



**FACULTAD DE FIOLOSOFÍA, EDUCACIÓN Y CIENCIAS
HUMANAS**

TRABAJO ACADÉMICO

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

**USO DE LOS CRUCIGRAMAS COMO MATERIAL DIDÁCTICO
PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES**

ARTURO AYRAMPO VASQUEZ

LIMA, PERÚ

AÑO 2018

Dedicatoria

A mi familia, a mis padres, quienes son mi fortaleza, a la institución educativa, porque a lo largo de los años me permitió crecer profesionalmente y como persona.

Agradecimiento

A los responsables del programa que han apostado por nosotros para ser los nuevos profesionales que cambien la educación actual

Tabla de contenidos

	Pág
1. Datos de identificación	5
2. Contextualización del proyecto.....	5
3. Problemas priorizados para el proyecto.....	7
4. Descripción del proyecto de innovación	10
5. Justificación de la pertinencia y relevancia del proyecto.....	10
6. Población beneficiaria.....	12
7. Objetivos	12
7.1 Objetivo General	12
7.2 Objetivos Específicos.....	12
8. Fundamentación teórica.....	13
9. Estrategia de implementación.....	21
10. Proceso de ejecución	22
11. Presupuesto ejecutado.....	29
12. Estrategia de seguimiento y monitoreo del proyecto.....	31
13. Evaluación final del Proyecto.....	33
14. Autoevaluación de la gestión del PIE.....	35
15. Sostenibilidad del Proyecto.....	36
16. Bibliografía.....	38
17. Anexos.....	39
Anexo 1: Ficha de Observación.....	39
Anexo 2: Fichas resueltas.....	40
Anexo 3: Evidencias fotográficas.....	41

1. Datos de identificación

1.1. USO DE LOS CRUCIGRAMAS COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES DE LAS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA ROSA DE LA CIUDAD DE PUERTO MALDONADO - 2017

1.2. Datos del estudiante:

Nombres y apellidos : Arturo Ayrampo Vásquez
N° de DNI : 04821066
Nombre de la IE : I.E. SANTA ROSA
Cargo que desempeña : Director

1.3. Datos de la IE donde se aplicará el proyecto de innovación

Nombre de la Institución Educativa : Santa Rosa
Tipo de Institución Educativa : Polidocente / EBR / de mujeres
Dirección : Av. Circunvalación esquina Jr. Zoila Áncora
Teléfono : 082 - 571043
Nombre del director : Arturo AYRAMPO VASQUEZ
Niveles que atiende : Educación Primaria y Secundaria
N° de profesores : 41
N° de estudiantes : 377 (primaria) 510 (secundaria)
888 estudiantes

2. Contextualización del Proyecto

La Institución Educativa Centenaria “Santa Rosa” se sitúa en la Av. Circunvalación s/n, esquina con Jr. Zoila Áncora, 3ra cuadra, en el Asentamiento Humano “Los Camineros”, de Puerto Maldonado, capital del departamento de Madre de Dios. Atiende los niveles educativos: Educación Primaria (377 estudiantes) y Secundaria (510 estudiantes) alcanzando un total de 887 estudiantes.

Fue fundado en 1915, es la primera Escuela de Mujeres creada en la selva, por ello, es una institución educativa de confesión católica que asume la misión y los ideales de la Congregación de las Misioneras Dominicanas del Rosario, siendo su primera directora la Madre Ascensión Nicol Goñi. Fue dirigida durante 98 años por destacadas hermanas dominicas que dejaron su huella en beneficio y

prestigio de nuestra IE. A la fecha se encuentra bajo la tutela del Vicariato Apostólico de Puerto Maldonado,

Nuestro lema “Ciencia, Virtud y Acción”, es una síntesis de amor a la verdad desde el conocimiento y unido a la fe cristiana y la vida.

Esta casa de estudios atiende desde el año 2015 a las estudiantes en el modelo de Jornada Escolar Completa, siendo una de las primeras en nuestra región; se caracteriza por el incremento de horas de clases a 9 horas diarias, aumento de horas para el área de Inglés y Educación Física, implementación con trabajadores administrativo (vigilantes, de servicio, CIST, CARE, psicólogo, entre otros), y docentes, implementación con materiales, equipos.

Tiene una infraestructura moderna, con ambientes adecuados para el trabajo de las estudiantes, implementado con recursos y equipos adecuados a las exigencias y necesidades de las estudiantes y los docentes.

La institución atiende a una población estudiantil que proviene de familias de condición económica medía y baja, preferentemente, respondiendo a la visión de nuestras fundadoras, quienes siempre han postulado que su misión está centrada en la población pobre y necesitada, generalmente son hijas de empleados públicos, comerciantes, agricultores, mineros, madereros, taxistas, entre otros.

Nuestra población estudiantil está integrada por un 78.5% de estudiantes nacidas en Puerto Maldonado, pero de padres originarios de otros lugares del Perú, de Bolivia y Brasil principalmente, un 16.5% de estudiantes son nacidos en Madre de Dios de padres originarios de esta región; un 5% son estudiantes que provienen de otras ciudades. En ese sentido el tema cultural está vinculado a los orígenes de nuestros padres de familia, siendo nuestras aulas ambientes en donde interactúan compartiendo experiencias culturales diversas, se establece el diálogo entre culturas, y se procura la adopción o fortalecimiento de una identidad cultural propia. Ello es consonante con la realidad de nuestra ciudad, que en las últimas décadas se ha visto fortalecido con la llegada de familias de las ciudades como Puno, Apurímac, Cusco, Ica. Chiclayo, entre otros, así como de familias provenientes del Acre (Brasi) y Beni, Pando (Bolivia).

Referente al nivel educativo de los padres de familia, se evidencia que el 61% de estos se encuentran en un nivel superior, un 37% en un nivel de educación secundaria, y un 2% de padres de familia con formación básica o que nunca han estudiado.

La IE presenta muchas potencialidades y debilidades, en la primera se destaca el apoyo de un porcentaje aceptable de padres de familia para mejorar la gestión, (80% de padres comprometidos) el nivel educativo que presentan las estudiantes de los dos niveles educativos, que en las evaluaciones de los últimos años han ocupado los primeros lugares a nivel regional, superando incluso porcentajes nacionales (67%) la predisposición de los profesores para brindar una buena educación, la organización interna, entre otros.

En nuestra institución se evidencia docentes que no diversifican sus estrategias de aprendizaje (de acuerdo a nuestro PEI, es un 70%), siendo necesario promover jornadas de capacitación en el uso de estrategias de aprendizajes para al área de Comunicación. También se observa limitado dominio académico referente al área, y al tema específico vinculado al proyecto de innovación; para ello es necesario realizar un taller para la creación y resolución de crucigramas. Por su parte, se observa en los estudiantes que no refuerzan sus aprendizajes con la utilización de materiales educativos específicos, siendo necesario promover el uso de cualquier tipo de materiales para el refuerzo de sus aprendizajes, y en específico, los estudiantes no tienen dominio en la resolución de crucigramas, siendo necesario el desarrollo de sesiones para el aprendizaje en la que se utilicen crucigramas de diverso tipo para reforzar los aprendizajes adquiridos. Finalmente, es un problema el limitado uso de los recursos de las TICs aplicado al desarrollo de las sesiones de aprendizaje, por lo que es necesario crear en el docente y las estudiantes el uso de estos recursos.

3. Problema /Problemas Priorizados Para El Proyecto

El problema priorizado que ha motivado el proyecto de innovación educativa está ligado a la realidad en el aula, para saber cómo aprenden los estudiantes, y en qué medida determina este aprendizaje el uso de las diversas estrategias didácticas y materiales educativos. En específico, se evidencia que las estudiantes no tienen dominio en la resolución de crucigramas, siendo una

prioridad el desarrollo de sesiones para el aprendizaje en la que consideren el uso de los crucigramas de diverso tipo para mejorar los aprendizajes adquiridos. Se da esta situación porque los profesores del área de Comunicación utilizan estrategias ligadas a la expresión oral mediante estrategias expositivas, de representación y generadora de espacios de diálogo diverso, promoviendo el análisis y reflexión de los mensajes orales, por otro lado, para trabajar la comprensión de textos las estrategias metodológicas utilizadas se centran en la lectura de textos y la resolución de una batería de preguntas sobre la base de los niveles literal, inferencial y crítico reflexivo, y finalmente para la producción de textos promueve la creación de textos de distinto nivel. El enfoque comunicativo se centra exclusivamente en el mejoramiento de las capacidades comunicativas a través del aprendizaje de recursos para entender los mensajes, las ideas de los textos y tengan la capacidad de analizar, opinar y criticar un texto.

Se ha dejado de utilizar otros recursos didácticos que tienen su impacto en el aprendizaje de los estudiantes, que el nuevo enfoque ha dejado de lado, o los está considerando como recursos colaterales, este problema ha generado que los docentes sólo se limiten a utilizar las estrategias y recursos didácticos que el enfoque propone. No existe probabilidad de proponer nuevas estrategias lo cual es preocupante en tanto mecaniza e inutiliza al docente,

Esta situación se refleja en los resultados de los logros de aprendizaje, referente a los resultados ECE, principalmente en comprensión lectora que en el año 2016 ha alcanzado un promedio de 68,3%; y el promedio de aprobación del área de Comunicación indica un avance en un 34% de estudiantes en un nivel satisfactorio, lo cual es necesario mejorar en el presente año lectivo.

Las causas son diversas, y son motivos de análisis y reflexión permanente, pero para el presente trabajo considero que una de las causas es la poca predisposición de los docentes por aprender nuevas estrategias y aplicarlas durante sus sesiones de aprendizaje, además no existen espacios de inter aprendizaje para compartir experiencias entre docentes y promover el uso de nuevos recursos, en nuestro caso, el uso de los recursos lúdicos, y dentro de ellos, el uso del crucigrama.

Cabe señalar que los procesos de aprendizaje se dan en un contexto en el cual tanto el docente como el estudiante se encuentran predispuestos y con deseos de lograr buenos resultados: El docente busca que los aprendizajes de sus estudiantes estén en los niveles esperados, y el estudiante está a la expectativa de los saberes que logrará en una sesión de aprendizaje. Cuando estas dos condiciones se dan, el proceso de enseñanza aprendizaje alcanza sus mejores resultados.

En estos procesos intervienen muchos elementos que de manera articulada promueven aprendizajes significativos, Uno de estos elementos están relacionado a las estrategias de aprendizaje, los métodos y recursos que se utilizan en el aula. En ese sentido, en la realidad de nuestras aulas se observa cierta rutina en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, que fomenta la monotonía, el desgano y la falta de interés por aprender. Se observa que existe pocos recursos para aplicarlos en el aula, al docente le falta activar su creatividad para ofrecer en cada sesión una nueva estrategia de aprendizaje, le falta investigar en internet para nutrirse de propuestas que se encuentran en páginas web, le falta compartir con sus compañeros de trabajo sus experiencias.

En cuanto al uso de los crucigramas como recurso para fortalecer los aprendizajes de las estudiantes, se ha visto que los docentes no los utilizan, a pesar de ser un medio que permite al estudiante desarrollar capacidades cognitivas vinculadas al análisis, la deducción, el razonamiento, el fortalecimiento de los conceptos y teorías. Ello se supone que sea por el escaso conocimiento de los crucigramas, escasa práctica para desarrollar los crucigramas que se presentan en las revistas, periódicos, textos escolares e internet, además de desconocimiento en la creación de estos “juegos recreativos y mentales”. En este marco los estudiantes no hacen uso de estos recursos y que dificultan para razonar fácilmente, deducir respuestas, o entender mejor las teorías o las ideas expuestas en su estructura, y yendo más allá, dificulta el resolver situaciones problemáticas en las evaluaciones que se le presentan, y por encima de todos no desarrollan las competencias relacionada a los procesos cognitivos de alta demanda mental.

¿Qué motiva trabajar los crucigramas como forma de promover el aprendizaje de las estudiantes? Pues promover su uso en las sesiones de aprendizaje como medio o como recurso para fortalecer lo aprendido en el día, promover su uso en la vida cotidiana a través de los periódicos y revistas, además fomentar la capacidad creativa y de creación a partir de la enseñanza de estrategias para crear estos crucigramas a partir de sus aprendizajes, desde todas las áreas y para todas las áreas.

4. Descripción del Proyecto de Innovación

El proyecto presentado es innovador en tanto se ha observado que este recurso (el crucigrama) promueve el desarrollo de ciertas capacidades que ayudan a mejorar los aprendizajes de las estudiantes y, consecuentemente, tiene significancia educativa, y pertenece, por extensión, a la dimensión pedagógica. Esta aseveración se sustenta en las teorías de Jean Piaget, David Ausubel, Vygotski entre otros, que postulan que el estudiante comprende las cosas basándose en el tipo de percepción que tiene sobre los objetos y el establecimiento de relaciones que existen entre ellos, el estudiante construye sus conocimientos en distintas etapas, a través de una reestructuración de esquemas mentales a las que llamamos asimilación, adaptación y acomodación, para llegar a un estado de equilibrio. Es un proceso de andamiaje, donde los conocimientos nuevos que se aprenden deben poseer significancia y mayor nivel de complejidad, de esta forma el alumno asume una actitud positiva y de motivación para adquirir nuevos conocimientos. El docente es el facilitador el creador de nuevas situaciones de aprendizaje, teniendo en cuenta los intereses y necesidades de los estudiantes, sobre situaciones reales, ello permitirá generar el interés significativo para ser utilizado posteriormente en situaciones parecidas que sirvan para generar espacios de diálogo y apreciaciones críticas reflexivas.

5. Justificación de la Pertinencia y Relevancia del Proyecto

Los crucigramas se han considerado como medios de entretenimiento que se publican en los periódicos y las revistas para el pasatiempo de los lectores; el presente proyecto de innovación trata de rescatar el valor educativo del crucigrama porque su elaboración y resolución permite fortalecer las capacidades y los aprendizajes de los estudiantes, implica trabajar contenidos temáticos en las

diversas áreas, permitiendo el desarrollo de capacidades de inducción, razonamiento, deducción, así como fortalecer los conocimientos básicos ligados a la cultura general y a información relevante.

El presente proyecto es importante porque la resolución de crucigramas promueve el aprendizaje significativo, porque el estudiante reforzará los conocimientos adquiridos durante una sesión programada, asimismo es adaptable a todas las áreas, se pueden trabajar de manera independiente o articulándolas. Lo novedoso de este proyecto de innovación está en darle el valor pedagógico a los crucigramas, que se entienda su importancia en tanto se promueve su uso para el logro de mejores aprendizajes, que su resolución activa en el estudiante su mente para pensar mejor.

El reforzamiento que se le brinde a la estudiante mediante resolución de los crucigramas ayudará a solucionar las deficiencias de comprensión lectora de los estudiantes porque las ideas y los conceptos que se fortalezcan en los crucigramas ayudará a entender mejor la lectura de textos académicos o científicos en áreas como Comunicación, Matemática. Ciencias Sociales, CTA, principalmente. Además, será un recurso más que pueda utilizar el docente para sus sesiones de aprendizaje.

Se espera lograr en los estudiantes el hábito por utilizar los crucigramas para articular con las distintas áreas, así mismo promover su uso compartido con los padres de familia y amigos, en todo momento, fuera o dentro del aula. Adicionalmente, se convertirá en una alternativa frente a la influencia de otras distracciones que no promueven las buenas prácticas y la formación positiva de los estudiantes.

Por otro lado, es importante relacionar el presente proyecto con las políticas educativas referidas al mejoramiento continuo de los aprendizajes de todos los estudiantes, utilizando para ello una diversidad de recursos y estrategias de aprendizaje innovadores, y asimismo referida a la revalorización del trabajo docente en donde se debe potenciar las capacidades y desempeños de los docentes mediante jornadas de capacitación, el intercambio de experiencias y el afianzamiento de los conocimientos disciplinares.

El uso de los crucigramas es novedoso porque un juego recreativo y de pasatiempo puede utilizarse educativamente, y que su práctica permanente pueda crear hábito, y así fortalecer los aprendizajes cognitivos de los estudiantes. Por otra parte, el mismo crucigrama se convierte en el elemento fuera de lo común, porque su aplicación en la parte educativa y su mejoramiento de las capacidades de análisis, resolución de problemas es evidente.

6. Población beneficiaria

Población beneficiaria directa

Estudiantes de segundo grado de educación secundaria: 116 señoritas

Población beneficiaria indirecta

Docentes del área de comunicación nivel secundaria 5 personas

Docentes de ambos niveles (primaria = 14; secundaria = 22) total 36

Estudiantes de ambos niveles (primaria = 377; secundaria = 510) total 887

7. Objetivos

7.1. Objetivo general

Promover el uso de los crucigramas como una alternativa de estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa “Santa Rosa” de Puerto Maldonado.

7.2. Objetivos Específicos

1. Incentivar en los docentes el uso de nuevas estrategias, recursos, técnicas para el desarrollo de los procesos pedagógicos que ayuden a mejorar los aprendizajes de las estudiantes
2. Promover la creación de crucigramas acordes a las áreas y grados del nivel de educación secundaria.
3. Crear el hábito en la resolución de los crucigramas por parte de los estudiantes a fin de mejorar su capacidad de razonamiento, análisis y conocimientos.

8. Fundamentación Teórica

Los crucigramas nacen como un material de entretenimiento que se publicaban en revistas y periódicos con la finalidad de promover un momento para que los lectores los resuelvan haciendo uso de sus recursos cognitivos, y la capacidad de retención, aprendidos en la escuela o en el diario convivir. Estos se han generalizado en todos los países, y en los más diversos idiomas y para todas las edades; en suma, este material no es nuevo en nuestra sociedad. Los datos históricos nos indican que la primera publicación de un crucigrama se realizó en el New York World de Estados Unidos de América, en el año 1913, y estaba ubicada en el suplemento dominical, específicamente en la sección de entretenimiento o pasatiempo. Ya en 1924 se publica una primera recopilación de crucigramas que contenía las presentaciones realizadas durante los meses anteriores por el mencionado suplemento, con ello los editores ofrecían a sus lectores una gama de crucigramas para sean resueltos en casa y en familia.

Se define el crucigrama como el “Acertijo consistente en un cuadro en los que puedan completarse con números o letras, de tal manera que estos se cruzan en sentido vertical u horizontal, mediante indicaciones breves acerca del significado” (es.wikipedia.org/wiki/crucigrama)

El crucigrama, considerado como recurso didáctico, apareció junto a las nuevas propuestas educativas vinculadas con el constructivismo y la escuela nueva, es decir, su presencia en el currículo escolar, no es de larga data, pero a medida que fue pasando el tiempo, el crucigrama fue considerada como herramienta didáctica porque a decir de los mismos maestros su uso permite desarrollar habilidades que mejoran la capacidad de comprensión en las personas, crea hábitos positivos para buscar información que le permita consolidar su razonamiento.

Los recursos lúdicos ayudan a mejorar el aprendizaje, porque promueven el interés y el deseo de descubrir a partir de las consignas que se dan, siguiendo retos o pautas que te conducen hacia las respuestas acertadas; son nuevas propuestas didácticas que se utilizan desde el nivel inicial, y que se complejizan en el nivel secundario; por ello, los que resuelven crucigramas, a la vez que se entretienen, hacen llevadera el proceso de aprendizaje.

Este pasatiempo empezó a ser usado por los profesores para desarrollar sus clases y se constituyó de esta manera en parte de una extensa propuesta de materiales didácticos y de apoyo en los procesos pedagógicos, muy a pesar que en sus inicios sólo era considerado como un elemento más en una gama de recursos.

A continuación se muestran algunos tipos de crucigramas, que permitirán al lector entender que existe la posibilidad de diversificar su uso.

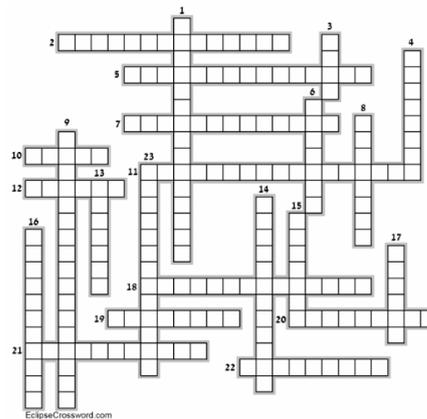


Figura 1.- Ejemplo de crucigrama.

Extraído del Trabajo titulado “Los crucigramas en el aprendizaje del electromagnetismo”

La investigación didáctica de Martín y Solbes (2001) concluye que “las dificultades detectadas en el aprendizaje y comprensión del concepto se han interpretado como consecuencia de un tratamiento didáctico deficiente y confuso. En general, los alumnos que han recibido una enseñanza en la que el profesor se conforma con realizar definiciones operativas y manipulaciones cuantitativas (problemas de cálculo) de los conceptos, sin profundizar en su significado, sin relacionarlos ni diferenciarlos entre sí, presentan una serie de dificultades y confusiones”. (Olivares, 2008)

Ello es evidente cuando las estudiantes se cansan de llenar sus cuadernos con contenidos que el profesor dicta y dicta, sin encontrarle sentido y significatividad a su aprendizaje. Está comprobado que existe relación entre el juego y la construcción de los nuevos aprendizajes; utilizando los retos para resolver crucigramas permite generar el interés, el deseo de llenarlo y por lo tanto

la significatividad por aprender, se observa en la concentración y la atención en la tarea por cumplir con el reto.

Cedeño (1995) dice que “el juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los alumnos, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia feliz” (Olivares, 2008) Los crucigramas se convierten, pues, en una herramienta idónea para trabajar los conocimientos en las distintas áreas, así como hacer atractiva la enseñanza y el aprendizaje, porque se la define como una atracción y una distracción positiva. Los juegos por naturaleza promueven la activación de los sujetos para lograr determinados retos o metas; se propicia la motivación y el interés por dar todo de sí para cumplir con las metas trazadas.

De acuerdo con Lomas (1999), “el material didáctico, incluidos los crucigramas, no sólo como una ayuda orientada a facilitar la intervención pedagógica del profesorado en las aulas y el aprendizaje del alumnado, son también la expresión de una determinada concepción de la enseñanza y del aprendizaje” (Olivares, 2008)

Para él los crucigramas influyen en la activación de los procesos cognitivos de las estudiantes, activando sus distintos saberes, asimismo lo considera como un elemento que lo articula al aspecto social, en tanto se involucra a estudiantes, amigos, padres de familia y otros. Pero su principal importancia radica en el fortalecimiento de habilidades académicas, pues mejoran la atención y concentración, y promueven la búsqueda intensa de estrategias para la solución de problemas, poniendo a trabajar la mente y produciendo un desarrollo de la inteligencia.

A continuación se presenta algunas referencias vinculadas a distintas disciplinas del saber humano en donde se asevera que el uso de los crucigramas hay ayudado a fortalecer los conocimientos de los estudiantes y profesionales. Así tenemos:

Crossman y Crossman describen la utilidad del uso de crucigramas como herramienta de enseñanza en un curso de Historia de la Psicología donde ciertos conceptos necesitan ser relacionados con nombres. (Olivares, 2008) Para este

autor el uso de un crucigrama como reforzador de saberes ha sido positivo puesto que sus efectos han permitido entender que las personas se interesan por los retos y la necesidad de resolver problemas planteados ha tenido un efecto positivo en el aprendizaje de materias simples y complejas del curso.

Los crucigramas nos sirven también para los espacios de refuerzo o repaso, con efectos significativos para el alumno como para su maestro. En ese espacio, el estudiante se encuentra concentrado resolviendo las premisas dadas en el crucigrama, buscando imaginativamente resolver todo el material de manera correcta y en el más breve tiempo. Debe buscar auxilios, preguntar, sacar su cuaderno o apuntes para encontrar la respuesta correcta, es aceptable también que pregunte, todo con el único fin de resolver.

Silberman (1996), afirma que “diseñar una prueba de repaso con un crucigrama invita al inmediato compromiso y la participación”. (UPAEF, 2015) Es decir, la propuesta del crucigrama promueve en el estudiante ese deseo de resolverlo con la mayor rapidez posible, situación que involucra la necesaria participación durante el proceso de resolución, y la necesidad misma de resolverlo como un compromiso establecido como parte de su necesidad de solucionar el problema planteado.

En nuestra experiencia se ha podido constatar el involucramiento de las estudiantes con el material impreso, generándose necesidades de elementos adicionales para apoyarse en la resolución de algunos puntos que desconocían. Incluso se tuvo que recurrir a otros docentes de distintas áreas para dar respuesta a una premisa, con la confianza de recurrir a un docente de especialidad.

Según Franklin, S., Peat, M. y Lewis, A. (2003) “los estudiantes del primer año de Biología clasificaron al crucigrama como una herramienta de aprendizaje muy favorable y solicitaron un mayor número de estos como medio de repaso.”, Indican que esta herramienta educativa es favorable para los estudiantes, que desde su perspectiva les ha servido para mejorar sus aprendizajes; claro está que el crucigrama como material de repaso o de meta cognición tiene aspectos interesantes frente a la necesidad de fortalecer lo que se aprendió en aula.

En cambio, Weisskirch (2006) manifiesta que “el crucigrama puede servir a los estudiantes como herramienta para medir su comprensión o la carencia de la

misma sobre algún tópico, pero sobre todo que promueve la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.” (Perez, 2009)

El constructivismo busca el descubrimiento de los aprendizajes a partir del interés o la significatividad de los estudiantes, ello se logra si el estudiante está motivado, si las condiciones de aprendizaje promueven e invitan a la creatividad y la iniciativa propia; el crucigrama, genera la actividad del estudiante para buscar sus propios recursos que le conlleven a encontrar la respuesta a una premisa o una palabra generadora.

Childers (1996), utiliza el crucigrama como medio complementario de ayuda para sus estudiantes en su preparación para el examen final. (De Aquino, 2015) Lewis (2003) describe cómo el entender conceptos requiere de un compromiso activo con las ideas que los envuelven antes de que el proceso de comprensión ocurra. (Olivares, 2008)

Entonces el crucigrama promueve la comprensión, principalmente la literal y la inferencial, ya que debe entender las premisas que se le plantean para luego, buscar en su bitácora personal, la respuesta a ellas, lo que implica una vinculación directa entre conceptos, pero además promueve la deducción en su proceso de construcción, o en la relación premisa – respuesta.

Por otra parte es evidente que el crucigrama promueve estudiantes participativos, dinámicos y activos, que sepan tomar decisiones inmediatas, que tengan la capacidad de solucionar problemas, que fortalezcan su autoestima y logren desarrollar habilidades para enfrentarse en situaciones de resolución en el mundo laboral y profesional.

A estas alturas se puede entender que los crucigramas mejoran la retención de información y la atención de los alumnos, desarrolla habilidades y destrezas; y como pasatiempo promueven la concentración, el entretenimiento, la creatividad y la necesidad de estar informado en ámbitos tanto académicos como culturales, lo que conlleva al desarrollo de la inteligencia.

“Los crucigramas en el aprendizaje” concluye que “El uso y aplicación de los crucigramas en los estudiantes contribuye a mejorar el desempeño académico, ya que para su realización se necesita una intensa búsqueda de

soluciones ante problemas o interrogantes a resolver, fomentando con ello, una mayor preparación y concentración, al mismo tiempo que se promueve el estímulo al cerebro, generando un beneficio a la salud mental a corto y largo plazo, ya que el aprendizaje viéndolo con sentido de diversión generará aún más la curiosidad del explorar y el saber más.” (Olivares, 2008)

En la actualidad existen diversidad de crucigramas que presentan sus propias características tales como:

Crucigrama blanco: crucigrama en el que no existen casillas negras, donde el propio participante debe descubrir la ubicación de las letras o ideas. Permite mayor capacidad de reflexión y análisis, pero en el fondo contribuye



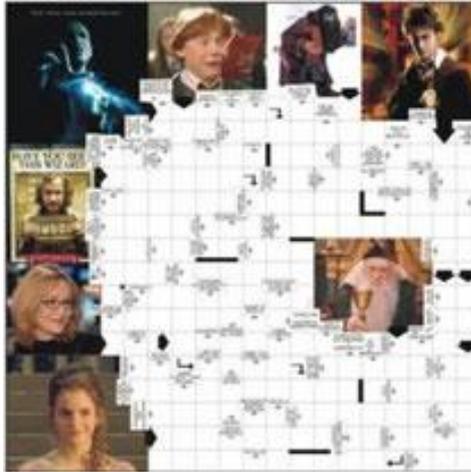
Crucigrama traslator: este tipo de material sirve para aprender una lengua nueva y es muy común a nivel de niños de educación primaria para aprender sílabas y palabras. Es poco usado pero su contribución al aprendizaje de palabras nuevas es importante.



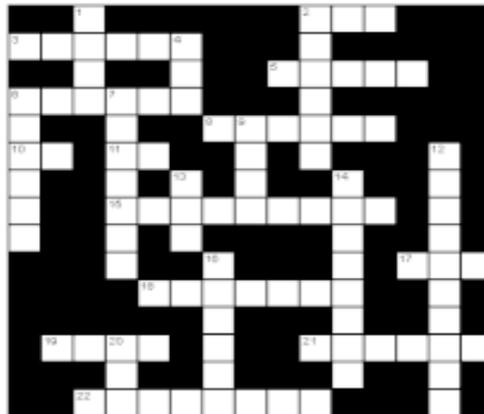
Crucigrama silábico: se caracteriza porque en cada casilla se debe introducir una sílaba en lugar de una sola letra, y así construir la palabra frase. No es muy utilizado pero es muy valioso para el aprendizaje de las sílabas y su asociación para formar palabras.



Crucigrama con personaje: se caracteriza porque se introduce fotos de personas, lugares, objetos, imágenes, figuras, etc. Se complementan con frases o sentencias que dan los personajes, también se muestran expresiones descriptivas de lugares y objetos.



Crucigrama críptico: este crucigrama utiliza frase o expresiones que te dan la pauta o la guía para que identifiques la palabra escondida. Se les brinda instrucciones para dar solución a las afirmaciones dadas, Se construye en horizontales y verticales.

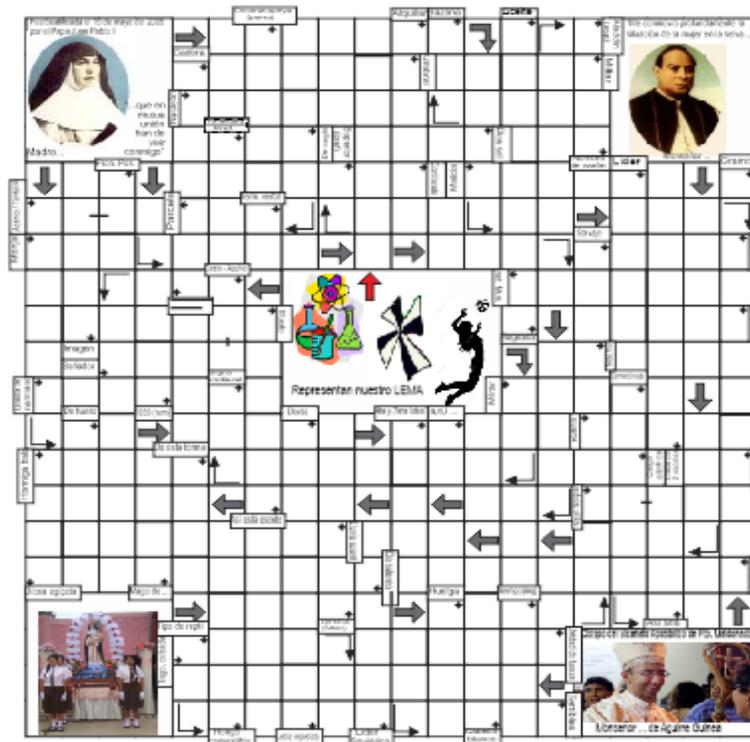


- | | |
|--|---|
| 1. El sentido de la vida, el universo y todo lo demás. | 12. Lenguaje comúnmente usado en páginas web. |
| 2. Vertical: el Facebook español. | 13. Rendo a carcajadas. |
| Horizontal: mascota de Linux. | 14. Badger, badger, badger, _____. |
| 3. All your base are _____ to us. | 15. Usan la máscara de Guy Fawkes. |
| 4. Lo usa el gobierno de los Estados Unidos. | 16. Probablemente el ser humano más poderoso del mundo. |
| 5. Tonta, asociación de superdotados. | 17. Hojas de estilo en cascada. |
| 6. Vertical: Apellido de quien nunca te dejará. Horizontal: creó las leyes de la robótica. | 18. Apellido del defensor de Britney Spears. |
| 7. El Digg español. | 19. Lo bebían los piratas de Monkey Island. |
| 8. Hubieses preferido no ver nunca esta imagen. | 20. Animal que excreta números primos. |
| 9. Te lo dice un bicho sarcástico. | 21. Anterior a El Señor de los Anillos. |
| 10. Esquema que define una celda estándar de una tabla HTML. | 22. Nombre del dios pastafarri. |
| 11. Lo dicen algunos caballeros. | |

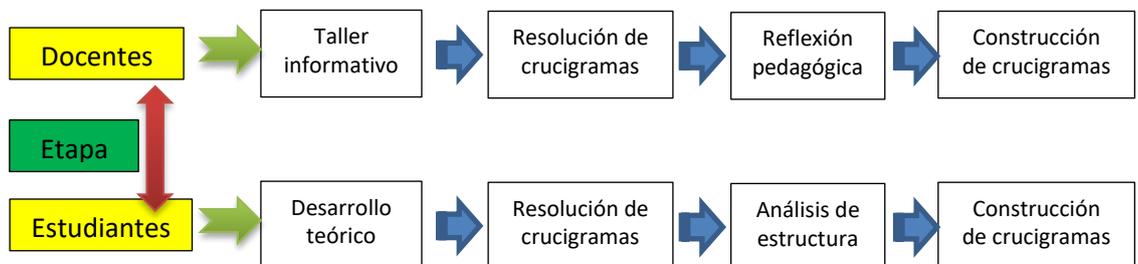
Román Cortés

Para efectos del presente proyecto de investigación utilizaremos el modelo basado en personajes, lugares y objetos que este relacionadas a las distintas áreas curriculares, tal como se muestra en el siguiente modelo.

CRUCIGRAMA ANIVERSARIO INSTITUCIONAL



9. Estrategia de implementación



En una primera parte, se trabajará con los docentes:

Se presentará crucigramas, previamente elaborado por mi persona, los cuales deberán ser desarrollados por ellos, quienes serán agrupadas de a tres. Para ello, se les brindará diccionarios de significados y de sinónimos y antónimos, también se les brindará textos que les sirva para investigar información relevante y contextualizada a los temas tratados en el crucigrama, también se les permitirá acceder a internet para buscar datos específicos.

Luego de desarrollado, habrá un espacio de reflexión sobre las dificultades que tuvieron para desarrollar el crucigrama, ¿cómo se han sentido?, ¿les ha sido difícil su resolución?, ¿Qué aspectos no se deben considerar? Entre otras preguntas. Se concluye preguntando si su construcción es fácil o difícil, si ellos lo podrían hacer.

A continuación se les dan las pautas e indicaciones para construir un crucigrama, para ello se les entrega un papelógrafo cuadriculado, plumones, textos, diccionarios, entre otros elementos requeridos para su construcción. Cada grupo empieza a elaborar los formatos previos de su crucigrama, se les orienta, se les da pautas precisas, se les sugiere y explica. Los docentes van entendiendo la función que cumplen los elementos de un crucigrama: las imágenes, las flechas (gruesas, delgadas, pequeñas), las abreviaturas, la dirección del texto. Finalmente presentan sus productos que si amerita el caso se les va observando algunas incoherencias o malas presentaciones para contar con un material que es posible aplicarlo a las estudiantes.

En una segunda parte, se trabajará con las estudiantes del segundo grado de educación secundaria:

Se realizará el mismo procedimiento, es decir se les presenta un crucigrama (el que ha sido elaborado por el o los docentes), se les orienta, se les ayuda para que entiendan su forma de resolverlo y luego se les enseña a crear sus propios crucigramas.

De esta manera, tanto los docentes como las estudiantes se fortalecerán con la práctica realizada, aprenderán a tener un recurso para fortalecer los aprendizajes adquiridos en el aula, y se promoverá la capacidad de invención y creatividad que es necesario promocionarlo en la actualidad.

10. Proceso de ejecución

OBJETIVO ESPECÍFICO 1: Incentivar en los docentes el uso de nuevas estrategias, recursos, técnicas para el desarrollo de los procesos pedagógicos que ayuden a mejorar los aprendizajes de las estudiantes.
--

Actividad 1: Desarrollo de taller informativo dirigido a los docentes para conocimiento de los crucigramas

<p>¿Cómo se organizó?, ¿Qué tiempo demandó?</p>	<p>Para el desarrollo del taller informativo se convocó a los docentes del área de Comunicación, en la cual se presentó el marco teórico y práctico de los crucigramas y características, así como su importancia, luego se les mostró a través de unas diapositivas los diversos tipos de crucigramas, para ello se utilizó dos horas pedagógicas, que corresponde a las horas de trabajo colegiado que se realiza los días martes de todos los meses.</p>
<p>¿Quiénes participaron?, ¿Qué roles o tareas principales asumieron?</p>	<p>En la presente actividad participaron cinco docentes del área de Comunicación del nivel secundario, quienes en un primer momento observaron los modelos de crucigramas, luego se informaron sobre las características de este recurso recreativo y educativo; por su parte, el director asumió el rol de expositor – facilitador, explicando el tema en mención, y orientando a los docentes en los aspectos poco entendibles se dedicó a explicar el tema seleccionado.</p>
<p>¿Qué factores fueron clave para lograr el objetivo?</p>	<p>Uno de los factores que contribuyeron a la ejecución del proyecto en la predisposición de los docentes para aprender todo sobre los crucigramas, asumiendo una actitud de escucha, opinando de manera reflexiva y crítica, y demostrando en todo momento interés por aprender. Otro de los factores, es la calidad del material informativo utilizado, que fue claro, preciso y con los datos necesarios para empoderar el trabajo planteado.</p>
<p>¿Qué dificultades se presentaron y cómo se resolvieron?</p>	<p>Por su parte, es preciso indicar que una de las dificultades presentadas en el desarrollo del taller, se centra en la necesidad de un tiempo mayor para consolidar las ideas planteadas, incluso se pensó desarrollar esta actividad en una tarde fuera del horario institucional, pero se frustró debido al inicio de la paralización de maestros, Se tuvo que reanudar en el mes de setiembre luego de la suspensión de dicha paralización, en dicha jornada se pudo evidenciar los aprendizajes adquiridos por los docentes, es por ello que considero que al finalizar la actividad se logró que el 100% de docentes demuestran conocer sobre los crucigramas, sus características y los modelos existentes,</p>
<p>¿Qué resultados se obtuvieron con esta actividad?</p>	<p>Se logró que el 100% de docentes demuestran conocer sobre los crucigramas, sus características y los modelos existentes,</p>
<p>Sugerencias a implementar para la mejora en una próxima oportunidad</p>	<p>Se logró que el 100% de docentes demuestran conocer sobre los crucigramas, sus características y los modelos existentes,</p>

Actividad 2: Desarrollo y resolución de crucigramas previamente elaborados	
¿Cómo se organizó?, ¿Qué tiempo demandó?	<p>El desarrollo y resolución de crucigramas se llevó a cabo en una jornada del colegiado, en el mes de octubre, en la que se invitó a los docentes del área de Comunicación, y a docentes de las demás áreas; esta actividad duró dos horas pedagógicas, y se limitó a resolver crucigramas, para hacer ejercicio y conocer la forma y estrategias para realizarlo con mayor rapidez.</p> <p>Para el logro de nuestro objetivo fue un factor muy importante la predisposición de los docentes y los saberes previos que traían consigo, inclusive propusieron nuevas alternativas y crearon algunos, modelos a partir de temáticas del área. Los docentes de las demás áreas, también mostraron interés y aportaron ideas y conceptos. Por ello, la predisposición de los docentes y el interés por aprender este tipo de recurso lúdico aplicado pedagógicamente fue importante.</p> <p>Una de las dificultades que se presentó fue el tiempo, porque la naturaleza del crucigrama y la capacidad para resolver necesitan de tiempo, por otro lado, los recursos adicionales para encontrar información que sirva para resolverlos</p> <p>Como resultado de esta actividad se puede considerar que todos los docentes resolvieron el crucigrama, todos demostraron satisfacción por la actividad, puesto que es evidente que es un material que promueve el divertimento. Por otro lado se evidencia mejora de los conocimientos.</p> <p>Por otro lado, se sugiere promover la construcción de crucigramas por los propios docentes, para que los utilicen en las sesiones de aprendizaje en las diferentes áreas. Por otro lado, se sugiere que esta experiencia se debe articular a las TICs para elaborar crucigramas digitales.</p>
¿Quiénes participaron?, ¿Qué roles o tareas principales asumieron?	
¿Qué factores fueron clave para lograr el objetivo?	
¿Qué dificultades se presentaron y cómo se resolvieron?	
¿Qué resultados se obtuvieron con esta actividad?	
Sugerencias a implementar para la mejora en una próxima oportunidad	

OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Promover en las estudiantes la creación de crucigramas acordes a las áreas y grados del nivel de educación secundaria.	
Actividad 3: Desarrollo de una sesión de aprendizaje para el conocimiento de los crucigramas	
¿Cómo se organizó?,	Se conversó con el profesor Gabriel Lipa Mamani

¿Qué tiempo demandó?	<p>para que pudiese ceder su hora de comunicación a fin de desarrollar nuestro tema: Los crucigramas. El mencionado docente accedió con gusto, pero sugirió que se realice una clase compartida de forma que las estudiantes se sientan cómodas al momento de desarrollar el tema. Para la jornada se utilizó 90 minutos, en la cual se respetó los momentos de una sesión de aprendizaje, Se plantearon preguntas generadoras como ¿Qué referencias o conocimientos tienen sobre un crucigrama?, ¿cuál es su estructura?, ¿alguna vez resolviste un crucigrama?, ¿para qué sirve? Luego se les presentó los diversos modelos de crucigramas, resaltando las características comunes, así como las diferencias. Seguidamente, las estudiantes que se encuentran en el segundo grado de Educación Secundaria procedieron a resolver los crucigramas entregados, en grupos de 4 estudiantes. Se evidenció interés por resolverlo, la predisposición del docente para orientar y guiar a las estudiantes, la buena actitud de los estudiantes por aprender a resolver este entretenimiento.</p> <p>Se observó que es necesario más tiempo para resolver el crucigrama, incluso se alteraron las horas de clase por motivos externos y ajenos a las expectativas del docente, como las suspensiones de clases por huelga, todo ello no permitió un trabajo más sostenido.</p> <p>Como resultado de la experiencia se puede concluir que las estudiantes demuestran interés por los crucigramas así como preocupación por resolverlo correctamente, ello se evidencia cuando se verifica que el 100% de los crucigramas fueron resueltos por las estudiantes.</p> <p>La experiencia desarrollada nos permite plantear como sugerencias que los docentes deberían preparar este tipo de recursos para realizar una retroalimentación o una evaluación de salida para fortalecer los aprendizajes adquiridos y para demostrar que el uso de los crucigramas contribuye en la mejora de los aprendizajes de las estudiantes. Este es un recurso que no se ha explotado porque representa una dificultad elaborarlo.</p>	
¿Quiénes participaron?, ¿Qué roles o tareas principales asumieron?		
¿Qué factores fueron clave para lograr el objetivo?		
¿Qué dificultades se presentaron y cómo se resolvieron?		
¿Qué resultados se obtuvieron con esta actividad?		
Sugerencias a implementar para la mejora en una próxima oportunidad		

Actividad 4: Desarrollo y resolución de crucigramas previamente elaborados	
¿Cómo se organizó?, ¿Qué tiempo demandó?	<p>Se coordinó con el docente Gabriel Lipa Mamani para poder utilizar sus horas de clases para el segundo grado de educación secundaria a fin de fortalecer sus conocimientos referidos a los crucigramas y que posteriormente procedan a desarrollar los crucigramas creados anteriormente elaborados. Para esta actividad se utilizó dos horas pedagógicas en las que en un primer momento se elaboró o construyó crucigramas, para luego compartirlo con sus compañeros, esta acción se realizó en grupos de 4 estudiantes.</p> <p>Las estudiantes se familiarizan con las partes de un crucigrama, los identifican y explican la función que cumplen en ella, luego diseñan modelos de crucigrama utilizando información sobre los temas desarrollados en cada una de las áreas curriculares. Lo que se debe destacar es la predisposición de las estudiantes por construir sus propios modelos de manera participativa, solidaria y teniendo en cuenta que su producto será resuelto por sus propias compañeras. Por otro lado es bueno destacar que el producto logrado es un material que puede ser utilizado por las demás compañeras, de esta manera se constituye en un material educativo interesante. Como dificultades se puede destacar la falta de práctica de las estudiantes para la resolución de crucigramas y la construcción de los modelos propios; por otro lado, no se tuvo la previsión de distribuir diccionarios y textos de consulta que les sirva de fuentes de información para la resolución y creación de los crucigramas.</p> <p>Por otro lado, esta actividad permitió identificar algunos productos o resultados que se puede mencionar como estudiantes interesadas por los crucigramas, así como estudiantes informadas y con conocimientos en la construcción de crucigramas.</p> <p>Como sugerencias a implementar para la mejora en una próxima oportunidad es promover la resolución de crucigramas en todas las áreas así como implementar con material complementario que sirva para resolver los crucigramas.</p>
¿Quiénes participaron?, ¿Qué roles o tareas principales asumieron?	
¿Qué factores fueron clave para lograr el objetivo?	
¿Qué dificultades se presentaron y cómo se resolvieron?	
¿Qué resultados se obtuvieron con esta actividad?	
Sugerencias a implementar para la mejora en una próxima oportunidad	

OBJETIVO ESPECÍFICO 3: Crear el hábito en la resolución de los crucigramas por parte de los estudiantes a fin de mejorar su capacidad de razonamiento, análisis y conocimientos.	
Actividad 5: Análisis de la estructura de un crucigrama para su construcción	
¿Cómo se organizó?, ¿Qué tiempo demandó?	<p>En primera instancia se coordinó con el profesor del área para utilizar su hora de trabajo a fin de desarrollar las actividades planificadas; en la fecha indicada se inicia la actividad agradeciendo a las estudiantes y docente su predisposición para el trabajo. Luego se le entrega diversos modelos de crucigramas para que repasen la información recibida en la jornada anterior. Esta actividad se realizó en 90 minutos</p> <p>Participaron las estudiantes del segundo grado de educación secundaria a quienes se les entrega un ejemplar de crucigrama, debiendo identificar y explicar las funciones de cada parte de un crucigrama. Para ello se entrega materiales (libros, textos, diccionarios, etc.) con lo cual proceden a la resolución de crucigramas. Finalmente comparten información por grupos para concluir con el trabajo.</p> <p>Para el logro de esta actividad fue muy importante la predisposición de las estudiantes y la calidad de los materiales</p> <p>Por otra parte, a la luz de los resultados no se observó alguna dificultad, todo se desarrolló de la mejor manera.</p> <p>Al finalizar la actividad se evidenció estudiantes que adquieren habilidades para construir crucigramas con información básica</p> <p>Como sugerencia se plantea que los docentes deben aprovechar este recurso didáctico con mayor frecuencia a fin de fortalecer el interés de las estudiantes así como promover la construcción de sus propios formatos.</p>
¿Quiénes participaron?, ¿Qué roles o tareas principales asumieron?	
¿Qué factores fueron clave para lograr el objetivo?	
¿Qué dificultades se presentaron y cómo se resolvieron?	
¿Qué resultados se obtuvieron con esta actividad?	
Sugerencias a implementar para la mejora en una próxima oportunidad	
Actividad 6: Construcción de crucigramas por áreas y niveles	
¿Cómo se organizó?, ¿Qué tiempo demandó?	<p>Como en las anteriores actividades, en primera instancia se coordinó con el profesor del área para facilitarnos sus horas de clase en la sección seleccionada; luego, ya en aula, se le explicó a las estudiantes sobre el procedimiento a seguir. Esta actividad fue desarrollada en 90 minutos, siguiendo</p>
¿Quiénes participaron?, ¿Qué roles o tareas principales asumieron?	
¿Qué factores fueron clave para lograr el	

objetivo?	<p>el siguiente proceso: presentación de la actividad, recojo de saberes previos, se promovió el conflicto cognitivo, se recordó información básica sobre el tema, se organizó los grupos de trabajo y se les dio consignas para elaborar un crucigrama en determinadas áreas, finalmente se socializó los productos.</p> <p>Cabe señalar que en la actividad participaron el docente de aula, el director de la IE y las estudiantes del segundo grado de educación secundaria, en un número de 36 personas</p> <p>En un inicio se les entregó material informativo para trabajar, luego papelógrafos, plumones para construir crucigramas. Se observó interés por desarrollar la actividad, siendo importante la predisposición de las estudiantes, la capacidad creativa y el trabajo en grupo; se basaron en la información que se cuenta en los textos</p> <p>Como dificultad se puede destacar la falta de información básica y directa para construir los crucigramas asimismo no se contó con las imágenes que se utilizaron en su construcción</p> <p>Luego de la experiencia se puede aseverar que las estudiantes lograron construir modelos de crucigramas en papelógrafos, específicamente seis modelos, que a propuesta de las mismas estudiantes los diseñarán en Corel draw dentro de las horas de Educación para el Trabajo</p> <p>A partir de la experiencia planteada se sugiere que estos trabajos deban ser procesados en los medios informáticos, y que se elaboren con información básica y esté dirigida a las estudiantes del sexto grado de educación primaria.</p> <p>Seguidamente, se muestran algunas imágenes tomadas durante la sesión de aprendizaje como prueba del trabajo realizado.</p>	
¿Qué dificultades se presentaron y cómo se resolvieron?		
¿Qué resultados se obtuvieron con esta actividad?		
Sugerencias a implementar para la mejora en una próxima oportunidad		

11. Presupuesto ejecutado

ACTIVIDADES	RUBROS DE GASTO	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	COSTO UNITARIO (S/.)	TOTAL (S/.)	TOTAL RUBRO (S/.)	TOTAL ACTIVIDAD (S/.)	TOTAL PROYECTO (S/.)
PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA								338.60
OBJETIVO ESPECÍFICO 1: Incentivar en los docentes el uso de nuevas estrategias, recursos, técnicas para el desarrollo de los procesos pedagógicos que ayuden a mejorar los aprendizajes de las estudiantes.								
Actividad 1: Desarrollo de taller informativo dirigido a los docentes para conocimiento de los crucigramas	De la Actividad							63.00
	Materiales						42.00	
		Plumones	Unidad	18	2.00	36.00		
		Papelógrafos	Pliegos	12	0.50	6.00		
	Servicios						21.60	
		Fotocopias	Hoja	36	0.10	3.60		
	Impresión	Hoja	36	0.50	18.60			
Actividad 2: Desarrollo y resolución de crucigramas previamente elaborados	De la Actividad							72.00
	Materiales						54.00	
		Lapiceros	Unidad	36	1.00	36.00		
		Borradores	Unidad	36	0.50	18.00		
	Servicios						18.00	
		Impresión	Hoja	36	0.50	18.00		
OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Promover en las estudiantes la creación de crucigramas acordes a las áreas y grados del nivel de educación secundaria.								
Actividad 3: Desarrollo de una sesión de aprendizaje para el conocimiento de los crucigramas	De la Actividad							63.00
	Materiales						45.00	
		Plumones	Unidad	18	2.00	36.00		
		Papeles	Pliegos	180	0.05	9.00		
	Servicios						18.00	
		Impresión	Hoja	36	0.50	18.00		

Actividad 4: Desarrollo y resolución de crucigramas previamente elaborados	De la Actividad						22.00
	Materiales						16.00
		Lapiceros	Unidad	36	1.00	36.00	
		Borradores	Unidad	36	0.50	18.00	
	Servicios						6.00
		Fotocopias	Hoja	36	0.10	3.60	
	Impresión	Hoja	36	0.50	18.60		
OBJETIVO ESPECÍFICO 3: Crear el hábito en la resolución de los crucigramas por parte de los estudiantes a fin de mejorar su capacidad de razonamiento, análisis y conocimientos.							
Actividad 5: Análisis de la estructura de un crucigrama para su construcción	De la Actividad						43.60
	Materiales						22.00
		Plumones	Unidades	6	2.00	12.00	
		Papelógrafos	Pliegos	20	0.50	10.00	
	Servicios						21.60
		Fotocopias	Hoja	36	0.10	3.60	
	Impresión	Hoja	36	0.50	18.00		
Actividad 6-: Construcción de crucigramas por áreas y niveles	De la Actividad						75.00
	Materiales						54.00
		Plumones	Unidad	18	2.00	36.00	
		Papelógrafos	Pliegos	36	0.50	18.00	
	Servicios						21.60
		Fotocopias	Hoja	36	0.10	3.60	
	Impresión	Hoja	36	0.50	18.00		

12. Estrategia de seguimiento y monitoreo del PIE

Planificación

La evaluación y monitoreo es muy importante en todo proyecto porque nos permite verificar en el desarrollo de las actividades si se están cumpliendo con la planificación realizada al inicio, y en qué medida se pueden ir superando las debilidades encontradas en este proceso.

En primera instancia se debe planificar este proceso, en ese marco se consideró importante tener en cuenta las siguientes acciones para garantizar buenos resultados al finalizar el proyecto:

- Identificación del método a utilizar, dada la naturaleza del proyecto fue necesario utilizar los métodos vinculados a la observación directa, el descubrimiento y la resolución de problemas.
- Determinación de la técnica e instrumento, en ese sentido, se determinó trabajar con la técnica de la observación y su instrumento denominado ficha de observación.
- Se procesó la información obtenida mediante este instrumento y se analizaron los resultados
- Con estos resultados se propusieron las conclusiones y sugerencias respectivas que será la fuente que garantice la consecución del proyecto en los años anteriores.
- para conocer el nivel de participación, compromiso e involucramiento en las tareas que se les presente.

Elaboración de instrumentos

El instrumento denominado Ficha de Observación, tiene por finalidad observar de manera directa el actuar de las personas en función a unos objetivos establecidos con anterioridad. Esta ficha es aplicada a cada uno de los participantes para determinar su nivel de participación y compromiso con la actividad.

Para el presente proyecto la ficha de observación tiene los siguientes indicadores:

1. Se interesa por conocer más sobre un crucigrama
2. Participa activamente en el trabajo grupal para resolver un crucigrama

3. Utiliza el diccionario y otras fuentes de información al momento de desarrollar el crucigrama.
4. Hace pregunta o investiga cuando no tiene la respuesta frente a una premisa.
5. Valora el uso del crucigrama en el desarrollo de una sesión de aprendizaje
6. Demuestra creatividad al momento de elaborar el crucigrama
7. Aporta con sus ideas o conceptos cuando se está elaborando el crucigrama.
8. Demuestra conocer el proceso de creación de un crucigrama
9. Se observa preocupación e interés por terminar el modelo de crucigrama propuesto.
10. Diseñan de manera innovadora el crucigrama a fin de ser un modelo atractivo.
11. Valoran positivamente el uso del crucigrama como material didáctico.
12. Reconoce lo importante del crucigrama para promover el razonamiento, el pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad de resolver problemas.

La escala de valoración considerada para el instrumento es el siguiente:

No	:	0	No ha desarrollado las acciones predispuestas.
A veces:		1	Lo ha hecho de manera esporádica.
Sí	:	2	Sí ha desarrollado las acciones observables

- **Que se ha hecho con el instrumento**

El instrumento denominado Ficha de Observación durante el proceso de cada actividad, considerando lo siguiente:

- Se ha aplicado en forma grupal, es decir se ha aplicado a los 6 grupos de estudiantes, y a un grupo en el caso de los docentes.
- Se ha aplicado durante las 6 actividades del proyecto.
- Los resultados se han procesado al finalizar cada actividad.

El proceso de monitoreo del proyecto ha permitido como una **Fortaleza** realizar un seguimiento a las acciones y/o actividades desarrolladas por los estudiantes

o docentes, pero también es importante indicar como una **debilidad**, las suspensiones de labores escolares como producto de la huelga magisterial. Por su parte, se tuvo que realizar algunos ajustes al trabajo planificado, principalmente al inicio de cada actividad debido a que fue necesario realizar la **retroalimentación** de algunos conceptos, ideas o procedimientos para la resolución y creación de crucigramas, debiendo traer más modelos de estos a fin de generar interés en los docentes o estudiantes.

Por otro lado, esta experiencia ha permitido compartir con los docentes de otras áreas, quienes se interesaron por la propuestas pero también dieron sus aportes, estas reuniones de intercambio de experiencia promovió en los docente el trabajo colaborativo o compartido

13. Evaluación final del proyecto:

RESULTADO	ACTIVIDAD	META	INDICADOR	MEDIO DE VERIFICACIÓN
Incentivar en los docentes el uso de nuevas estrategias, recursos, técnicas para el desarrollo de los procesos pedagógicos que ayuden a mejorar los aprendizajes de las estudiantes	Actividad 1: Desarrollo de taller informativo dirigido a los docentes para conocimiento de los crucigramas	100% de docentes participantes	Fortalecen sus conocimientos referidos a los crucigramas.	Ficha de observación Asistencia Reunión colegiado
	Actividad 2: Desarrollo y resolución de crucigramas previamente elaborados	100% de crucigramas resueltos por los docentes	Los docentes resuelven modelos de crucigramas entregados por el facilitador.	Ficha de observación Asistencia Reunión colegiado
Promover la creación de crucigramas acordes a las áreas y grados del nivel de educación secundaria.	Actividad 3: Desarrollo de una sesión de aprendizaje para el conocimiento de los crucigramas	Sesión de aprendizaje desarrollada	Participan activamente en el desarrollo de una sesión de aprendizaje	Fotos
	Actividad 4: Desarrollo y resolución de crucigramas previamente elaborados	100% de crucigramas resueltos por las estudiantes	Las estudiantes desarrollan y resuelven crucigramas previamente elaborados	Crucigramas resueltos
Crear el hábito en la resolución de	Actividad 5: Análisis de la estructura de	Estudiantes conocen la	Las estudiantes demuestran capacidad para	Fotos

los crucigramas por parte de los estudiantes a fin de mejorar su capacidad de razonamiento, análisis y conocimientos.	un crucigrama para su construcción	estructura de un crucigrama	identificar la estructura de un crucigrama	
	Actividad 6: Construcción de crucigramas por áreas y niveles	Estudiantes que construyen crucigramas	Las estudiantes construyen crucigramas por áreas y niveles	Crucigramas creados

Seguidamente se muestra las **fortalezas y debilidades** respecto de ciertos indicadores:

INDICADORES	FORTALEZAS	DEBILIDADES
Organización y participación de los otros actores.	La organización del trabajo estuvo acorde a la organización institucional. Todos los docentes y estudiantes se mostraron interesados y comprometidos con las actividades. Se evidenció la creatividad y el aporte de cada uno de los participantes.	No se pudo hacer un trabajo continuo debido a factores externos que no permitieron cumplir con los cronogramado.
El Plan de actividades.	Se ajustó a los requerimientos de la institución. Se coordinó con el docente de aula para hacer uso de sus horas sin que ello perjudique a su programación. Las actividades estuvieron direccionadas al cumplimiento de los objetivos del PIE.	No se cumplió con las horas planificadas inicialmente. Debido a factores externos, ajenos a la buena voluntad del equipo de trabajo.
La capacidad innovadora del PIE.	La innovación del proyecto radica en utilizar los crucigramas como material educativo en las distintas áreas y niveles educativos. Asimismo se considera innovador en tanto las estudiantes están preparadas para construir sus propios crucigramas, incluso se pretende crear material para el nivel primaria.	Falta de material auxiliar para construir el crucigrama.
Estrategias de seguimiento y monitoreo.	Sirvió para evaluar cómo se desarrolló el proyecto; en cada actividad se aplicó una ficha de observación que sirvió para corregir algunas incoherencias verificadas.	Inconsistencia en cuanto a la las fechas para el trabajo.
Presupuesto propuesto	Sobre el presupuesto se utilizó los recursos propios, las estudiantes apoyaron para la adquisición de los materiales requeridos, Considero que los costos son mínimos.	Ninguna dificultad.
Resultados obtenidos	Los resultados son buenos y positivos, por ejemplo los profesores han considerado la importancia del crucigrama en la sesión de	El tiempo para desarrollar el crucigrama. La falta de bibliografía referida al tema.

	aprendizaje, principalmente porque se complementan ideas, definiciones, conceptos, etc.	El marco teórico es limitado
--	---	------------------------------

14. Autoevaluación de la Gestión del PIE

Hacer una autoevaluación de su liderazgo en la ejecución del PIE. Señale sus propias fortalezas y debilidades, los requerimientos o necesidades que de contar con ello hubieran podido lograr mejores resultados. Señale también las lecciones aprendidas de esta experiencia.

ASPECTOS	AUTOEVALUACIÓN
FORTALEZAS	<p>Considero el gusto que tengo para desarrollar este tipo de material de entretenimiento, porque en mi etapa de estudiante me sirvió mucho en fortalecer mi gusto por la lectura.</p> <p>Soy consciente que su ejercicio continuo me ha permitido desarrollar o fortalecer mi capacidad de deducción, de análisis, de descubrimiento.</p> <p>Por su parte, nuestra institución educativa cuenta con una plana docente de calidad y estudiantes activas, predispuesta a desarrollar cualquier actividad; ello me permitió desarrollar las actividades con mucha holgura y que los resultados siempre fueron satisfactorios</p>
DEBILIDADES	<p>La falta de tiempo por el cargo que estoy asumiendo, por ello, el procesamiento de la información no se desarrolló tal como estuvo planificado.</p> <p>Otra debilidad es no contar con material bibliográfico, y que en búsqueda en las bibliotecas no se pudo encontrar</p>
REQUERIMIENTOS	<p>Que se considere en el Proyecto Curricular Institucional como una de las estrategias o como material para todas las áreas.</p> <p>Que se les promoció a los demás docentes de ambos niveles para que se interesen en el uso de los crucigramas en las sesiones de aprendizajes.</p>
LECCIONES APRENDIDAS	<ul style="list-style-type: none"> - Un proyecto de innovación educativa sirve para mejorar aspectos relevantes en una gestión, sugiriendo actividades novedosas que ayudan a superar las debilidades o deficiencias encontradas durante el diagnóstico. También es posible abordar fortalezas que son posibles de mejorar o que en el tiempo empiezan a debilitarse. Aprendí que la mejor estrategia es plantear proyectos de innovación que involucre a todos los agentes educativos en su formulación, planificación y ejecución. - Es posible elaborar un proyecto de innovación educativa desde nuestras experiencias, y a partir de nuestro contexto, y sirve de mucho para el crecimiento personal y, por otro lado, se atiende necesidades en la institución educativa. Es manejable, y menos complejo, porque se utiliza para solucionar problemas de interés y de carácter inmediato - Para poder entender mejor nuestra realidad debemos partir de un diagnóstico real (no subjetivo), lo cual nos permite identificar

	<p>nuestros problemas o debilidades para así proponer alternativas de cambio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El curso me ha servido para recordar y afianzar mis conocimientos sobre investigación educativa, centrándome en las propuestas de mejora que se traducen generalmente en proyectos de innovación. También aprendí que se debe ser consecuente con lo que se ha iniciado, y que a pesar de las limitaciones es necesario terminarlo. - En cuanto al proyecto mismo promovió en mí la necesidad de generalizarlo a través de todos los docentes, para que a su vez puedan elaborar sus materiales y trabajarlos con sus estudiantes, de forma que los crucigramas no sean solo material de entretenimiento, sino un medio de aprendizaje, en donde el docente con el estudiante puedan volcar sus capacidades creativas, de razonamiento, de resolución de problemas y búsqueda de información. - Asimismo, aprendí que es importante la cultura evaluativa, de forma que se esté en todo momento monitoreando y acompañando la labor docente, en ese sentido, las rúbricas fueron muy importantes, que de manera empírica me sirvió para conocer los avances del trabajo en aula del docente colaborador
--	---

15. Sostenibilidad del Proyecto

A partir de la experiencia como docente de aula, y ahora, como director considero que este proyecto debe continuar porque se ha evidenciado que las estudiantes y docentes se muestran interesados por la resolución y construcción de los crucigramas, por lo que es necesario realizar las siguientes acciones para los años subsiguientes:

1. Involucrar a todos los docentes, es decir, motivar a los docentes de ambos niveles, grados y áreas para que consideren como parte de su planificación el uso de este material educativo que promueve nuevos aprendizaje. Para ello se debe planificar jornadas o reuniones de intercambio de experiencia para fortalecer la capacidad de construcción de crucigramas para los distintos campos temáticos en el área. Será sostenible siempre en cuanto la dirección de la IE, los sub directores y coordinadores de área y ciclo los implementen y los utilicen con frecuencia, considerándolo como material que se debe utilizar como recurso diverso a los otros ya existentes.
2. Promover en las estudiantes la creación de crucigramas, principalmente en las estudiantes del cuarto y quinto grado de educación secundaria, ello porque podrían construir ejemplares para ser utilizados por las docentes del

nivel primario, por ejemplo. Es una idea que es posible desarrollarse a lo largo del año y consecuentemente todos los años; las estudiantes habituadas a la construcción de crucigramas, con el asesoramiento del profesor, ofrecerán a las nivel del nivel primario su producto para estas niñas se entretengan resolviéndolos. Es importante considerar el nivel de complejidad.

3. Desarrollar concursos institucionales para los niveles de educación primaria y secundaria, es decir, plantear un crucigrama por semana, de forma que las estudiantes, de manera libre, podrían resolver dicho material, y cuyos ganadores serían premiados en la formación de los días lunes. Ello estaría a cargo de los coordinadores de área, quien coordinarán con sus docentes para presentar un crucigrama por semana, de forma que cada área lo haría en una semana determinada, turnándose.
4. Incluir en el PCI los lineamientos básicos para su uso en todos los grados y las áreas. Se considerará en las orientaciones de estrategias y metodología de trabajo, debiendo los docentes utilizarlo en el momento que lo crea por conveniente y que se ajuste a la temática a tratar. Es posible determinar la cantidad que se deba producir por docente, por área, por nivel y por institución educativa.
5. Al finalizar el año es posible sistematizar la experiencia y traducirlo en un ejemplar con un promedio de 100 crucigramas, de acuerdo a los niveles educativos. Para ello se planteará un proyecto de innovación centrada en la producción de crucigramas para ser compartidos con los demás; además puede constituirse en un medio para generar ingresos para las misma estudiantes, fortaleciendo de esta forma la capacidad de emprendimiento de las estudiantes
6. Coordinar con los especialistas de la UGEL Tambopata y la DRE Madre de Dios para el otorgamiento de estímulos a los docentes por la participación en el proyecto, destacándose el carácter innovador del uso de los crucigramas en las sesiones de aprendizaje.
7. Promover a partir de esta experiencia la construcción de crucigramas a través de los recursos informáticos a fin de masificar su uso a través de las redes sociales, la internet y otros medios de comunicación masiva.

16. Bibliografía

- Cedeño, M., (1995). Juegos y materiales didácticos para la educación integral en salud de niños y adolescentes. *Pedagogía* 95, Cuba.
- Childers, C. D. (1996). Using crossword puzzles as an aid to studying sociological concepts. *Teaching Sociology*, 24, 231-35
- Córdova, Euler, (2014) Los crucigramas como estrategia de aprendizaje de la medicina familiar. Universidad Estatal de Chontalpa. México.
- Crossman, E.K., Crossman, S. M. (1983). The crossword puzzle as a teaching tool. *Teaching of Psychology*, 10, 98-99.
- De Aquino, J. (2015). *Estrategias docentes para la enseñanza de la microbiología*. Chiapas - México: UNICACH.
- Díaz B., F. y HERNÁNDEZ R., G. (1999). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. McGraw Hill, México.
- Lewis, P. (2003). Is this going to be on the test? In *Essays from excellence in teaching*. USA: editorial W. Buskist, V. Hevern, and G. W. Hill, IV.
- Lomas (1999), Lomas, C. (1999). *Cómo enseñar a hacer las cosas con las palabras: teoría y práctica de la evaluación lingüística*. Vol. I, Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica
- Martín, J. y Solbes, J., (2001). Diseño y evaluación de una propuesta para la enseñanza del concepto de Campo en Física. *Enseñanza de las Ciencias*, 19 (3), 393-403.
- Olivares, J. y. (2008). LOS CRUCIGRAMAS EN EL APRENDIZAJE DEL . *Revista. Eureka Enseñanza y Divulgación Científica*, pp. 334-346.
- Perez, J. (2009). *El crucigrama como un recurso básico de apoyo en el aprendizaje de las ciencias naturales* . Bolivia: San Pablo.
- Ramírez S., M. I. (s/a). Las estrategias de aprendizaje. Eúphoros. España: Universidad de Granada: dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/11
- Silberman, M. (1996). *Active learning: 101 strategies to teach any subject*. Boston: Editorial W. J. McKeachie.
- Tesouro, M. (2005). La metacognición en la escuela: la importancia de enseñar a pensar. En *Educación*, Vol. 35
- UPAEF. (2015). *Elaboración de crucigramas digitales*. Obtenido de https://issuu.com/etutor01/docs/tutorial_eclipse-crossword.
- es.wikipedia.org/wiki/crucigrama. (s.f.).

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD N°.....

GRUPO N°:.....

FECHA:.....

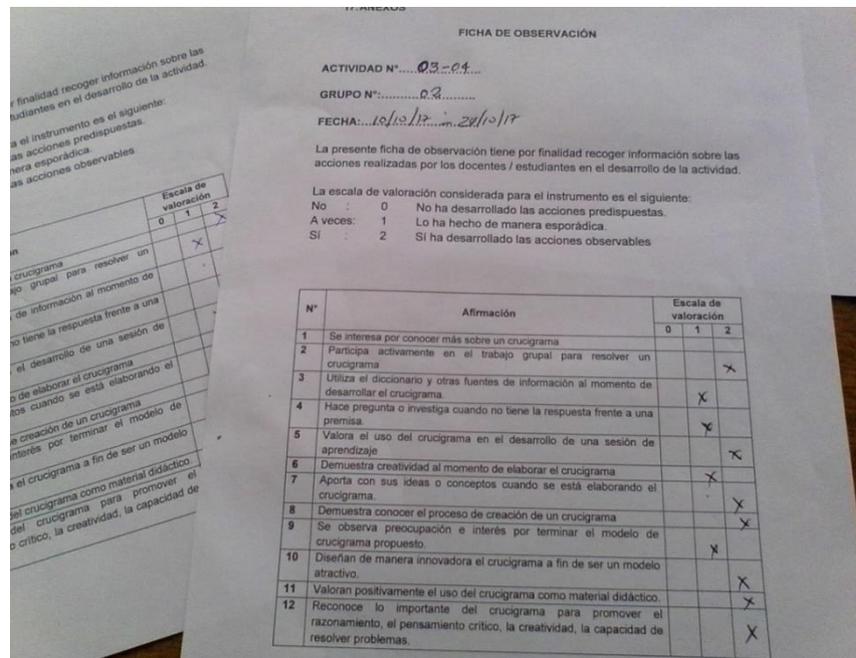
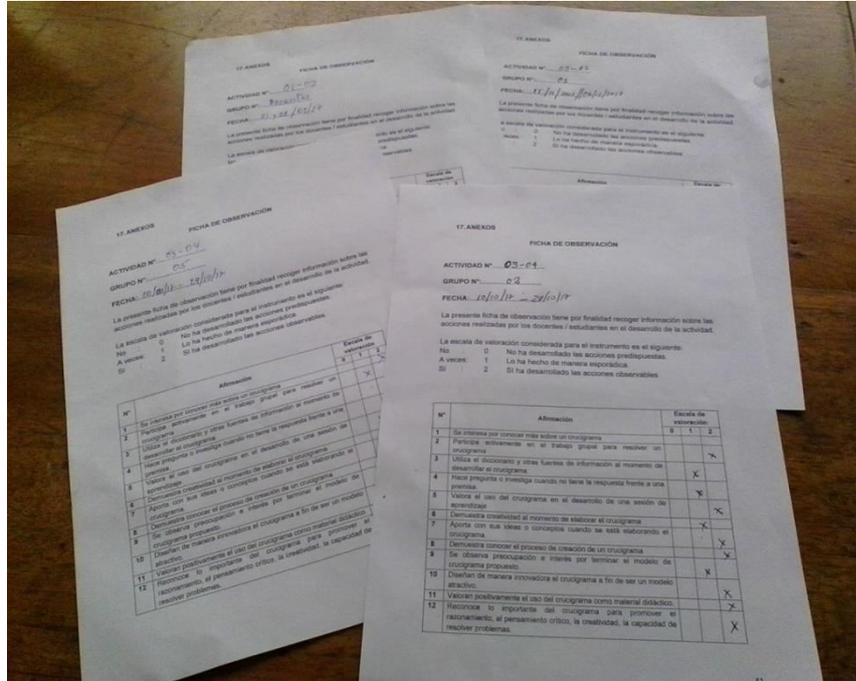
La presente ficha de observación tiene por finalidad recoger información sobre las acciones realizadas por los docentes / estudiantes en el desarrollo de la actividad.

La escala de valoración considerada para el instrumento es el siguiente:

No : 0 No ha desarrollado las acciones predispuestas.
A veces: 1 Lo ha hecho de manera esporádica.
Sí : 2 Sí ha desarrollado las acciones observables

N°	Afirmación	Escala de valoración		
		0	1	2
1	Se interesa por conocer más sobre un crucigrama			
2	Participa activamente en el trabajo grupal para resolver un crucigrama			
3	Utiliza el diccionario y otras fuentes de información al momento de desarrollar el crucigrama.			
4	Hace pregunta o investiga cuando no tiene la respuesta frente a una premisa.			
5	Valora el uso del crucigrama en el desarrollo de una sesión de aprendizaje			
6	Demuestra creatividad al momento de elaborar el crucigrama			
7	Aporta con sus ideas o conceptos cuando se está elaborando el crucigrama.			
8	Demuestra conocer el proceso de creación de un crucigrama			
9	Se observa preocupación e interés por terminar el modelo de crucigrama propuesto.			
10	Diseñan de manera innovadora el crucigrama a fin de ser un modelo atractivo.			
11	Valoran positivamente el uso del crucigrama como material didáctico.			
12	Reconoce lo importante del crucigrama para promover el razonamiento, el pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad de resolver problemas.			

Anexo N° 02 FICHAS RESUELTAS



ANEXO N° 03
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Reunión con docentes del área de Comunicación





Docentes reunidos resolviendo el crucigrama





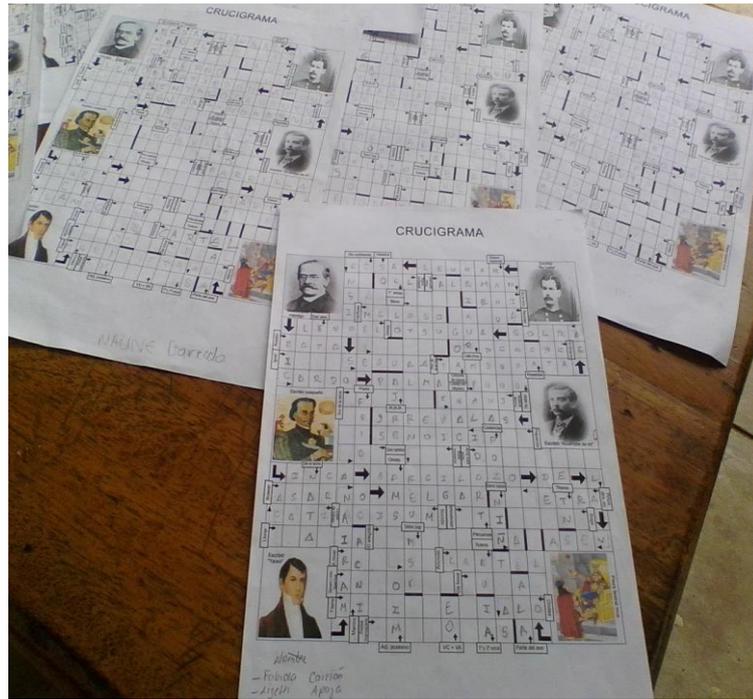
Docente trabajando los crucigramas con las estudiantes



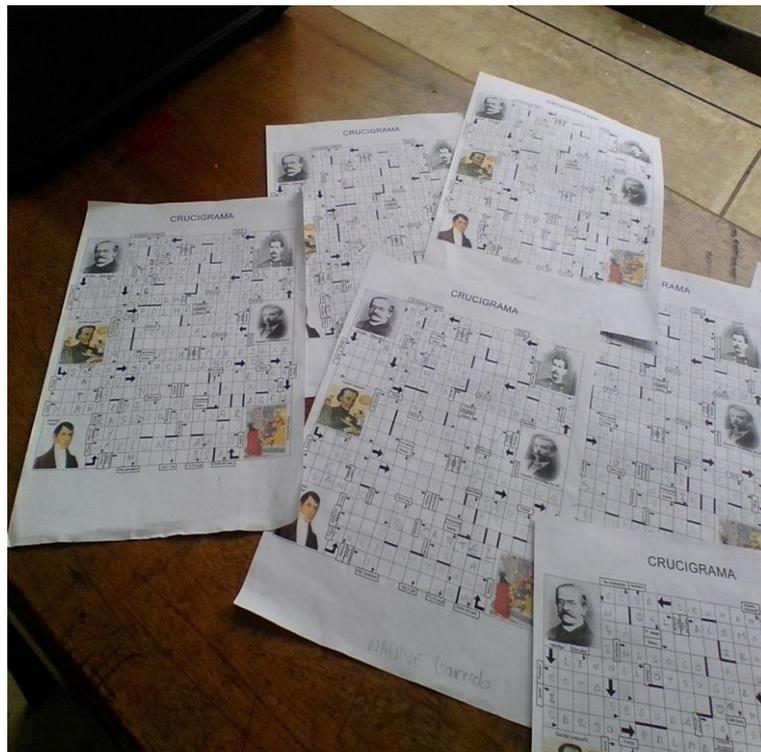


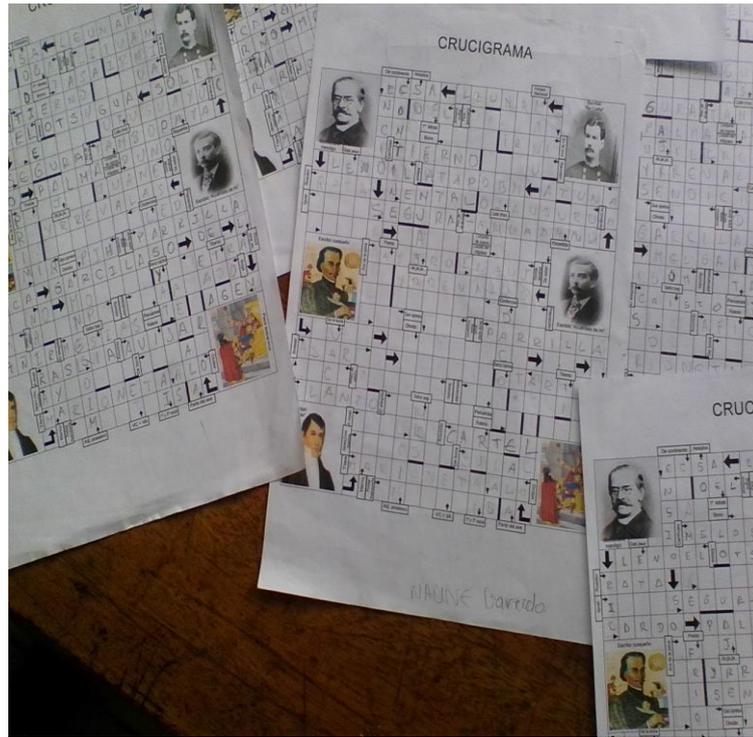
Estudiantes resolviendo el crucigrama propuesto por el docente



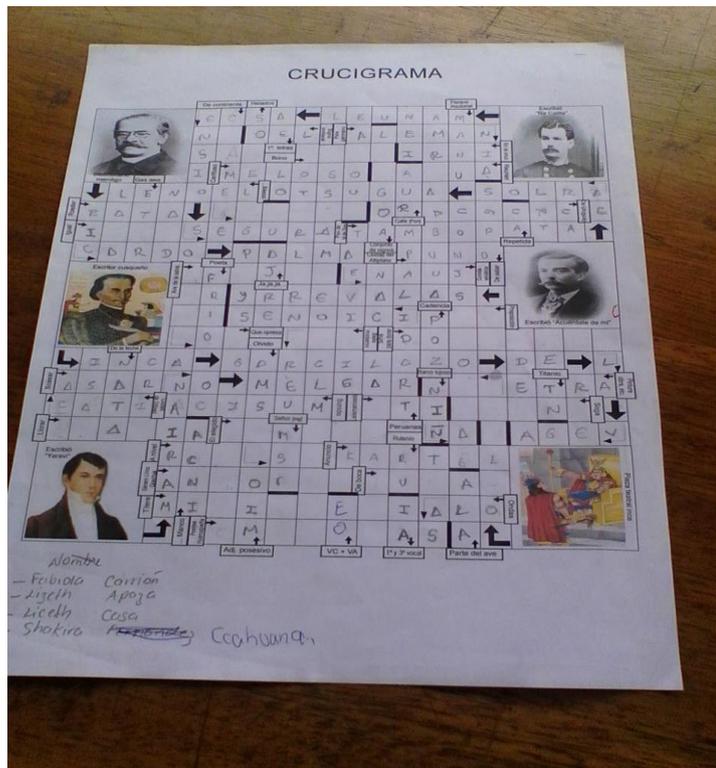


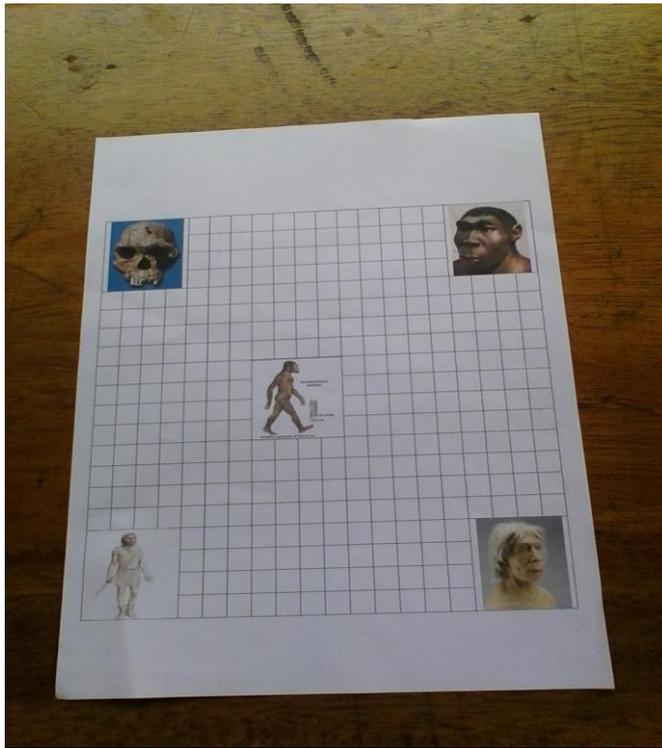
Los crucigramas ya resueltos por las estudiantes





Material elaborado para resolverlo posteriormente





Formatos previos para construir crucigramas



