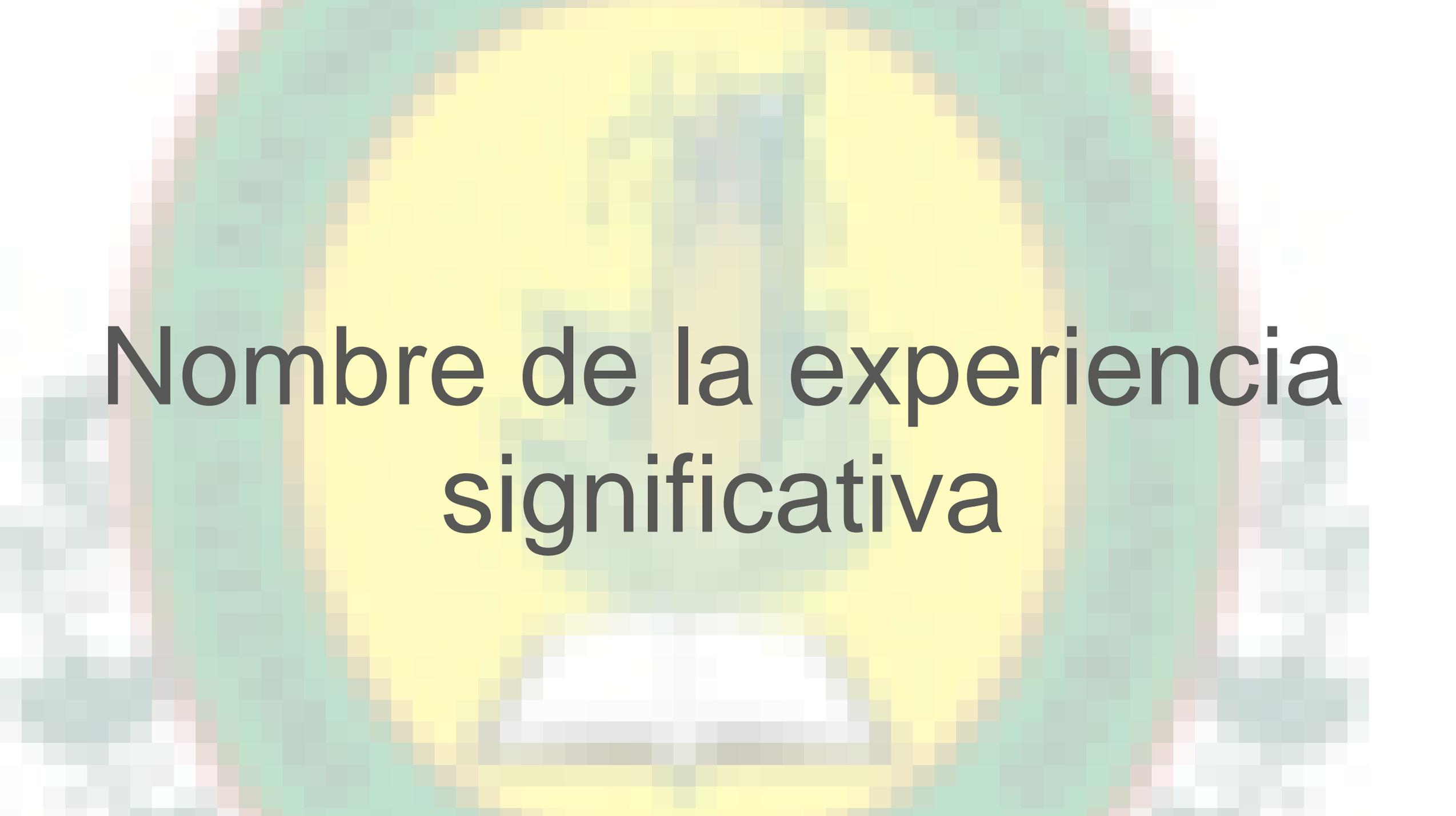
Titular grado 5B 2023

ITA Jua Frío

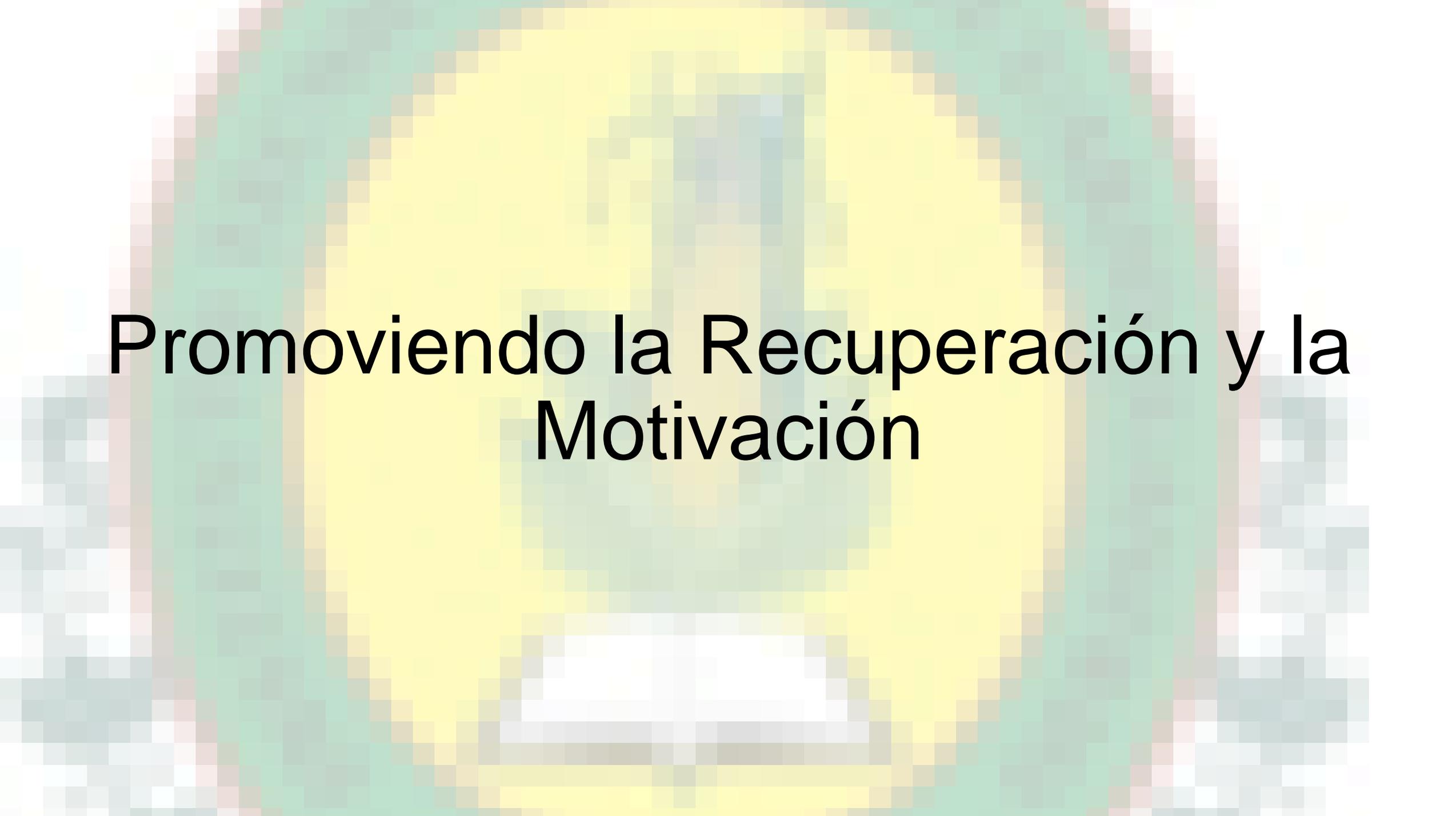
Licenciado en educación con énfasis en áreas Tecnológicas de la Universidad Francisco de Paula Santander, Especialista en Gestión de Proyectos Informáticos de la universidad de Pamplona, Magister en Educación de la universidad Simón Bolívar, Doctorante en educación de la Universidad UMECIT de Panamá.



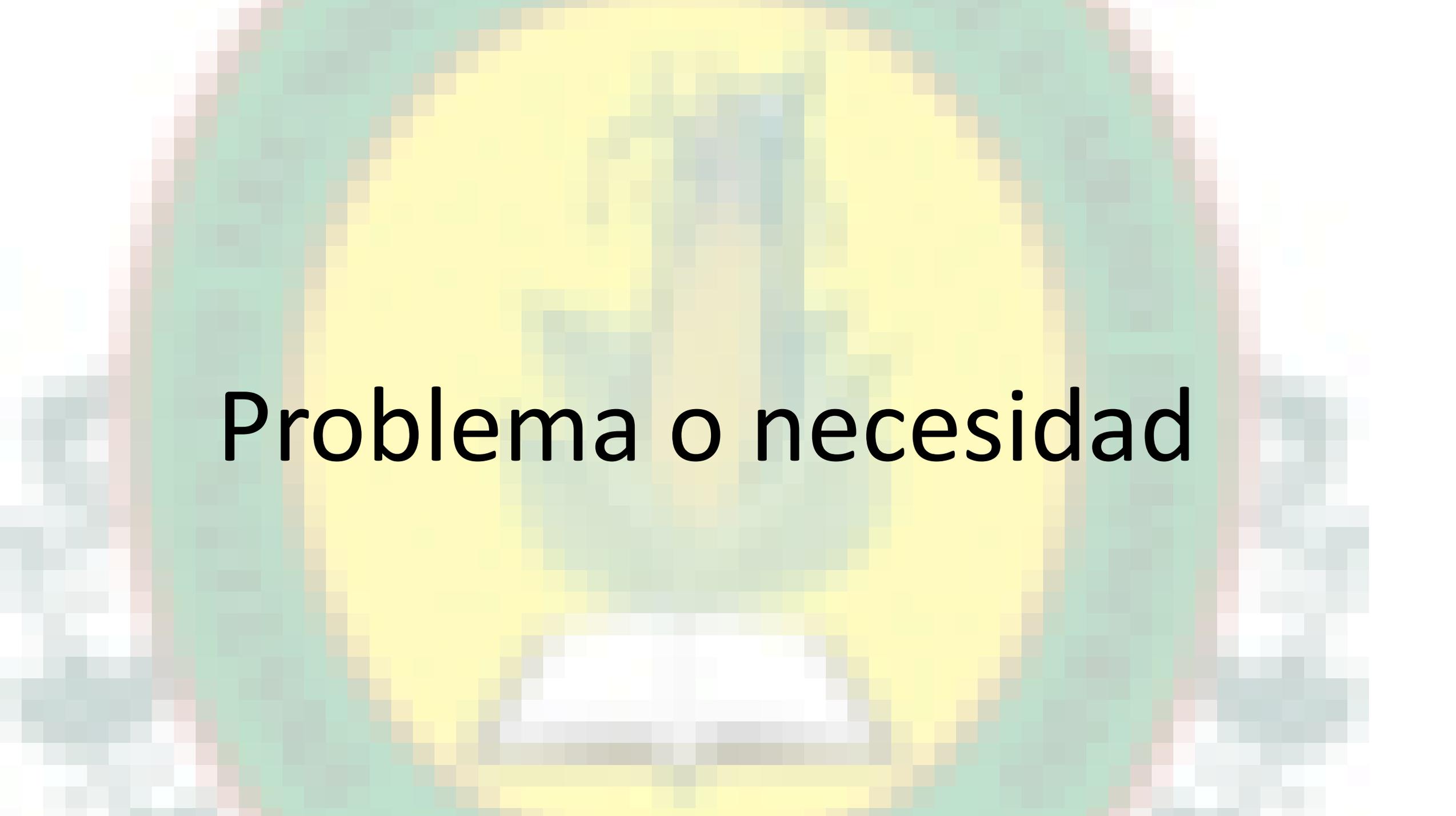
Estrategias para la Adaptación  
Escolar Post-Pandemia en el grado 5B  
ITA Juan Frío



Nombre de la experiencia  
significativa



# Promoviendo la Recuperación y la Motivación



Problema o necesidad

La problemática que dio origen a la experiencia significativa, se relaciona con la indisposición de la mayoría de estudiantes del grado 5B hacia el estudio, después de haber tomado clases virtuales desde casa debido a la pandemia y a un problema en la parte eléctrica que presentaba la institución educativa en el primer semestre del año 2022. Esta situación afectó su adaptación a la escuela cuando regresaron al colegio en el segundo semestre del 2022



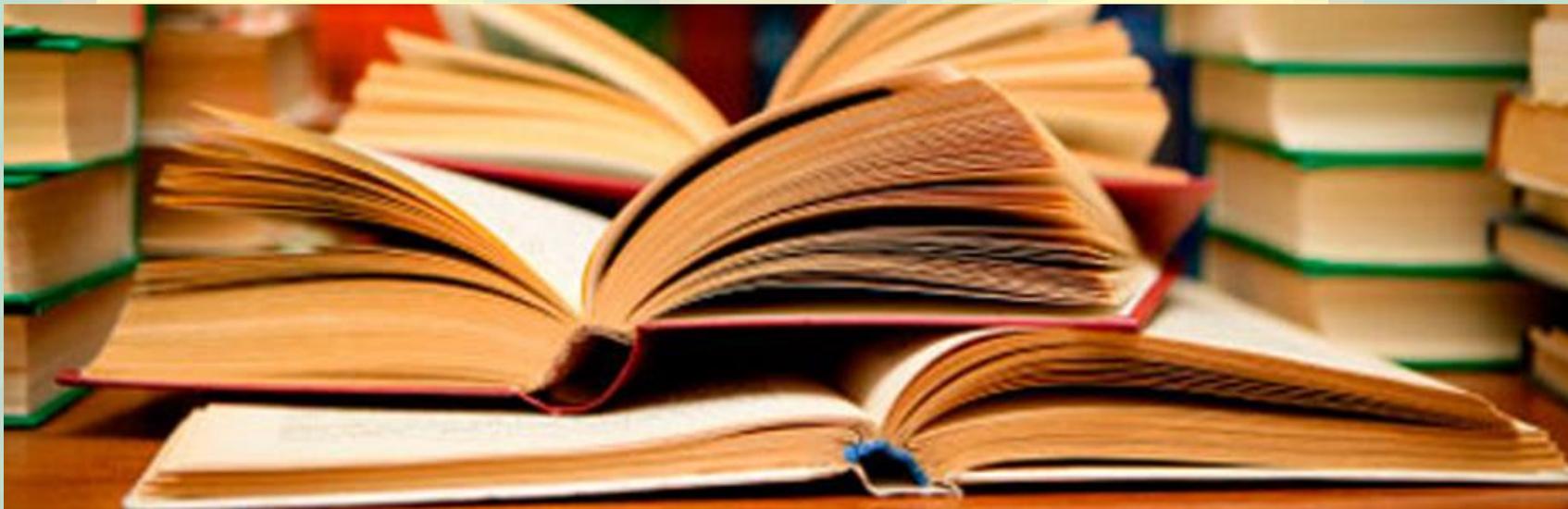
## OBJETIVO GENERAL

Generar la motivación por el aprendizaje, tras los desafíos derivados de la pandemia y la interrupción de las clases presenciales, mediante la implementación de estrategias pedagógicas y actividades lúdicas.

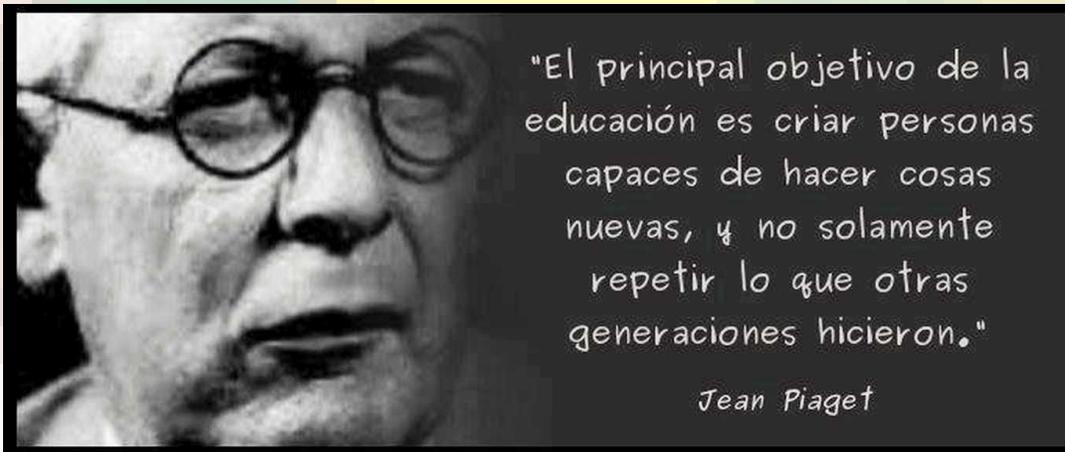
# OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Mejorar la disposición y actitud de los estudiantes hacia el estudio y la escuela mediante la implementación de actividades didácticas interactivas, como el tangram, el juego de la oca y el juego de las emociones con dados.
- Estimular la participación activa y el apoyo mutuo entre los estudiantes de quinto grado del ITA Juan Frío, promoviendo un ambiente escolar más inclusivo y colaborativo que contribuya a su bienestar emocional y académico.

# FUNDAMENTACIÓN



**Enfoque Constructivista:** La experiencia se basa en un enfoque constructivista que considera que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción activa con su entorno.



Las actividades didácticas, como el tangram y los juegos, permiten a los estudiantes aprender de manera práctica y experiencial, promoviendo la construcción de significado.

**Aprendizaje Lúdico:** Se utiliza el aprendizaje lúdico como un referente conceptual. Los juegos, como el juego de la oca y el juego de las emociones con dados, son herramientas pedagógicas que combinan el entretenimiento con el aprendizaje.



Johan Huizinga: Autor de "Homo Ludens", quien argumenta que el juego es una actividad fundamental en la cultura y que puede utilizarse como herramienta educativa.

**Jerome Bruner**  
Psicólogo.



• Para este psicólogo la educación consiste en una especie de diálogo entre el niño y el profesor. Plantea su teoría de la Categorización, resalta el papel de las actividades como parte esencial de todo proceso de aprendizaje.

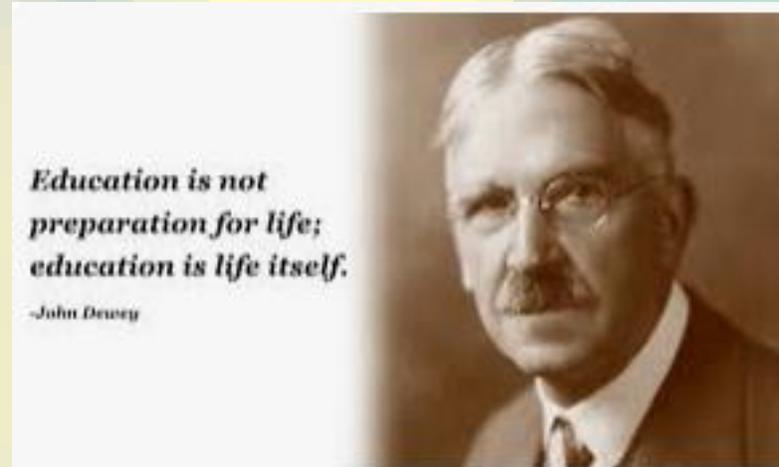
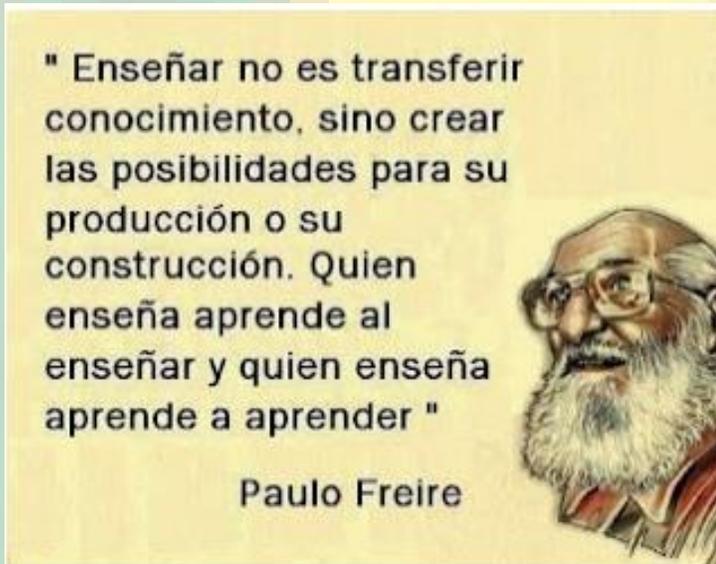
Estos juegos se diseñan de manera que los estudiantes se involucren activamente, fomentando la motivación y el disfrute en el proceso de aprendizaje.

**Psicología del Aprendizaje:** Se toma en cuenta principios de la psicología del aprendizaje, como la importancia de las emociones en el proceso educativo.



La experiencia busca abordar las necesidades emocionales de los estudiantes después de la pandemia y la interrupción de las clases presenciales, promoviendo un ambiente de apoyo mutuo y la expresión de emociones de manera saludable.

**Participación Activa:** Se promueve la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje



Los referentes pedagógicos incluyen metodologías activas que involucran a los estudiantes en la toma de decisiones, la resolución de problemas y la construcción de conocimiento de manera colaborativa.

# METODOLOGIA

La metodología empleada en la experiencia significativa se diseñó de manera integral para abordar la problemática de adaptación escolar y motivación de los estudiantes en el ITA Juan Frío.



**Estrategias, acciones y mecanismos adoptados en los procesos de planificación, implementación, comunicación y divulgación:**

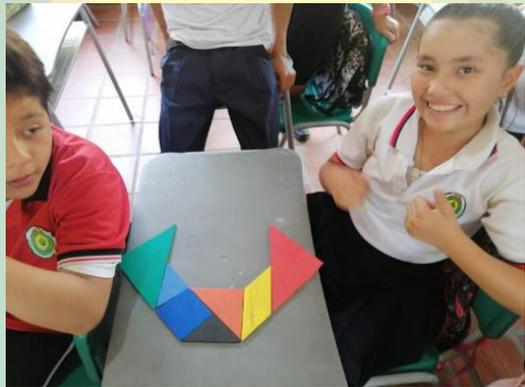
# Diagnóstico

De las reuniones con los padres de familia y las observaciones de la profesora del PTA se identificaron las necesidades y preocupaciones de los estudiantes. Estas aportaciones orientaron la planificación de las actividades



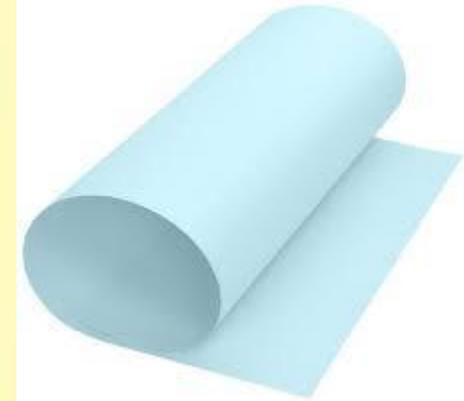
# Diseño de Actividades Didácticas

Se diseñaron actividades lúdicas, como el tangram, los juegos de las emociones, la OCA de la educación física y se diseñaron cometas, adaptadas a los objetivos pedagógicos y las necesidades identificadas en el diagnóstico.



# Selección de Recursos

Se eligieron materiales y recursos educativos adecuados para cada actividad, garantizando su disponibilidad y accesibilidad. Se utilizó cartón, madera y cartulina.

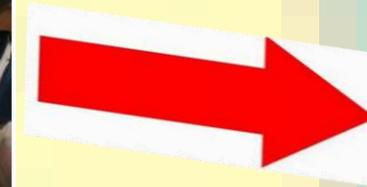
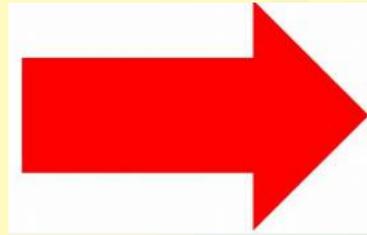


# IMPLEMENTACIÓN



# Desarrollo de Actividades Didácticas

Las actividades diseñadas se llevaron a cabo en el aula de manera planificada.



El docente presentó en el tablero la primera actividad que se iba a desarrollar para el proyecto transversal CATEDRA DE PAZ, le comentó a los estudiantes que el tema era las emociones, y que juntos iban a desarrollar un juego donde participaría toda la institución educativa y que ellos les iban a portar los materiales a los demás estudiantes. El profesor explicó a los estudiantes como debían realizar el juego de las emociones y como debían plasmar en un dado las caritas de las emociones. El dado se construía en el salón de clases y los que tuvieran habilidades para el dibujo hacían los respectivos dibujos de las emociones y los demás armaban los cubos.

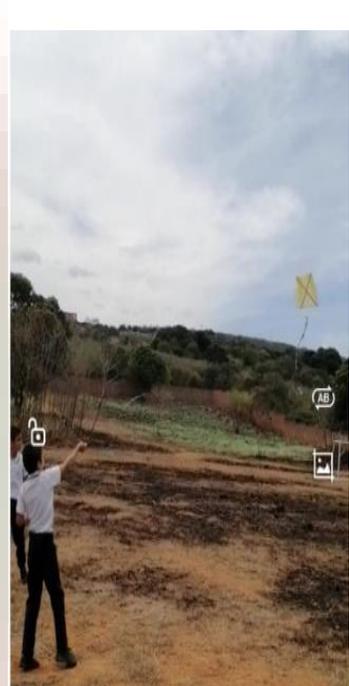
Con respecto al tangram el docente por medio de una presentación en el tablero con el video beam les explicó a los estudiantes como se armaba cada figura y la forma de recortar cada una de ellas, en una hoja de block o cuaderno cada estudiante diseño el tangram. Seguidamente les orientó que de esa misma manera debían realizarla en la casa junto a los padres de familia, pero ya en cartón o madera, y debían traerla recortada en la siguiente clase.



La otra actividad llevada a cabo por los estudiantes fue el juego de la OCA donde los padres y madres de familia jugaron un papel muy importante en la elaboración del juego fue una labor entre el estudiante y el padre o madre de familia.



También se desarrollo una actividad para elevar cometas. Donde algunos estudiantes llevaron material para construir la cometa y de ahí se tomaron las figuras geométricas para calcular perímetro y área de las figuras geométricas, las cuales se estaban desarrollando desde el plan de estudio de esa semana.



“Lucho por una educación que nos enseñe a pensar y no por una educación que nos enseñe a obedecer”

***PAULO FREIRE***

**GRACIAS**

## EVIDENCIAS SOCIALIZACION DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS 2023



