

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
INICIAL**

ASIGNATURA: PROYECTOS EDUCATIVOS

TÍTULO:

**“PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y LA IMPLEMENTACIÓN DE
TALLERES EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS”**

PRESENTADO POR:

MOLINA HINOSTROZA, VERCY MILAGROS

LIMA, 2018

DEDICATORIA

A mis profesores que me motivaron a seguir mis sueños, confiando en mis capacidades y enseñándome con sus ejemplos.

A mi familia quienes han sido mi fuerza durante este camino brindándome todo su apoyo en cada decisión.

ÍNDICE

Carátula	1
Dedicatoria	2
Índice	3
Presentación	6
Resumen	7

CAPÍTULO I: EL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVO

1.1 Definición de proyecto	8
1.2 Tipos de Proyecto	9
1.3 Principales características para un proyecto	10
1.4 Importancia de los Proyectos	11
1.5 Proyecto de Innovación	12
1.5.1 Características de un proyecto innovador	12
1.5.2 Tipos de proyectos innovadores	13
1.6 Proyecto de Innovación Educativa	14
1.5.1 Ejemplos de Proyectos de Innovación Educativa	15
1.7 Características de los proyectos de Innovación Educativa	16
1.8 Objetivos de los proyectos de Innovación Educativa	16
1.9 Pasos para realizar un Proyecto de Innovación Educativa	16
Mapa semántico	19

CAPÍTULO II: TALLERES EDUCATIVOS

2.1 Antecedentes del uso de los Talleres Educativos	20
2.2 Talleres Educativos	21
2.3 Ambiente del Taller Educativo	22
2.4 Fases del desarrollo del Taller Educativo	23
2.5 Tipos de Taller Educativo	24
2.6 Clasificación de Taller Educativo	24
2.6.1 Taller Total	24
2.6.2 Taller Horizontal	24
2.6.3 Vertical	25
2.7 Principios didácticos de los Talleres Educativos	25
2.8 Objetivos de los Talleres Educativos	25
2.9 Importancia de los Talleres Educativos	26
Mapa semántico	27

CAPÍTULO III: PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y LA IMPLEMENTACIÓN DE TALLERES EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

3.1 Desarrollo del Proyecto de Innovación Educativa	28
---	----

3.2 Ventajas del desarrollo permanente del Taller Educativo	29
3.3 Fases del Desarrollo del Proyecto de Innovación Educativa	30
Fase I: Intervención	30
Fase II: Estableciendo las reglas de conducta esperadas y no esperadas	30
Fase III: Procedimiento	31
3.4 Contexto y descripción	32
3.5 Experiencia y ejecución del Proyecto Innovador “El buen Pastor”	32
3.5.1 Encuesta a los participantes	32
3.6 Sesiones a realizar	34
Conclusiones	35
Sugerencias	36
Fuentes de Información	37
Anexos	38

PRESENTACIÓN

En la presente investigación se habla de las riquezas que trae consigo la implementación de talleres dentro de las Instituciones Educativas, como muestra para desarrollar las capacidades expresivas, comunicativas y sociales de los estudiantes.

En la Institución educativa “Mi mundo de colores” no presenta el proyecto de talleres recreativos, sociales, expresivos donde los niños puedan desarrollar la autonomía y toma de decisiones; ya sea por poco conocimiento del tema, la falta de aplicación de estos dentro de su programación curricular, ausencia de herramientas a usar y carencia de estrategias aplicativas.

La investigación se desarrolla en 3 capítulos:

Capítulo I: Teniendo como mi primera variable “Proyecto de innovación”, donde definimos y explicamos lo que significa la creación de un proyecto y a quienes beneficia, resaltando importantes aportes de autores mencionados.

Capítulo II: Definimos los antecedentes de los Talleres educativos como alternativa de aprendizaje y el desarrollo que hoy en día aporta al aprendizaje en base a competencias logrando cambios en el ámbito educativo.

Capítulo III: Una clara visión del planteamiento de mi proyecto “El buen Pastor” donde identificando una problemática se logra acertar con distintas alternativas de solución, desarrolladas en la I.E “Explorer Kids”.

RESUMEN

En el siguiente trabajo de investigación que tiene como objetivo principal la creación, implementación y desarrollo de innovadores talleres pedagógicos con el fin de disolver los problemas de aprendizajes tanto cognitivo como motriz, buscando promover la participación activa de los miembros, así como fortaleciendo su desarrollo integral durante la etapa Preescolar.

En el proyecto a desarrollar queremos ofrecer una herramienta óptima donde los niños podrán expresar sus diferentes emociones, donde podrán desenvolverse con libertad sin miedos al rechazo ni al error. Teniendo en cuenta de las posibles amenazas que traerá consigo el desarrollo de dicho trabajo de investigación.

La utilización de este proyecto nace de la necesidad de innovar con nuevas formas de aprendizaje, dejando atrás la escuela tradicional o el aprendizaje memorístico. Innovamos con proyectos que puedan contribuir en la ayuda de la sociedad empezando por los niños quienes tienen la difícil misión de ser líderes de nuestra comunidad.

Palabras claves: Proyecto, talleres, educación, innovar, aprendizaje.

CAPÍTULO I

El Proyecto de Innovación Educativa

1.1 Definición de Proyecto

Es el conjunto de pasos que por medio de actividades una persona o una entidad logra desarrollar para llegar a una determinada meta u objetivo trazado. Las actividades deben estar correlacionadas y ordenadas sistemáticamente.

(Edward Roger, 2000) se refiere sobre la definición de proyecto como un plan de vida con el fin de lograr una meta u objetivo dado, sea la creación de un negocio propio, crear uno nuevo o mejorar uno ya existente.

(Montealegre M, 2008) Se refiere al hablar de proyecto al conjunto de actividades organizadas que van hacia uno o varios objetivos trazados actuando de manera metodológica, con lo cual requiere de un grupo de personas preparadas para este cargo y contar con el material adecuado, presupuestado que prevea como meta el logro de los resultados, basándose de un conjunto de actividades programadas en un tiempo determinado.

Proyecto puede llamarse a un plan estratégico, una idea creada que surga como consecuencia de una actividad, esto se ve en la vida cotidiana coloquialmente hablando. Cuando se refiere a proyectos en un marco más formal, es habitual que nombremos a las diversas etapas en su desarrollo: tengamos en cuenta que todo proyecto nace de una necesidad de querer solucionar una problemática identificada, surge una idea que reconoce una oportunidad, luego se diseña el proyecto contando con las estrategias, opciones a realizar y finalmente se lleva a cabo dicho plan. Tras el término del proyecto, es momento de evaluar los resultados fijando si se lograron o no los objetivos trazados.

En resumen, de todo lo supuesto por diferentes autores sobre la idea de que significa un proyecto con la finalidad de tener una visión más clara y precisa, en conclusión un proyecto es una herramienta básica que busca analizar, crear, explicar y resolver mediante un conjunto de datos un problema suscitado por una necesidad, donde las personas que realicen estas actividades de forma sistemática puedan obtener los objetivos esperados. Es de gran importancia porque permite organizar el entorno de trabajo.

1.2 Tipos de Proyecto

Existen muchos tipos de proyectos, pero los más comunes son:

Según por el grado de dificultad:

- Proyectos simples
- Proyectos complejos

Según por la procedencia del capital de ingreso:

- Proyectos públicos
- Proyectos privados
- Proyectos mixtos

Según por el ámbito a desarrollar:

- Proyectos económicos
- Proyectos médicos
- Proyectos matemáticos
- Proyectos artísticos

- Proyectos literarios
- Proyectos tecnológicos
- Proyectos informáticos

Según por su orientación objetiva:

- Proyectos productivos
- Proyectos educativos
- Proyectos sociales
- Proyectos comunitarios
- Proyectos de investigación

Según por su objetivo:

- Producción de bienes
- Prestación de servicios

Según por su tamaño:

- Micro o pequeño
- Mediano o grande
- Megaproyecto

1.3 Principales características para un proyecto

Todos los tipos de proyectos tienen en común una serie de características:

- Cuentan con un propósito.
- Se resumen en objetivos y metas.

- Se han de ajustar a un plazo de tiempo limitado.
- Cuentan con, al menos, una fase de planificación, una de ejecución y una de entrega.
- Se orientan a la consecución de un resultado.
- Involucran a personas, que actúan en base a distintos roles y responsabilidades.
- Se ven afectados por la incertidumbre.
- Han de sujetarse a un seguimiento y monitorización para garantizar que el resultado es el esperado.
- Cada uno es diferente, incluso de los de similares características.

1.4 Importancia de los Proyectos

Si bien es cierto, el diseñar un proyecto en un tiempo determinado permite crear y sistematizar la problemática que ha surgido o la creación de algún producto nuevo que será lanzado. Antes de diseñar, como tal debemos saber cuándo, dónde, cómo y sobre todo porqué se deben llevar a cabo las acciones que queremos realizar, este análisis no es otra cosa que el inicio de todo proyecto. La preparación es fundamental porque se tendrá que recopilar información y antecedentes permitiendo ver las ventajas y desventajas de dicho proyecto.

La realización deber ser minuciosa y detallada, es importante que ésta venga estructurada y definida con situaciones claras que reflejen si es viable o no. Luego de la primera parte hasta la ejecución se tendrá en cuenta la importancia de la evaluación, viendo lo que se pudo mejorar y lo que se ha mejorado en éxito.

Las frases referidas a tiempo y unicidad del producto o servicio, nos llevan a evaluar la importancia de desarrollar un proyecto, ya que buscamos que nuestro producto o servicio se desarrolle en un tiempo determinado y con exclusividad ya que no tiene sentido desarrollar un proyecto que ya se hizo o sobre el cual ya se conocen los resultados.

Es por ello que la realización de un proyecto permite sin lugar a duda resolver un problema identificado buscando mejorar a las personas a quien afecta proporcionándoles un mejor desarrollo en el área que sea. Muchas empresas crean un proyecto para lanzar al mercado un producto que facilitará o les dará una calidad de vida, en el aspecto educativo se busca siempre innovar con la tecnología por ello se realizan grandes proyectos que van acorde a lo que se necesita y es allí donde las personas que diseñan este proyecto deben tener toda la información de aquello que se quiere alcanzar para considerar algunas mejoras que se suscitarán en el camino.

Por todo esto y más la creación y desarrollo de un proyecto en esencial en toda empresa teniendo en cuenta que esto se lleva a cabo en un tiempo determinado y siguiendo los pasos uno a uno para poder llegar al éxito.

1.5 Proyecto de Innovación

Un proyecto innovador es un plan estratégico que supone la creación de nuevas ideas, productos o servicios, que conlleven el desarrollo de un área como la educación, la tecnología, los modelos de negocio, la ecología, entre otros.

Las innovaciones son una constante en el desarrollo del ser humano, por tal razón los proyectos innovadores son las acciones en las que se aplican conocimientos, habilidades y técnicas para responder a las nuevas necesidades tecnológicas, económicas, sociales y culturales.

1.5.1 Características de un proyecto innovador

- Cuenta con una estrategia de investigación y práctica bien establecida y relevante con respecto a los objetivos propuestos.

- Busca responder o alcanzar mayores metas que los proyectos innovadores que le anteceden.
- Es gestionado por expertos en el área de estudio y con capacidad de trabajar de manera independiente.
- El ambiente laboral se basa en la confianza y capacidad de todas aquellas personas que participan en el proyecto.
- La teoría es la base de partida para desarrollar las ideas planteadas en el proyecto.
- La innovación es un medio para el constante desafío del desarrollo y emprendimiento, no es un fin en sí misma.
- La estrategia del proyecto innovador está bien definida para determinar los objetivos a cumplir.

1.5.2 Tipos de proyectos innovadores

Existen diferentes tipos de proyectos innovadores según los planteamientos y objetivos que los fundamenten, en consecuencia, son creativos por el hecho de surgir de una idea que conlleva a una acción y así buscar solucionar o mejorar un problema por medio de un recurso o bien.

Proyecto innovador tecnológico:

- Herramientas de corte
- Arte pictográfico
- Escritura
- Lentes
- Máquina a vapor
- Calculadora

- Batería
- Telégrafo

Proyecto innovador ecológico

- El ecoturismo
- El reciclaje o reutilización de papel, cartón vidrio, plástico.
- La reconstrucción de ecosistemas con el uso responsable de otros recursos.

1.6 Proyecto de Innovación Educativa

Proyecto de Innovación en el ámbito educativo se refiere al proceso planificado que busca un cambio y renovación fundamentada en la investigación, hablamos de una evolución social que tiene como fin obtener una mejora en la calidad del nuestro sistema educativo para impartirlo al resto de los centros educativos.

Estos son proyectos que plantean estrategias para establecer nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje a través de prácticas pedagógicas, gestión institucional y administrativa, nuevas herramientas de evaluación pedagógica, métodos y materiales educativos que respondan a las necesidades de los estudiantes y al desarrollo educativo de un país.

La creación de estos proyectos tiene como meta principal fortalecer a la incorporación de nuevas ideas que mejoren a la práctica educativa de los centros. Estos proyectos constituyen un marco situacional donde se compruebe la validez de las nuevas propuestas pedagógicas que se adapten a las exigencias de nuestra sociedad que se encuentra en continuo cambio, donde los avances didácticos, metodológicos y técnicos son constantes. Los proyectos que se formen deberán proponer un cambio planificado en el aspecto que se quiera mejorar, y seguir

un método científico de investigación donde se formule una hipótesis y se compruebe durante el desarrollo de dicho proyecto.

Un ejemplo de estos proyectos innovadores educativos es el uso de las tics dentro del aprendizaje, valiéndose de este medio tecnológico que ofrece muchas herramientas interactivas para los estudiantes.

1.6.1 Ejemplos de Proyectos de Innovación Educativa

- Kiva: Proyecto desarrollado por la Universidad de Turku – Finlandia, creado como método de prevención contra el problema social llamado “Bullying” hasta nuestra actualidad ha logrado reducir la problemática en un 90% implementado en centros de educación con grandes resultados.
- Science Lab: Es uno de los proyectos educativos utilizado como modelo de aprendizaje que ha logrado aumentar las competencias en la rama del conocimiento acercando al niño desde los 4 años a desarrollarse en un laboratorio de ciencia, implementado y propuesto por Heike Schettler.
- Apps For Good: Este programa ha visto de bien integrar los aprendizajes ya obtenidos con las nuevas tecnologías adquiridas, resolviendo problemas, creando e innovando por medio de la motivación para aportar beneficios a la comunidad, desarrollado por Rodrigo Baggio.
- TeachersPro; Este proyecto lanzado el 7 de marzo del 2016 va directamente con los docentes y formadores en acción que busquen mejorar la calidad de enseñanza que brindan en las Instituciones educativas como medio utiliza una plataforma donde los docentes pueden medir el grado de análisis y certificación de sus habilidades

permitiendo relacionarse con otros docentes de diferentes partes e intercambiar ideas basadas en las competencias educativas.

1.7 Características de los proyectos de Innovación Educativa

- El estudiante es el centro del proyecto educativo

Los estudiantes dejan de ser un ente que recepcione información para convertirse en el actor principal, donde adquiere todas las herramientas y conocimientos que utilizará en el futuro como pensamiento crítico así pueda por sí mismo resolver sus dificultades futuras

- Enfatizan el desarrollo de habilidades “blandas” o no cognitivas

Buscamos hoy en día en los jóvenes de la sociedad no solo un trabajo de conocimientos en calidad sino también que puedan relacionarse y adaptarse a diferentes situaciones que se le presenten, hablamos de un desarrollo integral donde combine el saber con el hacer o solo individual sino con otros.

1.8 Objetivos de los Proyectos de Innovación Educativa

- Perseguir la eficacia en los resultados del aprendizaje.
- Ser un cambio sostenible y transferible
- Ser un cambio intencionado y anticipatorio a necesidades y problemas y que se hace con propósito de mejora.
- Debe utilizar metodologías que aumenten la participación activa del alumnado.
- Requiere seguimiento y evaluación.

1.9 Pasos para realizar un Proyecto de Innovación Educativa

- Dar nombre al proyecto de Innovación

Claro, preciso y acorde a la situación problemática.

- Determinando la evaluación Diagnóstica del Proyecto de Innovación

Se evalúa en primera instancia el PEI de la Institución Educativa identificando el origen del problema, considerando las principales necesidades requeridas.

- Fundamentación teórica del Proyecto de Innovación Educativa

Se realiza una síntesis de un marco conceptual describiendo detalladamente el problema a abordar.

- Definiendo los objetivos del proyecto de Innovación Educativa

Aquí planteamos concretamente que es lo que queremos lograr (resolver el problema identificado) y que medio usaremos para lograrlo.

- Explicando la Importancia de la creación del Proyecto de Innovación Educativa

Se explica el motivo del porque se realiza el proyecto, viendo las ventajas y desventajas.

- Identificando a los beneficiarios de este Proyecto Innovador Educativo

Se debe tener en cuenta las siguientes preguntas: ¿En qué reside el carácter innovador de su idea? ¿En qué se diferencia de otras propuestas?

- Determinando los mecanismos de participación de la Comunidad Educativa

Aquí tenemos que ser claros con las responsabilidades de cada actor educativo dentro de la planificación, implementación y evaluación del proyecto.

- Institucionalizando el proyecto

Debemos preguntar lo siguiente:

¿En qué medida el proyecto puede continuar cuando acabe el financiamiento del mismo?

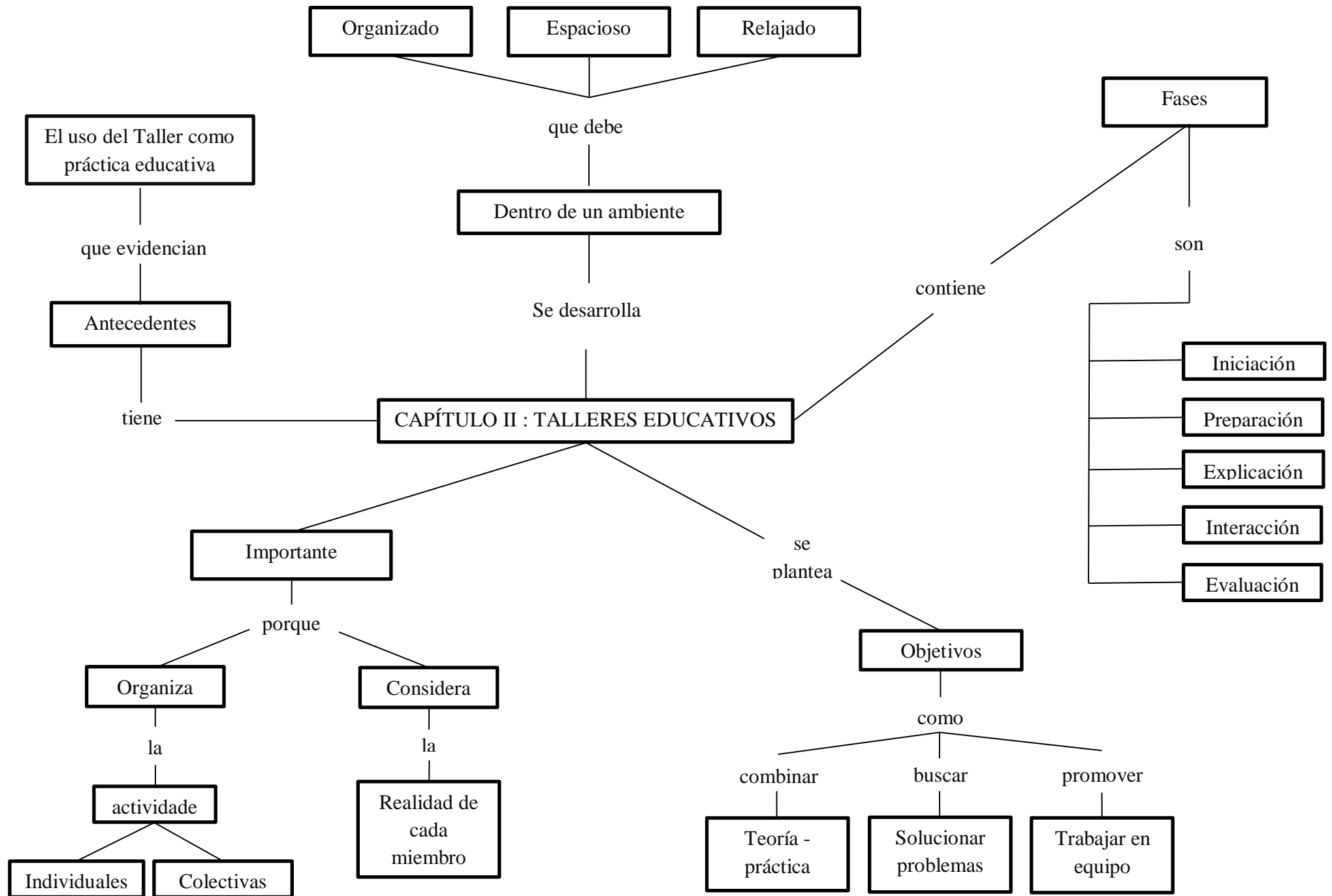
¿Cuál es el grado de Institucionalización del proyecto?

- Hacer un presupuesto del proyecto

Se especifican los recursos obtenidos por la Institución Educativa (donaciones, recursos recaudados) y aquellos que son financiados directamente por la Institución Educativa.

- Determinado el Plan de Monitoreo y Evaluación del Proyecto

En esta última parte describiremos como se lleva a cabo el monitoreo y la evaluación del proceso y evaluación final (lugar, fecha y firma de los participantes).



CAPÍTULO II

TALLERES EDUCATIVOS

2.1 Antecedentes del uso de los Talleres Educativos

El paradigma del uso de Talleres Educativos no es de nuestros tiempos actuales, viene desde años atrás como instrumento para lograr afianzar y resolver problemas que se presenten a lo largo de la vida educativa del estudiante, hemos visto que la educación ha ido evolucionando utilizando materiales, recursos y herramientas que logren potenciar la enseñanza que cada día va innovando, sin embargo: percibimos que muchos niños y jóvenes han presentado dificultades en la resolución de problemas o en la adquisición de conocimientos ya sea por el grado de dificultad o la falta de motivación, Por ello la escuela realiza un análisis donde busca generar situaciones conflictivas que tengan por actor principal al estudiantes, de esta forma se crean en beneficio de estas dificultades observadas en las Instituciones Educativas para aportar a vencer el reto que es hoy en día el aprendizaje. El crecimiento más notable que hemos podido evidenciar de la educación es en el siglo XX, con grandes cambios estructurales como paradigmáticos. Viendo todos estos cambios que se han producido durante fines del siglo XX y principios del siglo XXI ha propiciado que los docentes dejen la escuela tradicional, para empezar a exigir a los jóvenes y niños una formación para la vida donde los ayude a pensar por sí solos, formen su autonomía y puedan ver el verdadero significado de lo que es un error. El uso de Talleres Educativos surgió como oposición a la escuela de nuestros antepasados, a las clases expositivas, basadas en una enseñanza individual donde el docente solo impartía el saber. Esta modalidad del uso de Talleres sentó sus bases en la interacción y el intercambio de ideas ente los miembros participantes desde su propia experiencia donde el docente es exigido a estar abierto a los cambios que se presentan en el camino, siendo ya un acompañante que dirige el aprendizaje y hablando de la importancia de trabajar en grupo

como facilitador. Aun así con todo esas transformaciones e implementaciones, hoy en día nuestra educación necesita nuevas recetas innovadoras con lo que podamos vencer a los retos que día a día nos superan como es el uso de las TICS y así mismo crear novedosos proyectos para un mejor y futuro fin educativo desde la temprana edad.

“Los talleres educativos son una de las primeras alternativas de enseñanza-aprendizaje frente al método frontal y buscan traer algo de la “realidad” a la sala de clases” (Karl – Heinz y Ernesto Schiefelbein; TALLER EDUCATIVO, pág 135)

2.2 Talleres Educativos

El concepto de Taller es muy amplio ya que involucra todo tipo de grupo social donde se realiza un reforzamiento de alguna cosa, ejemplo; Taller de pintura, de canto, de escritura, etc. Pero en nuestros días el concepto de “taller educativo” se usa para describir una calidad de aprendizaje entre un grupo colectivo.

El taller educativo se forma a partir de un grupo que ya ha recibido una formación pedagógica y es allí donde se busca mejorarla, organizarla de manera que todos puedan salir beneficiados. Los talleres educativos se vieron desde entonces como una herramienta para fortalecer el método enseñanza – aprendizaje, procurando afianzar los problemas pedagógicos que se presentaban desde temprana edad, también se puede referir como “seminario” pero esto ya se desarrolla con personas mayores.

Es una metodología donde se mezcla tanto la teoría como la práctica, busca incentivar el aprendizaje por descubrimiento e investigación, donde las experiencias cuenten por si solas y el niño se enriquezca de todas ellas, proporcionando un trabajo en equipo logrando un bien común entre los participantes utilizando materiales acorde al tema que se quiere desarrollar y

que sea accesible a todos por igual, estos materiales por lo general son llamativos, grandes, innovadores donde permita explorarlos y manipularlos con facilidad.

También un taller es la enseñanza de uno o varios temas que se irá partiendo al grupo en un tiempo determinado (varias sesiones), enfatizando en el logro del aprendizaje o la resolución de algún problema. Se podría definir como una capacitación siempre y cuando se lleve de la mano hacia la práctica.

Muchos la usan como estrategia pedagógica que tiene como objetivo fortalecer alguna dificultad en el aprendizaje. El profesor deja de convertirse en tal para ser un guía o asistente que ayuda a aprender.

(Alicia Alfaro V y Maynor Badilla, 2015) “Los Talleres pedagógicos son un herramienta de uso didáctico frente a temas que aborden la educación ciudadana” Según lo citado anteriormente, se refiere como a la acción de interrelacionarse con los participantes al realizar un taller, donde surge una reflexión de las ideas propuestas generando un cambio en el pensamiento propio para trasmitirlo a la sociedad.

(MEP, 1993: 9-10) “Desarrollar un taller es recrear un ambiente donde exista la plena comunicación fomentando el intercambio de ideas y experiencias de unos y otros. Las actividades que se realizan son de forma colectiva promoviendo la participación de todos los miembros.

2.3 Ambiente del Taller Educativo

El ambiente de un Taller Educativos suele estar muy bien organizado, con amplios espacios y contar con toda la gama de recursos que favorecerán el desarrollo de las sesiones así como

toda la información que necesiten los participantes y que plácidamente se les será brindada (revistas, libros, imágenes, diccionarios, internet, etc.)

El espacio donde se realizará el Taller Educativo debe ser un lugar donde los participantes se sientan libre de manifestar sus ideas y opiniones, sin miedo a ser juzgados o corregidos, para ello se programa varias sesiones donde ellos mismo podrán ver el avance y logros con el desarrollo del tiempo. El periodo dura aproximadamente entre 3 a 10 días como mínimo y existen otro taller que su duración es más prolongada, esto podemos verlo cuando realizamos un Taller sobre mejorar algunas deficiencias en la parte motora, léxica y/o emocional.

2.4 Fases del desarrollo del Taller Educativo

- Iniciación, donde los responsables fijan el número de participantes, el tiempo que durará y que estrategias, competencias y recursos usarán para llevarlo a cabo.
- Preparación, los responsables a cargo comunican a los participantes sobre el desarrollo del proyecto, que actividades se realizarán así como los objetivos y metas trazadas.
- Explicación, aquí los responsables hacen conocimiento a todos los participantes de las actividades que se les presentará así como los obstáculos que tendrán que enfrentar, si es necesario formar grupos (por la cantidad de participantes).
- Interacción, aquí se desarrolla las sesiones, viendo el trabajo en grupo y la utilización de las herramientas brindadas, esto es monitoreado por los responsables a cargo.
- Evaluación, los participantes dialogan sobre las actividades y como han visto la evolución en este tiempo, evaluando sus procesos desde el inicio y sus nuevos

conocimientos, mientras que los responsables realizan un informe sobre la participación del grupo.

2.5 Tipos de Taller Educativo

- Taller de Arte
- Taller de Pintura
- Taller de Lectura
- Taller de Informática
- Taller de Naturaleza
- Taller de Teatro
- Taller de Música
- Taller de Cocina
- Taller de Construcción
- Taller de Reciclado
- Taller de Movimientos
- Taller de Danza

2.6 Clasificación de los Tipos de Talleres

(Ander Egg, 1999) existen 3 tipos de taller:

2.6.1 Taller Total: La participación es total entre docentes y estudiantes en la realización de un proyecto.

2.6.2 Taller Horizontal: La participación viene a ser de docentes y estudiante que se encuentren en un mismo nivel educativo, generalmente se aplica para los niveles de primaria y secundaria.

2.6.3 Taller Vertical: Aquí participan todos los docentes y estudiantes sin importar el año en que se encuentren, logrando un trabajo más compenetrado, también se aplica mayormente en el nivel primario y secundario.

2.7 Principios didácticos de los Talleres Educativos

- Aprendizaje orientado a la producción; como el mismo lo describe, orientados para que los participantes busquen un modelo de producción relativamente preciso.
- Aprendizaje colegial; el beneficio de hacer este taller educativo es que proporciona la relación con otros participantes, logrando obtener nuevas experiencias en el ámbito similar.
- Aprendizaje innovador; puede verse también como un monitoreo, se busca acompañar en el desarrollo de la práctica, el inicio proceso y final del producto.

2.8 Objetivos de los Talleres Educativos

- El juego de roles; este planteamiento de los profesores y estudiantes deben considerarse de acuerdo al trabajo desarrollado en equipo y que promueva una participación de todos, aportando a las tareas asignadas tanto grupal como individual.
- Las actividades a realizar deben estar siempre enfocadas en solucionar los problemas que se presentan o los problemas identificados durante el desarrollo de las sesiones.
- El desarrollo del taller educativo pone énfasis en la relación de teoría – práctica con el fin de resolver una problemática, por ello es necesario considerar comprender y analizar el contexto, estudiándolo y evaluándolo.
- Los actores a participar de este taller deben capacitarse debidamente para la selección de herramientas e instrumentos como medios de trabajo, pudiendo así actuar con

eficacia ante los inconvenientes que se presenten en el camino; teniendo como punto clave la adopción de estrategias de recolección de datos, clasificación y estudio de cada fuente de información sobre el problema.

- Para (Ander Egg, 1999) los talleres tienen 3 funciones:

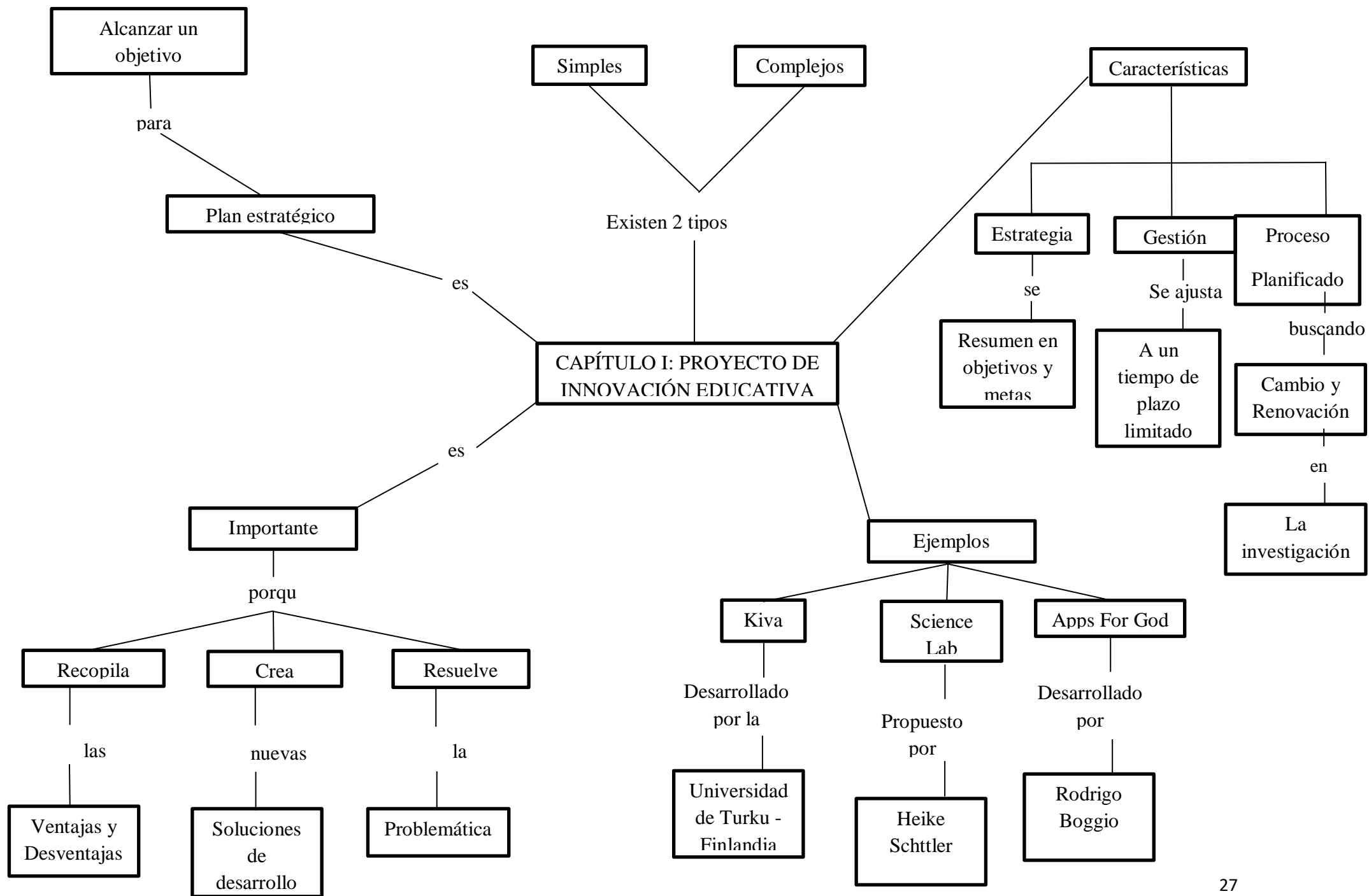
Dentro de la práctica docente; la realización de un trabajo colectivo.

Dentro de la investigación; conocer cada detalle verificado con el cuál se trabajará para cumplir dicha función.

Dentro del servicio o campo de trabajo; adquirir una estrategia de trabajo que permita recabar capacidades y destrezas para el desempeño profesional de los educandos.

2.9 Importancia de los Talleres Educativos

- Crea una relación, interjuego entre la reflexión y la acción.
- Busca una organización de acuerdos -para realizar tareas tanto individuales como colectivas.
- Aprender por la propia experiencia, creando un bien en beneficios de todos.
- Conocer de cerca el contexto externo e interno de cada participante, teniéndolo en cuenta para la realización de dichas actividades.



CAPÍTULO III

PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y LA IMPLEMENTACIÓN DE TALLERES EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

3.1 Desarrollo del Proyecto de Innovación Educativa

Para la realización de este Proyecto de Innovación Educativa tenemos los siguientes objetivos:

1. Sensibilizar al grupo de niños al buen trato con sus compañeros de aula.
2. Desarrollar e incentivar el trabajo colectivo, donde todos puedan ayudarse.
3. Lograr que ellos mismos reconozcan sus emociones y puedan controlarlas sin necesidad de recurrir a un adulto.
4. Ayudar a los niños a que tomen confianza en sí mismos y en los demás compañeros de grupo.
5. Reconocer las causas y soluciones asertivas a sus obstáculos y dificultades.
6. Desarrollar la autonomía y seguridad al momento de tomar decisiones.
7. Crear nuevos aprendizajes en base a lo experimentado.
8. Tomar conciencia de los logros que está obteniendo.
9. Diseñar nuevas formas de aprendizaje en base a lo que se requiere.
10. Proponer situaciones de conflicto donde ellos puedan resolverlo según su criterio.

También mencionaremos algunos objetivos secundarios a cumplir según las necesidades requeridas:

- Crear en el grupo una conciencia de sus acciones, así como el desarrollo de sus valores en uno mismo y entre el grupo, fortaleciéndolo con la confianza que se le brinde en todo momento de resolver sus propias dificultades.
- Motivar a la reflexión sobre sus actos antes, durante y después del desarrollo del proyecto de innovación educativa.
- Adquirir hábitos de conciencia (respeto, valoración, limpieza, orden)

Muchos docentes y practicantes de la materia se cuestionan cual es el mejor método de enseñanza que se puede ofrecer a los estudiantes, acoplándonos a nuestro Currículo Nacional siempre caemos en el mismo error. Podemos afirmar según (La L.O.G.S.E Art.9 Cap.1: Educación Infantil) “La metodología se basará en las experiencias, las actividades y el juego, en un ambiente de afecto y confianza”. Frente a este relato, hoy en día podemos estar seguros de que no existe dicho método, puesto que la educación se ve fragmentada desde todas las corrientes existentes desde años atrás hasta nuestra actualidad.

Cabe mencionar entonces que la creación de este taller educativo no solo enriquecerá su formación cognitiva, incentivando a la curiosidad de querer siempre saber más ofreciéndole un espacio amplio donde pueda combinar muchos elementos y crear un objeto. Sino que busca que el niño se reconozca como persona, sintiéndose libre en ese ambiente donde intercambia experiencias con otros niños y expresa sus emociones sin miedo a ser juzgado, formando personas capaces de desarrollar sus habilidades como soluciones a problemas futuros.

3.2 Ventajas del desarrollo permanente del Taller Educativo

- Organizar el espacio y el tiempo de desarrollo de cada actividad.
- Material disponible y al alcance para todos los participantes del taller.

- Mejorar los aprendizajes observando las debilidades a potenciar.
- Visualizar el avance desde nuestros inicios hasta la actualidad.
- Enriquecer el lazo afectivo y confianza entre los participantes del taller.

3.3 Fases del Desarrollo del Proyecto de Innovación Educativa

Fase I: Intervención

Se reunirá a los niños en un aula y se pondrá en manifiesto el objetivo de cada actividad a realizarse, se escucharán las intervenciones de los niños como motivo de recaudar evidencias y antecedentes para poder tratar desde un aspecto más concreto.

Mencionaremos los horarios de trabajo y procedimientos, a modo que podamos organizarnos sin interrumpir en sus actividades pedagógicas.

Fase II: Estableciendo las reglas de conducta esperadas y no esperadas

1. Respetar a mi compañero:
 - Ser amable con mi compañero.
 - Utilizar patrones de convivencia como por favor, gracias, disculpa, etc.
 - Felicitar a tu compañero o decirle algo positivo.
2. No debe ocurrir:
 - Lastimar ni con la mano, ni con el pie.
 - Utilizar vocabulario inadecuado como: palabras soeces.
 - Utilizar adjetivos calificativos o apodos con mis compañeros.

Fase III: Procedimiento

Nos reuniremos en un aula, donde podamos conversar y/o dialogar sobre hechos de nuestro agrado, actividades que compartimos en casa; realizaremos juegos de deletreo, adivinanzas, ejercicios de confianza, algunos pueden realizar un dibujo, pintura, etc. Esto se realizará los 20 primeros minutos, al término se les entregará una alcancía propia donde colocarán monedas de colores según la acción a realizar (Rojo, Azul y verde) también se les explica el motivo del retiro de cada moneda si es que incurren en alguna norma incumplida.

Cada 60 minutos estarán siendo supervisados o monitoreados por la docente a cargo de modo que pueda diagnosticar situaciones problemáticas. Cabe mencionar que también existe una cuarta moneda (moneda dorada) que será la de mayor valor puesto que para conseguirla se deberá realizar un elogio a un compañero o persona cercana sin necesidad de seguir un patrón.

Al término del día nos reuniremos nuevamente con los participantes, comentaremos sobre lo ocurrido el día de hoy y como se han sentido al tener esta responsabilidad de juntar monedas, todo esto se agenda como evidencia.

Realizaremos una actividad grupal para fortalecer al equipo, podemos integrar un taller de arte, música, teatro. Todo esto fomentará la expresión corporal y gestual de los niños a modo que puedan desenvolverse con libertad sin miedo a ser presionados ni atemorizados por entes externos.

Al término de la semana, el niño que haya logrado coleccionar el mayor número de monedas es acreedor de un obsequio o podrán decidir si las monedas recolectadas por el grupo lo pueden cambiar por un regalo grupal (cono lleno de sorpresas) y deberá ser repartido entre el grupo.

3.4 Contexto y Descripción

Los niños de la I.E “Explorer Kids” del distrito de San Miguel, se encuentran niños de cinco y seis años de edad con un nivel socioeconómico medio y medio-alto, pertenecientes de diferentes ambientes familiares (nuclear, separado). Hemos evidenciado que los niños presentan entre sí conductas violentas y de agresión, utilizando vocabulario inadecuado y palabras soeces para referirse unos de otros. Dichos comportamientos son originados por factores y entes externos así como la falta de una figura familiar consolidada; por ello tomamos en cuenta estos antecedentes para crear un proyecto donde se busque la mejora de dichas conductas, mediante el constructivismo logrando fortalecer el desarrollo integral de los niños.

3.5 Experiencia y ejecución del Proyecto Innovador “El buen Pastor”

3.5.1 Encuesta a los participantes

¿Con quién vives en casa?		
Núcleo Familiar	Frecuencia	Porcentaje
Padres	16	90%
Padre	1	5 %
Madre	1	5%
Abuelos	-	0 %
TOTAL	18	100 %

¿Con quién pasas la mayor parte del tiempo en casa?		
Núcleo Familiar	Frecuencia	Porcentaje
Padres	5	25%
Padre	-	0 %
Madre	6	30%
Abuelos	9	45 %
TOTAL	18	100 %

¿Qué programas de Tv ves en casa?		
Núcleo Familiar	Frecuencia	Porcentaje
Infantiles	1	5%
Reality show	12	70 %
Violentos	4	15%
Películas	3	10 %
TOTAL	18	100 %

3.5.2 Sesiones a realizar

Fecha de Inicio: lunes 14 de mayo del 2018

Fecha de Término: viernes 15 de junio del 2018

Taller	Duración	Objetivos	Estrategias	Participantes
“El buen Pastor”	Un mes	Sensibilizar a los niños sobre la agresividad, violencia y relaciones de maltrato. Promover el trabajo colectivo entre los miembros.	Motivación Comentarios Elogios	Niños Docente

Fecha de Inicio: lunes 18 de junio del 2018

Fecha de Término: miércoles 18 de julio del 2018

Taller	Duración	Objetivos	Estrategias	Participantes
“El buen Pastor”	Un mes	Integrar a los niños, formando su autonomía y seguridad. Crear un ambiente de confianza y calidez.	Dramatización Títeres	Niños Docente

CONCLUSIONES

PRIMERA:

El desarrollo del proyecto innovador es una herramienta para optimizar los aprendizajes que con dificultad han sido emitidos así como generar un bien dentro de la formación integral de todo estudiante en su etapa educativa.

SEGUNDA:

La realización de talleres educativos como propuesta de un proyecto innovador involucra a los docentes y niños con la sociedad, formando un trabajo colectivo teniendo la plena satisfacción de ver sus evoluciones y beneficiando a todos

TERCERA:

La educación tradicional se deja de lado para dar paso a las nuevas creaciones estratégicas como una forma de aprendizaje, desarrollando los talleres educativos y así mejorar la calidad educativa en los tres niveles.

SUGERENCIAS

PRIMERA:

Capacitar a los docentes con un nuevo paradigma de la educación, donde se exija a los mismos a fomentar proyectos innovadores con estrategias de aprendizaje que permitan al estudiante desarrollarse de una forma integral a lo largo de su vida.

SEGUNDA:

El logro de las capacidades vienen de la mano con el esfuerzo y trabajo en grupo, esto lo proponen los proyectos educativos. Los docentes debemos empezar a proponer dichos proyectos que beneficien a toda la comunidad educativa.

TERCERA:

Empezar a crear desde programas pequeños que duran días hasta un proyecto ya consolidado, teniendo en cuenta una problemática identificada desde un contexto social que podemos tener en nuestras aulas.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- ❖ Pablo Jesús Díaz Tenza (2017) *“Hacia una nueva escuela” El futuro de la Educación está en nuestras manos*. España. Editorial Círculo Rojo
- ❖ Tobón S. (2005) *“Formación Integral y competencias”* 1a Ed. Bogotá. Editorial Macro
- ❖ Ministerio de Educación del Perú (2011) *“El desarrollo de la educación”* UNESCO. Perú
- ❖ Recuperado de:
- ❖ http://www.ibe.unesco.org/International/ICE/natrap/Peru_Sp.pdf
- ❖ José Antonio Marina y Carmen Pellicen (2015) *“La inteligencia que aprende”*. España. Editorial Santillana
- ❖ Ken Robinson (2015) *“Escuelas creativas” La revolución que está transformando la educación*. Reino Unido. Editorial Gribaljo con traducción de Rosa Pérez
- ❖ Gimeno, J (2008) *Educación por competencias, ¿Qué hay de nuevo?*. Madrid España. Editorial Morota.
- ❖ Belén Piñero (2015) *“Educar las emociones en la primera infancia” Teoría y guía práctica para niños de 3 a 6 años*. España. Editorial Create Space Independent Pub
- ❖ María Elena Avalos (2008) *Competencias en Preescolar – guía. Práctica para la educadora*. Mexico. Editorial Trillas
- ❖ <https://linnealab.wordpress.com/.../caracteristicas-del-aprendizaje-basado-en-proyectos>
- ❖ <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/1401/Emilse%20Noreya%20Parrado.pdf;sequence=1>

ANEXOS



