



ALUMNA: Ana Laura Federico Hernández.

ASESOR: Daniel Luna Mora.

MATERIA: MTIE102 Investigación Cualitativa y Cuantitativa en el aula.

TEMA: Innovación educativa basada en el poder del juego.

INNOVACIÓN EDUCATIVA BASADA EN EL PODER DEL
JUEGO.

MARCO TEORICO

1.CREATIVIDAD:

La creatividad puede considerarse como la manifestación cúspide de la inteligencia, concebida como la expresión de equilibrio de la estructura cognoscitiva del ser humano con el medio (Piaget, 1975), como la capacidad de desarrollar pensamiento abstracto (Lewisterman, 1921), o como la capacidad de análisis y construcción mental de relaciones de pensamiento (Bereiter y Engelmann, 1966), o la capacidad de adaptación, equilibrio y empleo eficaz del pensamiento creativo cuando es un acto autónomo, original y significativo (Duncan, 1985)

La creatividad es reconocida como una posibilidad de análisis relacional más amplio, complejo y alternativo; la posibilidad de representación y de simbolización de manera divergente; el aprovechamiento del conocimiento con mayor combinatoria y en la jerarquía de las facultades humanas, como la expresión del grado más alto de las maneras de reunir información, procesarla y utilizarla (Landau, 1987).

1.1INNOVACIÓN.

Etimológicamente, la palabra innovación proviene del latín innovatio que significa “crear algo nuevo”. También se usa en el sentido de nuevas propuestas e inventos. Diversos estudios han documentado que la palabra innovación tiene significados diferentes para personas diferentes, por lo que es relevante intentar algunas aproximaciones para hablar el mismo lenguaje y poder comunicarnos sobre el tema (Magda & Buban, 2018). Una definición ligada al desarrollo de habilidades de liderazgo transformacional es la propuesta por Banerjee: “Innovación es la habilidad de superar enfoques normativos con un margen significativo, producir nuevos valores, resultados, paradigmas y transformaciones” (Banerjee, 2017). Las conductas innovadoras requieren creatividad y receptividad al cambio, aunque la creatividad por sí misma no garantiza la

innovación (por ejemplo, un criminal puede ser creativo). Podríamos definir innovación como el proceso de ingresar algo nuevo dentro de una realidad preexistente, para cambiar, transformar o

mejorar dicha realidad. Independientemente del concepto específico que usemos de innovación, aparentemente se trata de un proceso de múltiples etapas con el que las organizaciones transforman sus ideas en productos, procesos o servicios, para mejorar la calidad de todo el sistema. (Baregheh, 2009).

1.2 INNOVACIÓN EDUCATIVA.

La innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones

problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación (Imbernón, 1996).

Innovación educativa significa una batalla a la realidad tal cual es, a lo mecánico, rutinario y usual, a la fuerza de los hechos y al peso de la inercia. Supone, pues, una apuesta por lo colectivamente construido como deseable, por la imaginación creadora, por la transformación de lo existente. Reclama, en suma, la apertura de una rendija utópica en el seno de un sistema que, como el educativo, disfruta de un exceso de tradición, perpetuación y conservación del pasado. Innovación equivale, ha de equivaler, a un determinado clima en todo el sistema educativo que, desde la Administración a los

profesores y alumnos, propicie la disposición a indagar, descubrir, reflexionar, criticar, cambiar (Pascual, 1988).

1.3 LA NECESIDAD DE INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN.

Actualmente hay un movimiento creciente a nivel internacional, para alinear nuestros métodos de enseñanza y aprendizaje con los avances del conocimiento (Díaz-Barriga, 2010). Ello implica actualizarse, desarrollar e incorporar innovaciones en el ámbito educativo de los diferentes niveles, básico, medio superior, superior y educación continua a lo largo de la vida. Es menester pensar en la innovación educativa como un medio para mejorar el aprendizaje y producir cambios positivos en las personas y en el entorno. El potencial de la innovación educativa en el contexto universitario moderno puede ser enorme. Los esquemas que hemos utilizado en el último siglo han generado muchos resultados positivos, pero existe todavía multitud de retos que no se han resuelto con los métodos tradicionales, y que requieren obligadamente esfuerzos colaborativos interdisciplinarios, intra e interinstitucionales. La innovación educativa debe crecer, diseminarse y ayudar a transformar el conflictivo mundo moderno que habitamos. Si la única constante en la vida moderna es el cambio, debemos propiciar que la educación de los habitantes de nuestro país y del mundo sea de la mejor calidad posible, con mejores maestros y en mejores instituciones.

2. JUGAR.

El verbo jugar no se puede conjugar con los verbos acompañar, controlar y vigilar, sino con el verbo dejar.

En el juego libre los niños aprenden a tomar sus propias decisiones, a resolver problemas, a conocerse a sí mismos, a relacionarse con los demás, y a respetar las normas que los rigen. Y estimulan la imaginación, el descubrimiento y la creatividad, algo que observamos en los patios escolares cuando se asume que son espacios flexibles de

oportunidades educativas. Esto constituye un entrenamiento directo de las funciones ejecutivas del cerebro. Y una estupenda forma de trabajarlas en la infancia es mediante situaciones cotidianas vinculadas a lo lúdico o a lo artístico, por ejemplo.

A diferencia de los adultos, a los niños lo que más les interesa es el trayecto, todo lo que puede pasar durante el “viaje”, y lo que menos, llegar. Para, piensa y actúa son los pasos adecuados que demuestran un buen funcionamiento ejecutivo. Pues bien, a los niños les

encanta pararse, observar, recoger cosas del suelo, manipularlas, guardarlas... E independientemente de que estén solos o acompañados por sus amistades son responsables y muestran prudencia. Sin embargo, en compañía de los adultos florecen las prohibiciones. Nosotros siempre tenemos prisa y ello conlleva, en infinidad de situaciones, que se enfaden o se comporten mal. No podemos exigir a nuestros hijos o alumnos que se controlen (control inhibitorio), reflexionen (memoria de trabajo) o sean flexibles (flexibilidad cognitiva) si nosotros no somos ejemplo de ello.

JUSTIFICACIÓN.

La presente Investigación tiene como propósito dar a conocer la importancia de la innovación en metodologías de aprendizaje que actualmente son utilizadas en educación para transmitir conocimientos y adquirir los aprendizajes esperados establecidos en planes y programas de educación, así como el desarrollo de habilidades y conocimientos que deben causar impacto en la vida del estudiante para así lograr un cambio en su conducta y aplicar dichos conocimientos en la vida diaria, que nos ayudarán a aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser.

Desde el pasado Marzo 2020, en nuestro país fue declarado el confinamiento, debido a la pandemia que el mundo enfrenta ante el covid 19 (SARS COV -2) el alto nivel de contagio, la falta de fármacos para enfrentar dicha enfermedad y el colapso de diversos hospitales del país provocaron el cierre de escuelas, comercios, corporativos, centros comerciales y todo tipo de actividad no esencial, esto tuvo como consecuencia la educación a distancia en todos los niveles, provocando un desajuste emocional en estudiantes, que se vieron en la necesidad de seguir aprendiendo desde casa, implementando diversos métodos propuestos por docentes, directivos y secretaría de educación.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La educación básica a distancia provocó que los métodos utilizados fueran de alguna manera austeros ya que nadie estaba preparado para poder enfrentar una situación de esta magnitud, en educación pública se optó por ver programas televisivos

que abordaban el desarrollo de temas esenciales en las diversas materias o el desarrollo de actividades propuestas por los docentes frente a grupo, en nuestro país la educación siempre ha sido presencial lo que provoca que los estudiantes estén acostumbrados a la convivencia con sus compañeros, maestros y personal educativo, al enfrentarse al confinamiento cambia el mundo al que estaban acostumbrados, haciendo una revolución emocional inexplicable, sumándole a esta situación que los padres realizan trabajo desde casa o el llamado home office y para la mayoría trajo un incremento de trabajo y de jornada laboral, aún estando en casa, en la mayoría de las ocasiones no se cuenta con el tiempo suficiente a destinar para la educación de sus hijos.

Los docentes se enfrentaron a nuevos conocimientos y desarrollo de habilidades digitales para poder seguir desarrollando la labor docente, en los dos periodos de evaluación abarcados hasta el momento en la mayoría de las instituciones educativas y por comentarios de los padres de familia se observa que los alumnos no han desarrollado los aprendizajes esperados, es aquí en donde entra la innovación educativa basada en el poder del juego, ya que como se mencionaba, el juego estimula en los niños el descubrimiento la creatividad y la imaginación.

Existen diversos temas relevantes que se pueden adaptar a manera de juego la vivencia de situaciones cotidianas en las que el niño experimentará el trayecto para poder llegar al final de la situación, esto será relevante en su vida por lo cual tendrá mayor impacto en su conocimiento que el simple hecho de leer y contestar un cuestionario.

La práctica realizada fue para el tema de la conservación de alimentos, asignatura ciencias naturales 4° grado.

En esta práctica se utilizó la preparación de chiles en vinagre, se solicitó de manera previa el material y solo con la supervisión de padres de familia, se llevó a cabo

la clase de manera virtual, el procedimiento fue dinámico ya que los niños se mostraban entusiasmados y los resultados en cuánto aprendizajes fueron satisfactorios.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.

1. ¿Los métodos utilizados por los docentes han desarrollado de manera adecuada los aprendizajes esperados?
2. ¿Los temas relevantes adaptados a manera de juego, tiene mayor impacto en el aprendizaje de los alumnos?

HIPÓTESIS.

1.- Conectar el conocimiento que se adquiere en la experiencia extraescolar de los alumnos con los conocimientos que se trabajan en la escuela dandoles una adaptación a manera de juego, propiciará que los aprendizajes tengan mayor impacto en su aprendizaje.

2. Dejar que los alumnos sean protagonistas del proceso enseñanza - aprendizaje partiendo de sus intereses, provocará el deseo de los alumnos por seguir aprendiendo.

TIPO DE ESTUDIO.

El tipo de estudio utilizado en la Investigación es cualitativo con enfoque descriptivo y metodología fenomenológica.

La finalidad del estudio es observar un cambio en la metodología empleada por docentes frente a grupo, lo cual debe ocasionar un cambio en el aprendizaje de los alumnos y este cambio debe repercutir en su actuación.

OBJETIVOS.

Los objetivos que se pretenden alcanzar en la Investigación, son los siguientes:

1. Aplicar nuevas técnicas basadas en prácticas de juego para causar mayor impacto en los aprendizajes, ya que serán vivenciales.

Generar nuevas capacidades y habilidades de aprendizaje en alumnos al modificar la práctica docente.

PARTICIPANTES.

Los participantes en la práctica, son cinco alumnos (3 niñas y 2 niños de 9 años de edad) de 4° grupo B de la Escuela Primaria Agustín Yañez ubicada en Canosas esq. Dalias, Coacalco de Berriozabal, Estado de México.

INSTRUMENTOS.

Se diseñó un cuestionario de google forms en el cuál se observaron las respuestas de los alumnos, esto ayudó a corroborar los aprendizajes y la preferencia de la metodología utilizada.

Se anexan el cuestionario muestra aplicado:

1. De acuerdo al procedimiento utilizado ¿Lograste observar el cambio que se realiza en la cocción de los alimentos?

- a) Si
- b) No
- c) Tal vez

¿Cuáles son las ventajas de la cocción de alimentos?

- a) Conservación, eliminación de organismos dañinos y digestión ligera.
- b) Cambio de sabor y color de los alimentos, envasado llamativo.

3. Método de conservación que consiste en elevar la temperatura de 60° a 140° y después bajarla de manera rápida.

- a) Pasteurización.

- b) Envasado.
 - c) Envasado.
4. El cambio brusco de temperatura elimina o reduce.....
- a) El olor y sabor de los alimentos.
 - b) Los microorganismos de tal manera que los alimentos se conservan por más tiempo.
 - c) La calidad de los alimentos.
5. Nombre del científico francés que descubrió el método de pasteurización.
- a) Leonardo Da Vinci.
 - b) Thomas Alba Edison.
 - c) Louis Pasteur.
6. Selecciona el tipo de actividad que te agrada más.
- a) Prácticas de juego.
 - b) Leer y contestar cuestionarios.
 - c) Ver la programación de T.V. y realizar resumen.

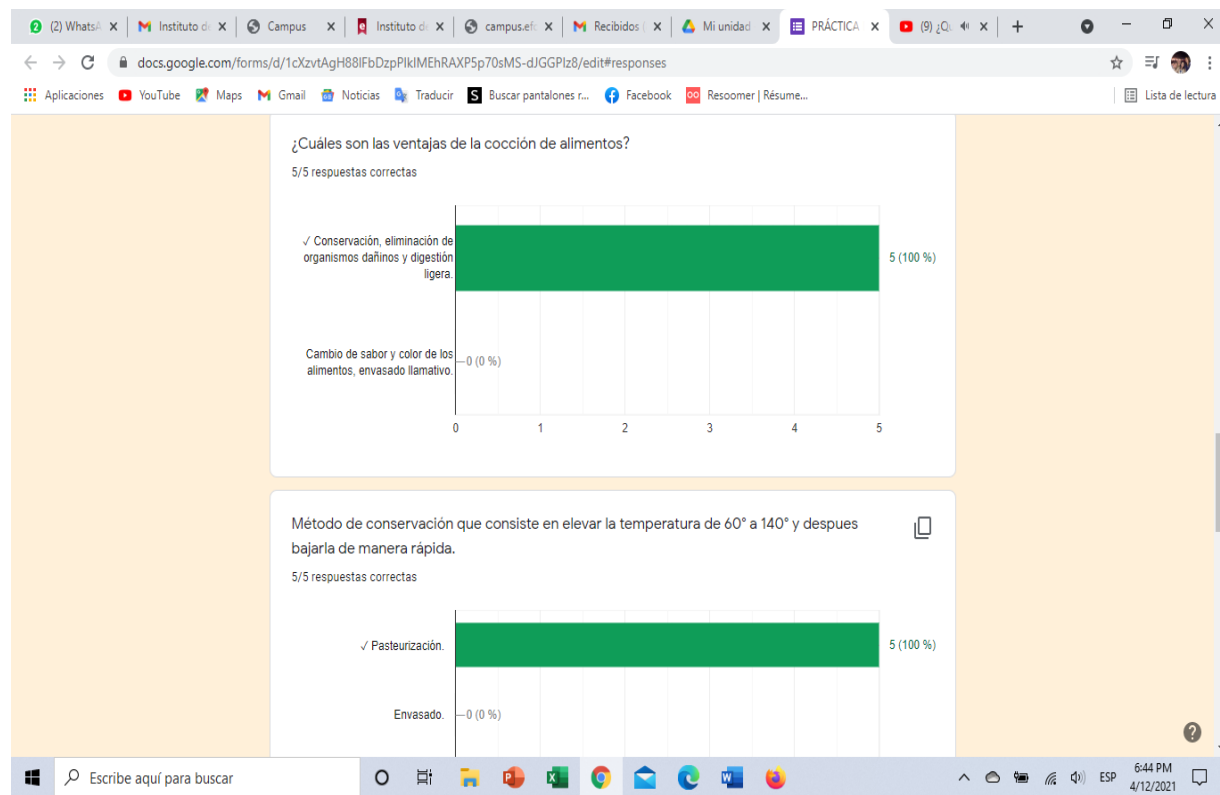
ANÁLISIS ESTADÍSTICOS.

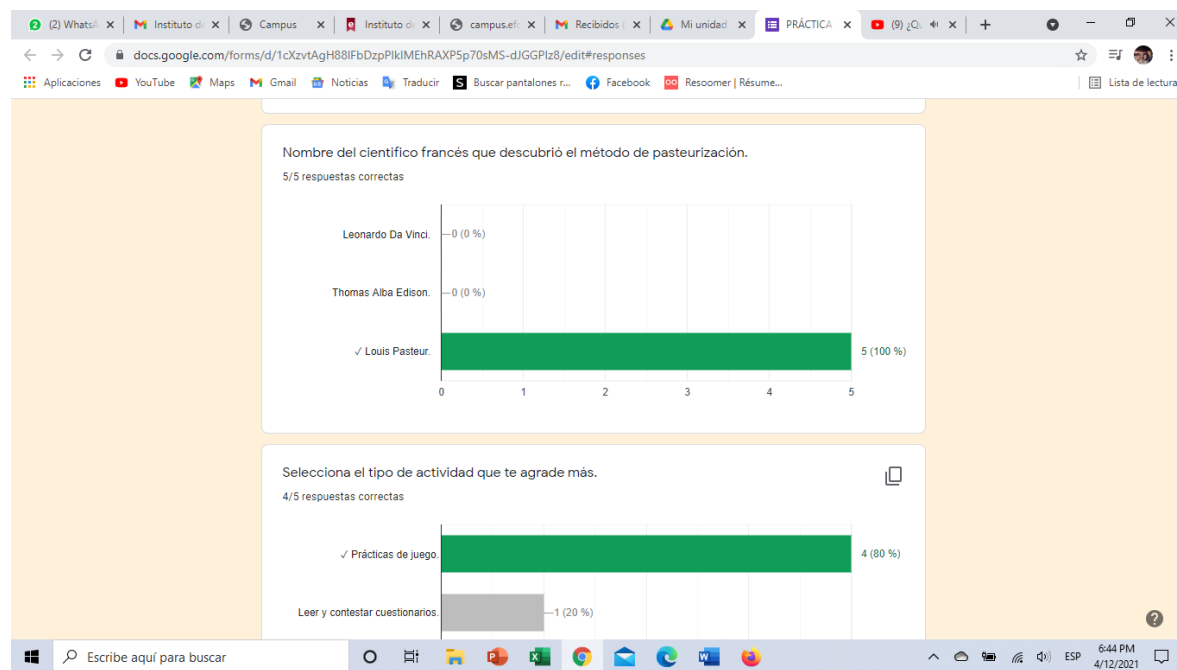
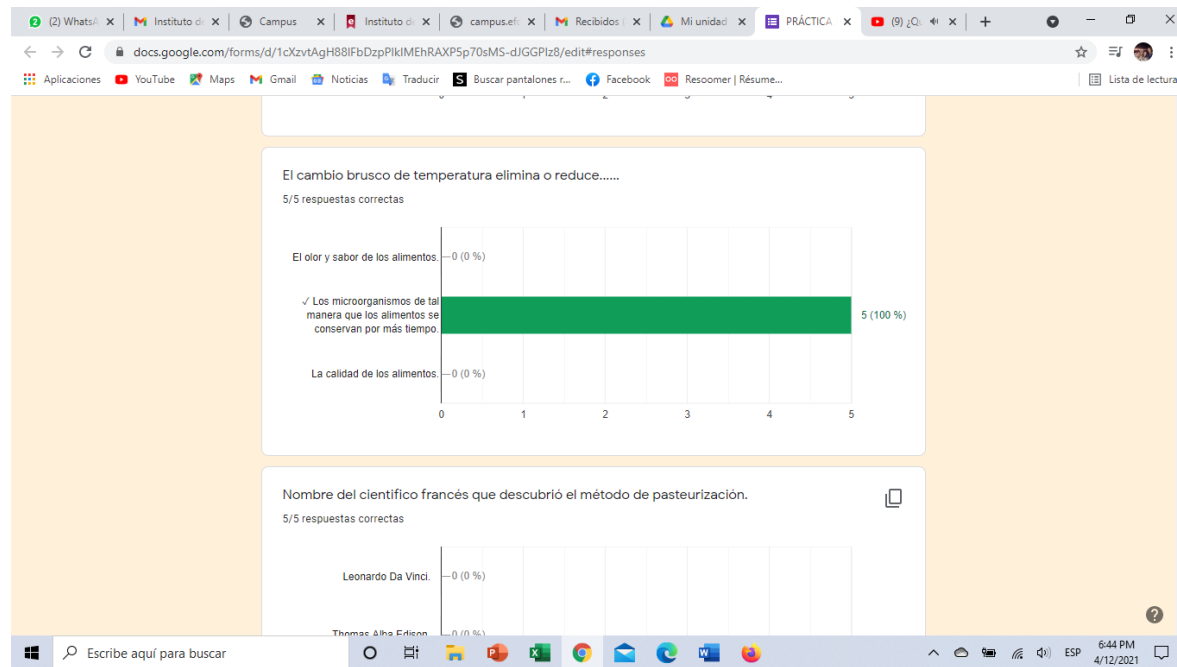
Se realizó un formulario en google que constó de 6 preguntas cerradas y opción multiple en las cuales arroja el impacto que se obtuvo con la estrategia realizada de manera virtual, las respuestas determinaron que el 100% de los alumnos mostró mejor actitud e interés en la sesión virtual, contestando de manera dinámica diferentes

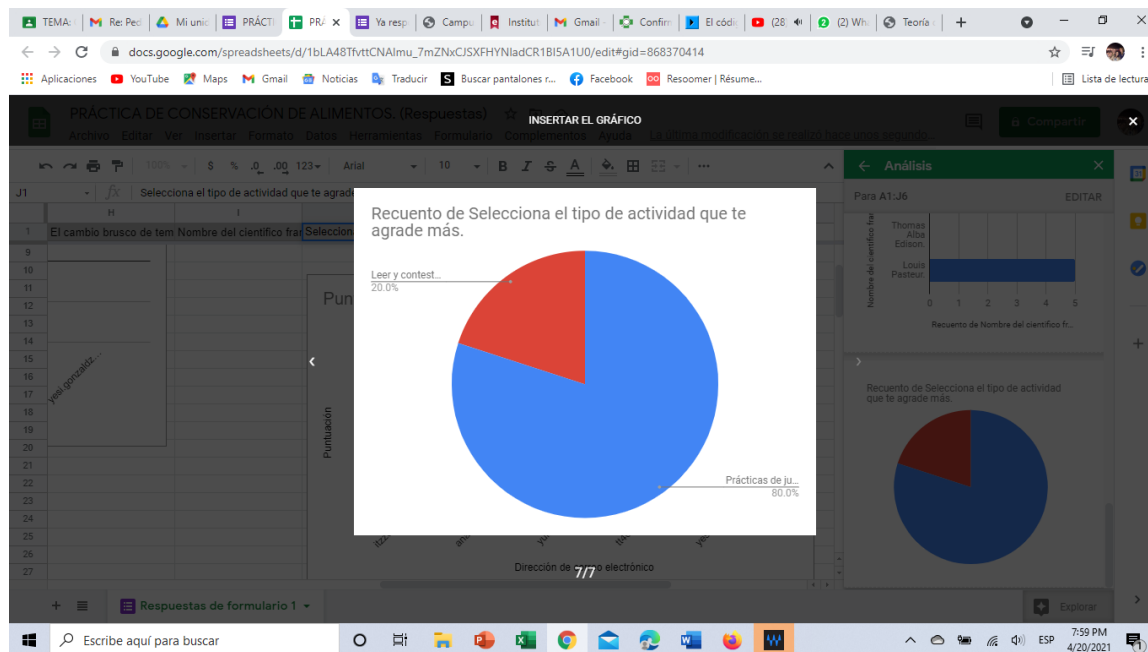
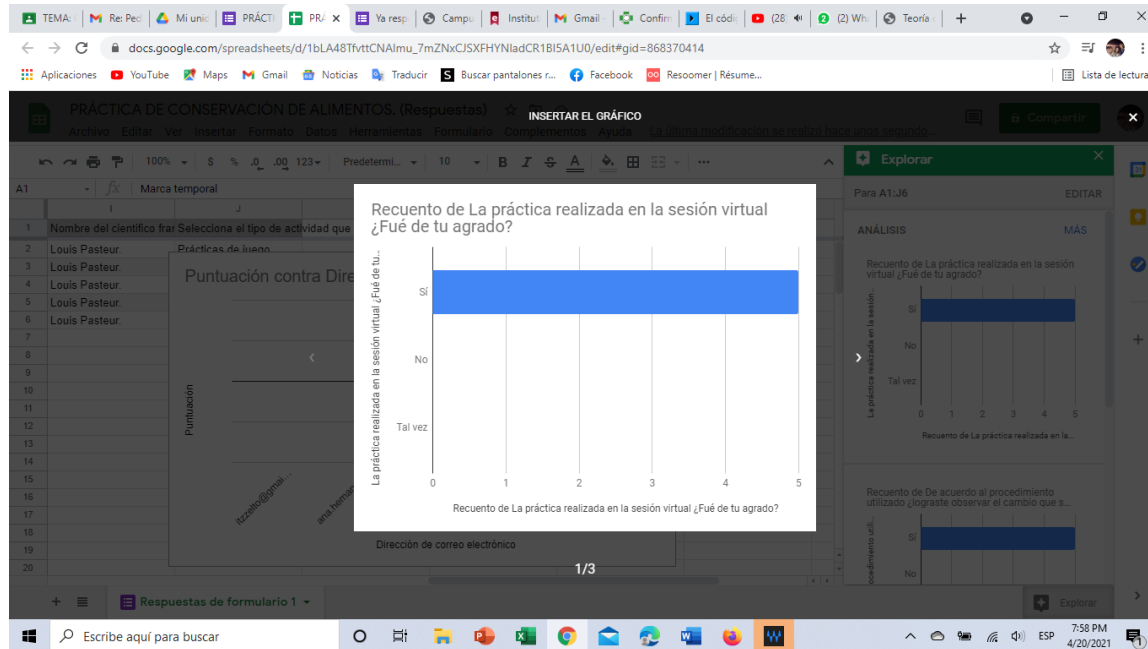
preguntas relacionadas a las características importantes que van relacionadas con el tema.

En la última pregunta, se les cuestionó acerca de la preferencia de estrategias utilizadas en las asignaturas, el 80% de los estudiantes cuestionados optaron por practicas relacionadas con el juego, el 20% informó que prefería leer y contestar alguna actividad.

Se anexan las evidencias de la estadística:







CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN.

Esta experiencia ha mostrado cómo es posible diseñar y aplicar un aprendizaje basado en prácticas de juego organizado. A partir de las orientaciones y recursos actualmente disponibles que se tienen en casa, solo contando con la supervisión de los padres de familia, la práctica vivencial ayudó a la observación de los procedimientos que ayudaron a que el alumnado comprendiera y desarrollara los aprendizajes del tema.

También ha mostrado que las aplicaciones generadas son útiles y valiosas para producir mejoras apreciables y significativas, tanto en la docencia del profesor y su metodologías, como en el aprendizaje de los estudiantes, contribuyendo a la mayor satisfacción y bienestar de ambos al implicarse en las actividades de docencia y aprendizaje.

Los docentes debemos ser conscientes en generar un cambio en los procesos utilizados para impartir aprendizajes, siempre se debe buscar la mejora para impartir nuestro labor, debe ser llamativa, productiva y sobre todo significativa, esto ayudará no solo en los aprendizajes, si no en evitar la deserción escolar, al generar en el alumno la curiosidad por seguir aprendiendo y despertar su imaginación y la crítica desde

temprana edad y así generar alumnos con capacidades desarrolladas que aprendan a aprender, aprendan a hacer y aprendan a ser.

REFERENCIAS.

DOMS, M. y MOSCOVICI, S. (1985). Innovación e influencia de las minorías en Psicología Social. Buenos Aires: Paidós.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.

Grawitz M. "Métodos y Técnicas de las Ciencias Sociales I-II." Editorial Mexicana 1984, México.

Flórez Ochoa Rafael y Alonso Tobón Restrepo. Investigación Educativa y Pedagógica. Bogotá: McGraw Hill. 2001

BORDAS, I. (2000). La evaluación de programas para la evaluación. En B. Jiménez (editor). Evaluación de programa, centros y profesores. Madrid: Síntesis.

BROCKBANK, A. y MCGILL. I. (2002). Aprendizaje reflexivo en la educación superior. Madrid: Morata.

Cañal de León, P. (2002). La Innovación Educativa. Madrid, España: Editorial Akal.

Díaz-Barriga Arceo, F. (2010). Los profesores ante las innovaciones curriculares. Revista Iberoamericana de Educación Superior, (1), 37-57.

González Flores, P., Prado Saavedra, J., Jurado Nuñez, A., Luna de la Luz, V., & Sánchez Mendiola, M. (2017). Reflexiones sobre el horizonte de innovación educativa en la UNAM. En: Memorias del 4to Congreso Internacional de Innovación Educativa del Tec de Monterrey (pp. 2905-2931).

Disponible en: <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2020/02/27/la-infancia-segun-tonucci-diez-ideasclave/>. Consulta: 12 de marzo de 2021

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2016). Modelo Educativo Tec21. Tecnológico de Monterrey: Monterrey, NL. <https://observatorio.itesm.mx/tec21>