**FORMATO DE CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS SIGNIFICATIVAS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| IDENTIFICACION  Nombre de la Experiencia: APRENDAMOS LAS TABLAS DE MULTIPLICAR JUGANDO | | | | |
| Temática (s): (Áreas en las que se desarrolla la Experiencia)  MATEMÁTICAS | | | | |
| Líder(es) de la experiencia:  CARLOTA MARROQUIN MATA, EMILCE LOZANO TOVAR Y JOSE OMAR GARCES HOYOS | | | | |
| Municipio: BARAYA Zonas: Rural  Establecimiento Educativo: CE LA UNIÓN | | | | |
| Sede Educativa: PRINCIPAL Código DANE Sede: 241078000608 | | | | |
|  | | | | |
| ¿ES UNA ExPS TIC?  (SI APLICA MARCAR ENFRENTE CON X) | SI |  | NO | X |
| CLASIFICACIÓN DE NUEVA TECNOLOGÍA - NTIC IMPLEMENTADA –TECNOLOGIA DE APOYO EMPLEADA EN EL DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA SIGNIFICATIVA  (EJEMPLO: VIDEO, PAGINA WEB O URL, BLOG, ENTRE OTROS): | | | | |
| NO APLICA | | | | |
| EXISTE UN VIDEO QUE EXPLIQUE LA ExPS PARA PUBLICAR EN EL PORTAL EDUCATIVO virtual.huila.edu.co? | | | | |
| SI EXISTE UN VIDEO | | | | |
| PERTINENCIA: Identificación de la problemática y aportes de la experiencia | | | | |
| Esta experiencia se pretende entregar, para ser validada e incorporada al PEI. En su currículo proveniente de las matemáticas en básica primaria. Se organiza con el deseo de despertar en el estudiante la necesidad de mecanizar y grabar jugando las tablas de multiplicar, proceso que le servirá de apoyo en su campo laboral e intelectual, sirviendo de soporte e instructivo a otros que aborrecen y odian los números, cuando se trata de llevar contabilidad.  Cuando se trata de enseñar la división, el niño o adolescente se confunde y es por cuanto no entiende la relación de equivalencias entre el dividendo y el divisor. No comprende la forma, manera actitud o procedimiento que hay que hacer para dividir tanto en tanto y tanto por tanto = a tanto, cuanto, pero más cuando se trata de dividir cuatro cifras en el dividendo y dos en el divisor. La experiencia significativa ha permitido generar un ambiente de aprendizaje mediado a través del juego en el que se enseña y se motiva el proceso multiplicativo. | | | | |
| TIEMPO DE DESARROLLO: | | | | |
| 1 año | | | | |
| ESTADO DE DESARROLLO ACTUAL DE LA EXPERIENCIA: (Aprendiz, practicante, guía, maestra) | | | | |
| Aprendiz | | | | |
| POBLACIÓN CON LA QUE SE DESARROLLA: (niveles o grados de educación) | | | | |
| Prescolar y primaria | | | | |
| BALANCE DE LA EXPERIENCIA: Factores que facilitan y dificultan su implementación | | | | |
| Factores que facilitan su implementación  El desarrollo e implementación de la propuesta, puede darse de acuerdo con el interés dado por parte de los docentes que deseen adoptarla, su transferencia se hará en la medida con que cada actor participe y la divulgue.  Factores que dificultan su implementación  Uno de los factores más importantes, que pueden dificultar la implementación de la experiencia, será el sentido de partencia por parte de los docentes y estudiantes, el ánimo con el cual se presente. | | | | |
| RESULTADOS | | | | |
| Esta experiencia, tuvo como resultado la vinculación entre la realidad con la razón (algo Lógico) según nuestro quehacer cotidiano, los estudiantes establecieron una relación entre el juego, aprender a jugar y jugar para aprender. Ejercitaron la memoria, ese disco duro que día a día se nos viene atrofiando, debido a los inventos y que desplazan al hombre por la maquina (calculadora ETC.) | | | | |
| RECONOCIMIENTOS OBTENIDOS | | | | |
| Ninguno por el momento. | | | | |
| ACCIONES DE MEJORAMIENTO | | | | |
| Se recomienda seguir trabajando en el proceso de generación de pensamiento investigativo a través de los juegos tradicionales. También, se invita a que este tipo de proyectos se repliquen en las otras sedes del CE, para así, generar redes internas de conocimientos e investigación que permitan consolidar una cultura investigativa y de la innovación pedagógica que haga parte de la cultura docente. | | | | |

Docente Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Profesional de Apoyo Pedagógico Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Rector Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Otros Asistentes:

Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Cargo: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Cargo: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Cargo: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Nombre y Apellidos: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Cargo: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Nota: Si\_\_\_ NO\_\_\_ autoriza la publicación de la Experiencia Pedagógica Significativa para lo cual debe diligenciar los siguientes documentos:**

1- ACUERDO DE CESIÓN DE LOS DERECHOS DE USO DE OBRA LITERARIA, CIENTIFICA, ARTISTICA, AUDIOVISUAL, DIDACTICA, DE SOFTWARE O APLICATIVO WEB, PUBLICADA O INEDITA. (5 Anexo Acuerdo de Cesión Derechos Aplicativo web).

2- LISTADO DE INTEGRANTES DESARROLLADORES DE PROYECTO (6 Anexo Listado de integrantes desarrolladores de proyecto).

3- AUTORIZACIÓN PÚBLICACIÓN INFORMACIÓN SOBRE PROYECTO, OBRA U OTRA CREACIÓN. (7 Anexo Autorización de Publicación).