

## **|TITULO**

### **CREATIVIDAD Y ACCION RESPONSABLE DESDE EL AULA**

#### **1. FICHA TECNICA**

INSTITUCION EDUCATIVA	: JOSE PARDO Y BARREDA CHINCHA
NIVEL EDUCATIVO	: EBR SECUNDARIA
DISTRITO	: CHINCHA ALTA
PROVINCIA	: CHINCHA
REGION	: ICA
RESPONSABLE	: LUIS ALMEYDA SALVADOR

#### **2. RESUMEN DE LA EXPERIENCIA**

La experiencia educativa se inició en el año 2013 en la comunidad campesina quechua hablante de Sacsaquero, ubicada a 3765 msnm en la provincia de Huaytará, esto como un mecanismo de fortalecimiento de las capacidades de los estudiantes frente a la problemática de la extrema pobreza y al poco interés de los Padres en la educación de sus hijos, así como estudiantes con poca motivación en continuar estudios superiores y de esta manera superar los desafíos de la pobreza.

Con la cruda realidad existente se inició con la propuesta de aprovechar con los recursos y materiales disponibles, siendo el primero el fruto del sanki en la elaboración de diversos productos, así como potenciar las habilidades artesanales de las jóvenes, los resultados obtenidos fueron muy alentadores ya que los jóvenes se involucraron en el proyecto y se fortalecieron en capacidades significativas y retadoras.

Posteriormente (2016) y actualmente en la Provincia de Chincha esta práctica pedagógica se ha direccionado hacia el desarrollo de las capacidades creativas e innovadoras de los estudiantes con un enfoque ambiental en el aprovechamiento de los recursos disponibles en nuestra localidad y a bajo costos.

Asimismo durante el desarrollo de la propuesta pedagógica se potencia en el estudiante el análisis, la investigación y el emprendimiento, partiendo desde la formulación de una idea, la misma que irán modificando y perfeccionando hasta obtener un producto, en el proceso los estudiantes movilizan todos sus capacidades y saberes e integran contenidos de las diferentes áreas curriculares al proyecto.

#### **3. CONTEXTO SOCIOECONOMICO DE LA PRACTICA**

La institución educativa José Pardo y Barreda ubicada en el Distrito de Chincha Alta, provincia de Chincha, en el Nivel secundario cuenta con una población escolar de 1200 estudiantes, en los turnos mañana y Tarde.

Los estudiantes provienen principalmente de familias disfuncionales y de condición económica Baja y que muchas de ellas apenas cubren sus necesidades básicas de alimentación y de salud, existen además algunos

casos de familias en situaciones muy precarias. Muchas de estas Familias son inmigrantes principalmente de los andes de la región de Huancavelica y Ayacucho.

Las principales actividades económicas de los Padres de Familia de la Institución Educativa son: construcción, comercio, operarios en empresas agroexportadoras, pesqueras y textiles, etc

En un menor porcentaje existen además estudiantes trabajadores, quienes solventan su propia educación y necesidades básicas, los estudiantes realizan trabajos de construcción (ayudantes) y realizan el trabajo de carga en el mercado de la Provincia.

Chincha conocida como “cuna de campeones” tiene entre sus principales atractivos: la gastronomía y su plato bandera la Carapulcra, la danza siendo la más representativa el negroide, y entre otros tenemos la hacienda San José, Santuario de la Beatita Melchorita, La huaca la Centinela, bodegas y viñedos.

#### 4. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Aprender Matemáticas siempre ha sido un reto para los estudiantes más aun cuando no existen objetivos claros respecto a su educación y su futuro, si a esto agregamos la casi nula implementación de materiales educativos, entonces el desafío es mayor. En este contexto en el año 2013 nace la idea de realizar la práctica pedagógica **creatividad y acción responsable desde el aula**, involucrando las Áreas de Matemática y Educación para el trabajo, con 28 estudiantes de 4to grado de educación Secundaria, siendo el objetivo utilizar situaciones significativas como oportunidades de aprendizaje desarrollando el pensamiento matemático, la creatividad e innovación.

En los posteriores años hasta la actualidad la practica pedagógica ha crecido y se fortalecido ya que se desarrollan actividades orientadas a desarrollar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad y gestiona proyecto de emprendimiento económico y social, todo ello centrado en un enfoque ambiental haciendo uso de recursos y materiales de reciclaje y de bajo costo fomentando en los estudiantes la resolución de problemas, el emprendimiento y conciencia ambiental.

Actualmente esta práctica beneficia a 170 estudiantes de primer y tercer grado, su implementación se desarrolla las siguientes actividades y fases:

- Actividad de Socialización  
Se motiva a los estudiantes mediante la socialización de experiencias, mostrando imágenes, videos y productos.  
Esta socialización de experiencias creativas permite que los estudiantes modifiquen su conducta en querer es poder y de asumir el reto de iniciar una idea creativa o un proyecto productivo.
- Actividad de Concientización

Se reúne con los Padres de Familia con el objetivo de concientizarlos para que apoyen y realicen un seguimiento al proyecto de sus hijos.

Una vez concluida estas actividades nos permitimos realizar el proyecto propiamente el mismo que se realiza de manera grupal e individual, en las siguientes Fases.

El sustento pedagógico lo recogimos del Aprendizaje basado en Proyectos donde el estudiante ocupa el foco desde el principio, siendo las fases:

**FASE FORMULACION DE IDEA O DISEÑO DE PROYECTO**, en esta etapa el estudiante realiza una actividad creativa en donde por medio de un desafío realiza un análisis de su entorno, de su realidad y visualiza un determinado producto que contrarreste situaciones problemitas.

**FASE DE PROVOCACION**, se realiza la visualización de una serie de videos, así como salidas de campo que permite que en el estudiante reflexione y le genere la inquietud de realizar acciones que modifique su realidad en función a su interés.

**FASE DE BUSQUE DE INFORMACION**, haciendo uso de una variedad de información en formato físico o digital, los estudiantes se empoderan de datos que le permita realizar un análisis profundo del tema en cuestión.

**FASE DE PRODUCTO FINAL**, como último paso se debe evidenciar la investigación esto es a través de un producto, haciendo uso de una variedad de competencias y saberes.

## 5. OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA

### **Objetivo General:**

Desarrollar y potenciar capacidades de emprendimiento y resolución de problemas en situaciones significativas haciendo uso de recursos disponibles en su contexto con un enfoque ambiental.

### **Objetivo Específico:**

- Promover en los jóvenes el desarrollo de habilidades productivas haciendo uso de insumos locales y materiales de reciclaje.
- Implementar proyectos productivos y su respectivo análisis económico financiero, su viabilidad y riesgos, identificado los procesos productivos hasta su venta.
- Organizar e Implementar el club del emprendimiento, mediante talleres de generación de ideas de negocio.

## 6. ESTRATEGIAS

La propuesta del proyecto CREATIVIDAD Y ACCION RESPONSABLE DESDE EL AULA se sustenta en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad y Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social

comprende estrategias pedagógicas derivadas de la socialización, diálogos y debates realizados en el aula, desafiando a los estudiante en encontrar diversas soluciones frente a una problemática en comun en especial al tema ambiental, idea de negocio y el pago de impuesto.

El desarrollo de la capacidad “trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas” se hizo la propuesta de trabajo en equipos en donde los estudiantes hicieron aportes desde la concepción de inteligencias múltiples, respetando además los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, en el desarrollo de la capacidad “aplica habilidades técnicas” la propuesta radica en el ensayo y error, ya que el estudiante una vez realizado el diseño, realiza un bosquejo y un prototipo a escala para luego de la demostración y la reflexión, elabora el producto final, encontrando en el proceso una serie de dificultades que le permite aplicar estrategias en la toma de decisiones con respecto al uso de insumos y materiales, disminuir costos, teniendo en cuenta la calidad del producto, cuidando los procesos y su presentación final.

## 7. RECURSOS

En el Enfoque basado en proyectos el centro del aprendizaje es el estudiante, en donde *“toda experiencia memorable tiene lugar en un escenario y dentro de una narración a la cual el participante le otorga un valor significativo... a una situación de aprendizaje que quiera ser memorable pues los hace por su propia satisfacción personal y grupal”* Mooc, aprendizaje basado en proyectos.

Para la implementación y el éxito del proyecto en sus diferentes etapas se utilizaron una variedad de recursos, entre ellos Laptop, pc, pizarra digital interactiva, celular, Tablet, calculadora, software, además en la elaboración de los proyectos, los estudiantes hicieron uso del fruto del sanki, botellas plásticas, tapas, cartón, papel, motor, papel aluminio, cables, focos led, cd, soldadura, etc.

Periódicos, revistas, libros, videos páginas web nos permitió recopilar material bibliográfico para la consolidación de contenidos temáticos como oferta, demanda, inversión, costos, rentabilidad y ganancia. Con la información recopilada y con la aplicación de encuestas se realizaron procesos estadísticos lo que generaron información relevante respecto a productos de consumo masivo y sus respectivos cuadros y gráficos estadísticos.

Además para evidenciar el logro del proyecto y su respectiva evaluación se usaron fotos, ficha de Observación, registro de evaluación, registro anecdótico, entrevistas y encuestas.

## 8. ALIADOS

Los principales aliados fueron los Padres Familia quienes aportaron con ideas, tiempo y recursos económicos para la consolidación de los diferente proyectos. Así mismo se contó con el apoyo del Centro de Salud, Directivos, Director del área Técnica y personal Docente de la Institución educativa.

## 9. RESULTADOS

- Se promovió y fortaleció la capacidad emprendedora de los estudiantes, logrando fortalecer su autoestima.
- Concientizar sobre una cultura ambiental, empleando las 3R.
- Integrar el conocimiento y la acción, aprender haciendo.
- Integración de los Padres involucrándose en las actividades educativas de sus hijos.
- Promover la Investigación y el análisis, desarrollando el pensamiento crítico al momento de elaborar su proyecto.
- Reconocer un flujograma en la elaboración de un producto.

## EVIDENCIAS



El proyecto dentro de sus carencias y sin un objetivo claro se inicio en el 2013, en la IE Manuel Gonzales Prada - Huaytara



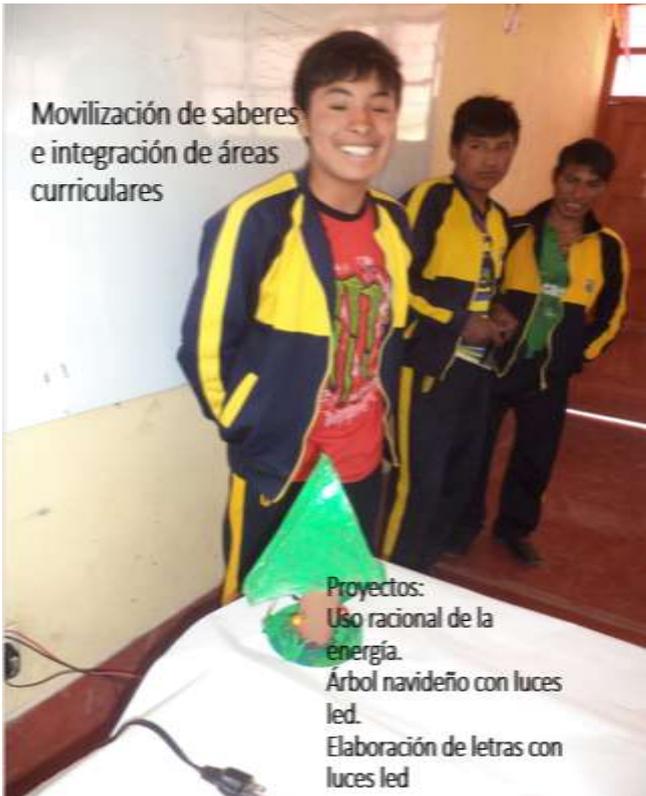
Se identificaron, aprovecharon y potenciaron los saberes de los estudiantes. Una vez motivados y consientes de su realidad , asumieron el compromiso de dar un paso adelante, y de asumir nuevos retos



Proyectos:  
Elaboración de cestos.  
Champo de sanki  
Adorno navideño con luces led



Mobilización de saberes  
e integración de áreas  
curriculares



Proyectos:  
Uso racional de la  
energía.  
Árbol navideño con luces  
led.  
Elaboración de letras con  
luces led



Del contexto rural,  
se realizó la replica  
en la zona urbana,  
con algunas  
características  
opuestas.  
Previamente se  
realizó un  
diagnostico de los  
estudiantes respecto  
a sus demandas e  
intereses, en el 2016  
se realizó el  
proyecto **Elaboración  
de llaveros** teniendo  
como insumo  
principal las tapas de  
botellas y las  
monedas de  
colección Riqueza y  
orgullo del Perú.





Evidencias y difusión de los resultados en ferias y encuentros



Proyectos 2017:  
Hervidor casero, Productos a base de Membrillo, Torta de galleta, Diseño de Polos, Lijador de Pared, Torno cerámico





Difusión de los resultados 2017



VISITA A CENTRO  
ARTESANAL

TRABAJO  
EXTRACURRICULAR

REUNIÓN CON  
MADRES DE FAMILIA





## USO DE RECURSOS



## PROYECTOS 2018

Panel Lunar

Carrusel de la Fortuna

Cocina casera

Semáforo de la evaluación

Ventilador casero