

FICHA DE REGISTRO DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS FEN2021

(No modificar el presente formato)

IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL			
Nombre del establecimiento educativo (EE)		CENTRO EDUCATIVO RURAL EL TROPEZON	
Código DANE del establecimiento educativo			
Nombre del rector (a) o director (a)		JOSE FRANCISCO SALCEDO ROPERO	
Municipio / Ciudad	LA ESPERANZA	Departamento	NORTE DE SANTANDER
Zona del EE	Rural X Urbano-Rural _____ Urbana _____		
Dirección			
Correos electrónicos institucionales		Frankpacho79@outlook.com	
Teléfonos de contacto		3166959018	
Características del EE: Describa en máximo cuatro líneas el establecimiento educativo: (número de sedes, si se encuentra en el casco urbano o rural, cantidad de docentes, número de estudiantes, grados escolares que ofrece, entre otros)		El centro Educativo Rural el tropezón está ubicado en la vía ruta el sol (panamericana) kilómetro 71 vía la Lizama san Alberto cesar. Esta conformado por cuatro sedes que son: Pacho Diaz, el 20 de julio, la YE, y campo alegre, y la sede principal. Se tiene actualmente 227 estudiantes desde los grados preescolar hasta noveno, y cuenta con 12 docentes y un director.	
Entidad Territorial Certificada (ETC)			

DATOS DEL LÍDER (ES) DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA	
Nombre (s) y apellido (s)	GLADYS CORZO AFANADOR
Documento(s) de identidad	63348626
Cargo(s)	DOCENTE
Correo(s) electrónico(s)	Glacoa01@hotmail.com
Teléfono (s)	3172307522
Breve descripción del perfil (Nivel de estudios, experiencia, ocupación actual)	Profesional con pregrado en tecnologías digitales aplicadas a la educación. Licenciada en español y comunicación, Tecnóloga en Gestión de Proyectos. Llevo 17 años laborando como docente en privado, publico. Y actualmente laboro en el Centro educativo Rural el tropezón

IDENTIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA			
Nombre de la experiencia significativa		El juego como estrategia pedagógica en el proceso lecto escritor en los estudiantes del grado segundo del centro educativo rural el tropezón	
Líneas temáticas (Señalar con una x la temática principal que aborda la experiencia)	1.	Organización de la prestación del servicio educativo para responder a los retos y desafíos que trajo la pandemia.	
	2.	Flexibilización y gestión curricular para la presencialidad plena en un modelo educativo con múltiples posibilidades pedagógicas y didácticas.	
	3.	La evaluación formativa como oportunidad para el aprendizaje.	
	4.	Interacciones familia-escuela, cercanas y fortalecidas en el marco de una alianza.	
	5.	Acompañamiento socioemocional a los actores educativos.	
	6.	Impacto de la pandemia en el desarrollo y aprendizaje de los niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos.	
		Convivencia escolar	
Palabras claves (Máximo 5)			
Nivel(es), ciclo(s) y grado(s) en los que se desarrolla la experiencia significativa: (Puede señalar varias opciones)		Educación Inicial y Preescolar: _____ Primaria: <u>x</u> Grado(s): 2 Secundaria: _____ Grado(s): _____ Media: _____ Grado(s): _____ Otro(s): _____ Cuál (es): _____	

Grupo (s) poblacional (es) Puede marcar más de uno.	Indígenas____Mestizos____Pequeños productores____Rrom Afrocolombianos____ Palenqueros____ Raizales____ Otro__Cuál_____
Tiempo de implementación (Indicar el tiempo de implementación y las fechas)	8 meses

COMPONENTES	
PROBLEMA O NECESIDAD Describa la problemática o necesidad, que dio origen a la experiencia significativa, sus antecedentes, el escenario en el que se ha desarrollado y a quiénes beneficia. Enfaticé en la relación con el contexto en el cual se circunscribe la experiencia significativa y las acciones que se plantean para dar respuesta a la problemática y a las necesidades identificadas en función del desarrollo integral de los niños, niñas, adolescentes, jóvenes (NNAJ) y adultos.	Centro Educativo Rural El Tropezón, presentan problemas en el desarrollo de su proceso de lecto-escritor, esto se manifiesta en la omisión de sílabas, confunden una letra por otra, alteran las letras, omiten palabras al leer y escribir, hacen repeticiones, transposición de palabras en la forma de letrear la escritura con alto grado de lentitud, así mismo en la poca interpretación de lo que lee y falta de organización de lo que escribe no llevando una dirección precisa en los renglones y realizando letras sin sentido.
OBJETIVO (S) Enuncie el (o los) objetivo (s) propuesto (s) para la experiencia significativa.	Implementar como estrategia pedagogía el juego en la lectoescritura en estudiantes de grado segundo del Centro Educativo Rural el Tropezón mediante la aplicación Ardora 8
FUNDAMENTACIÓN Especifique los principales referentes pedagógicos, conceptuales, metodológicos, evaluativos, instrumentales, entre otros, que sustentan la experiencia significativa.	Aznar, P. (1992). El constructivismo es concebido como una propuesta sobre el análisis del conocimiento, sus alcances y limitaciones. - Bausela, E. (2005). SPSS: Un instrumento de análisis de datos cuantitativos. Obtenido de http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/020204/A3mar2005.pdf - Caracol Radio, siete de julio 2007. http://caracol.com.co/radio/2007/07/12/nacional/1184237340_452758.html - Contreras, M. F., Ortiz, O. C. L, y Rozo, P. L. C. (2006). El juego como estrategia para el aprendizaje de la escritura en niños y niñas del grado cero de la casa Bosco V. (Tesis de Especialización). Universidad San Buenaventura. Colombia - D 'Antoni, M. (2016). Interculturalidad: juego y metodologías de aula de primaria. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 16 (3), 1-19. [Fecha de consulta 10 de junio de 2020]. ISSN: Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447/44746861016

METODOLOGÍA Describa las estrategias, acciones, mecanismos e instrumentos adoptados para cumplir los objetivos de la experiencia significativa en los procesos de planeación, implementación, comunicación y divulgación. Mencione cómo se ha transformado la experiencia significativa en aspectos conceptuales, metodológicos, instrumentales, entre otros, desde la reflexión sobre la implementación y/o desde la adquisición de nuevos conocimientos, comprensiones, enfoques y métodos que contribuyen al mejoramiento de la práctica pedagógica. Explique cómo han participado y apropiado los integrantes de la comunidad educativa la experiencia significativa para su fortalecimiento.	La presente investigación es de es de tipo correlacional, "el cual asocia mediante un patrón predecible para un determinado grupo o población" (Sampieri, Fernández y Baptista, 2006, p. 104). Es decir, este tiene como propósito la implementación de Ardora 8 para conocer cómo varía el aprendizaje del proceso lecto-escritor con metodología pedagógica mediante el juego. Este estudio inicia con la aplicación de la aplicación de los test ProEsc y ProLec en estudiantes de segundo grado del Centro Educativo Rural el Tropezón y que posteriormente serán analizados por medio de la observación del mejoramiento en la escritura y lectura que empleen los estudiantes tras ejecutar las actividades desarrolladas en Ardora 8. Este proyecto brindo una nueva alternativa, propuesta educativa en el área de lenguaje mediante la implementación pedagógica para que el estudiante se motive al momento de leer y escribir usando su imaginación para convertir en ideas las palabras que lee. Los estudiantes del grado segundo, tendrán Una lectura más rápida, menos confusión en fonemas y grafemas, mejor ortografía, omisión al leer y escribir desarrollando y haciendo uso de actividades pedagógicas a través de la tecnología las cuales se realizan con el programa Ardora8. Para solucionar la problemática vista en la cual radica en el bajo interés en lectoescritura y dando solución a este, se realizaron juegos pedagógicos en Ardora8 donde los estudiantes desarrollan con gran interés y motivación las actividades. El proyecto impacto a la comunidad educativa pues sus padres notaron que sus hijos realizaron las actividades con agrado y mejoraron la habilidad lectoescritura. Quedaron satisfechos ya que este programa de Ardora 8 se puede descargar en sus tables o computadores y no necesitan internet.
INNOVACIÓN Mencione si ha diseñado e implementado procesos educativos o pedagógicos de manera novedosa, incorporando prácticas, acciones, recursos tecnológicos o no tecnológicos, realizando cambios notables en el uso de recursos educativos, materiales, métodos o contenidos implicados en la enseñanza y en el aprendizaje para propiciar el	Hasta el momento solo he diseñado guías para mis estudiantes y he implementado ardora 8 con mis estudiantes en el centro. En pandemia fue cuando mas realice guías novedosas para los niños.

COMPONENTES	
desarrollo integral de NNAJ y adultos. Describa los aportes al proceso de enseñanza – aprendizaje.	
SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN Describa la metodología y los mecanismos establecidos para el seguimiento, la evaluación y la documentación de la experiencia significativa. Especifique qué tipo de análisis (cuantitativo y/o cualitativo) ha realizado al proceso y a los resultados obtenidos, para dar cumplimiento de los objetivos propuestos. Mencione cómo se ha transformado la experiencia significativa a lo largo del tiempo teniendo en cuenta los resultados autorreflexivos y evaluativos.	Se pudo evidenciar que los niños pueden adquirir conocimientos o habilidades a medida que realizan actividades, rutinas o hábitos. Así mismo, estas habilidades mejoradas le pueden brindar al niño un bienestar emocional. Por medio del proceso y resultado investigativo, se destaca que el conocimiento es un proceso constructivista en el cual se asimila y modifican las estructuras mentales del conocer, pero al mismo tiempo se modifica a sí mismo, es decir, estructuras mentales del ser, lo que conlleva a un aumento del conocimiento, pues el niño hace evidente que tiene capacidades que puede mejorar al igual que sus notas. Al introducir recursos tecnológicos, los niños que participaron mantuvieron motivación por aprender y corregir los errores que tuvieron en algunas actividades o subpruebas El análisis fue cuantitativos los hábitos de lecto-escritura, así mismo, se pretende observar y deducir el mejoramiento de la lecto escritura de los estudiantes posterior a la realización del juego pedagógico. Este proyecto brindo una nueva alternativa, propuesta educativa en el área de lenguaje mediante la implementación pedagógica para que el estudiante se motive al momento de leer y escribir usando su imaginación para convertir en ideas las palabras que lee. Los estudiantes del grado segundo, tendrán Una lectura más rápida, menos confusión en fonemas y grafemas, mejor ortografía, omisión al leer y escribir desarrollando y haciendo uso de actividades pedagógicas a través de la tecnología las cuales se realizan con el programa Ardora8.
RESULTADOS Especifique cuáles han sido los logros obtenidos de acuerdo con el (o los) objetivo (s) planteado (s) en la experiencia significativa. Enfatice cómo los líderes revisan los resultados obtenidos e introducen los ajustes a la experiencia significativa cuando sea necesario.	Este proyecto brindo una nueva alternativa, propuesta educativa en el área de lenguaje mediante la implementación pedagógica para que el estudiante se motive al momento de leer y escribir usando su imaginación para convertir en ideas las palabras que lee. Los estudiantes del grado segundo, tendrán Una lectura más rápida, menos confusión en fonemas y grafemas, mejor ortografía, omisión al leer y escribir desarrollando y haciendo uso de actividades pedagógicas a través de la tecnología las cuales se realizan con el programa Ardora8.

TRANSFERENCIA Especifique los procesos, metodologías, mecanismos o medios que permiten que la experiencia significativa haya sido replicada o transferida dentro del establecimiento educativo o fuera de él.	La presente investigación es de enfoque cuantitativo, el cual utiliza la recolección de datos para probar la hipótesis, con base a la medición numérica y el análisis estadístico para probar teorías, debido a que se pretende aplicar los test ProEsc y ProLec para analizar con datos cuantitativos los hábitos de lecto-escritura, así mismo, se pretende observar y deducir el mejoramiento de la lecto escritura de los estudiantes posterior a la realización del juego pedagógico. La presente investigación es de tipo correlacional, “el cual asocia mediante un patrón predecible para un determinado grupo o población” (Sampieri, Fernández y Baptista, 2006, p. 104). Es decir, este tiene como propósito la implementación de Ardora 8 para conocer cómo varía el aprendizaje del proceso lecto-escritor con metodología pedagógica mediante el juego. Este estudio inicia con la aplicación de la aplicación de los test ProEsc y ProLec en estudiantes de segundo grado del Centro Educativo Rural el Tropezón y que posteriormente serán analizados por medio de la observación del mejoramiento en la escritura y lectura que empleen los estudiantes tras ejecutar las actividades desarrolladas en Ardora 8. Teniendo en cuenta que este programa no necesita internet y se puede trabajar en las parte rural.
Información de Apoyo	
Resumen En media página, como máximo, sintetice la experiencia significativa. • Con una o dos palabras indique el tipo de experiencia significativa (programa, proyecto, plan, estrategia etc). • En una frase de dos renglones el objetivo principal de la experiencia significativa. • En un texto de máximo 4 renglones escribir las principales acciones para cumplir el o los objetivos. • En un texto de máximo 4 renglones mencionar los principales resultados de la experiencia significativa.	Se recomienda realizar actividades de lectoescritura para los grados de básica primaria, realizar un estudio a profundidad en diferentes áreas académicas con el programa Ardora8 en el Centro Educativo Rural El Tropezón. Como proyección a corto plazo de este trabajo, existen distintas líneas de investigación que quedan a disposición y en las que es posible continuar con la aplicación Ardora8. Algunos trabajos que se podrían realizar serían: • Implementar el modelo o la metodología aprendizaje en lectoescritura con Ardora8 y observar su desarrollo teniendo en cuenta que en cada lugar tiene su propio elemento y cuenta con sus momentos y personas en las sedes del Centro Educativo Rural El Tropezón. • Integrar al proyecto de lectoescritura otras áreas. • Ajustar el trabajo a niños diagnosticados con dislexia o disgrafía.
Frase o metáfora inspiradora (Opcional) En máximo 3 líneas escriba una frase inspiradora o metáfora relacionada con la experiencia significativa. Si la frase es de un personaje deben incluir la cita. Si se incluye una cita debe ser pertinente y que tenga relación con la experiencia significativa. Si no se tiene frase inspiradora no es necesario incluirla.	En los primeros años escolares, es común que algunos niños presenten lectura lenta e insegura y poca comprensión lectora. Para González, Ruíz y Delgado (2011) “la enseñanza de la lectoescritura es obligatoria a partir de los seis años, cuando los niños comienzan la escolarización oficial” (p. 36).

COMPONENTES	
La frase debe ser inspiradora para los participantes de la experiencia significativa.	
Testimonio (Opcional) En máximo seis líneas, escriba el testimonio de uno o dos integrantes de la comunidad educativa referido al impacto que ha tenido la experiencia significativa. En cada testimonio, incluya el nombre del autor y su rol en la comunidad educativa.	
Espacios de divulgación Registre los enlaces públicos donde se encuentra alojada la experiencia significativa (videos, blogs, página web)	https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/a3b35de8-ea7c-465d-ad9f-8deb55226b3c
RECOMENDACIONES A partir de las lecciones aprendidas con la implementación de la experiencia significativa, formule alguna(s) recomendación(es). Regístrela(s) en la(s) casilla(s) que corresponda(n)	Dirigida(s) a los establecimientos educativos
	Dirigida(s) a las Secretarías de Educación
	Dirigida(s) al Ministerio de Educación
	Dirigida(s) a otro (s) ¿Cuál?