



Programa Aprende a Aprender

Por

Fundación Cinde y Genesis Foundation

Con el apoyo de la Agencia Presidencial de Cooperación Internacional de Colombia

APC – Colombia y el aval de la Secretaría Municipal de Educación de Medellín





CONTENIDO

- I. ¿QUÉ ORGANIZACIONES DESARROLLAN EL PROGRAMA?
- II. ¿QUÉ PRETENDE EL PROGRAMA?
- III. ¿EN QUÉ CONSISTE EL PROGRAMA?
- IV. ¿CÓMO SE ESTRUCTURÓ?
- V. ¿CÓMO SE LLEVA A CABO EL PROGRAMA
- VI. ¿POR QUÉ EL PROGRAMA APRENDE A APRENDER SIRVE PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO EN MATEMÁTICAS Y LENGUAJE?
- VII. ¿CUÁLES SON LOS COMPONENTES Y MATERIALES?
 1. *Componentes*
 2. *Materiales físicos*
 3. *Unidades de aprendizaje para docentes*
 4. *Software tierra mágica*
- VIII. DESARROLLO ACTUAL DEL PROGRAMA
- IX. VOCES DE LOS NIÑOS, NIÑAS Y DOCENTES



I. ¿QUÉ ORGANIZACIONES DESARROLLAN EL PROGRAMA?

Programa creado en el año 2008 en alianza Genesis Foundation y Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano –Cinde con el aval de la Secretaría Municipal de Educación de Medellín. Durante el año 2012, la Agencia Presidencial de Cooperación Internacional de Colombia, APC – Colombia, se vincula al Programa mediante financiación para su desarrollo en las 10 Instituciones Educativas de Medellín que participan actualmente.

Genesis Foundation es una organización sin ánimo de lucro que apoya programas exitosos destinados a mejorar la calidad de la educación con el fin de darles a niños colombianos de bajos recursos la oportunidad de desarrollarse plenamente y tener éxito, contribuyendo así a una sociedad más equitativa. Fue creada en Estados Unidos por un grupo de empresarios colombianos y norteamericanos en el año 2001.

La Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano -CINDE-, es un centro de investigación y desarrollo enfocado en temas de de la niñez, primordialmente en primera infancia. CINDE se enfoca en promocionar desde hace 35 años, la creación de ambientes apropiados para el desarrollo integral de los niños a través de metodologías que incluyen el trabajo con familias, comunidades y colegios.

II. ¿QUÉ PRETENDE EL PROGRAMA?

Contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación en preescolar y básica primaria fortaleciendo las habilidades de pensamiento.



En los niños y niñas:

- Estimular el desarrollo de **procesos básicos y de orden superior** como el pensamiento: razonamiento y solución de problemas.
- Incidir positivamente en la **motivación hacia el aprendizaje** de los niños, en su **autoconcepto global**, específicamente, en el **intelectual**.
- Incidir en el desempeño académico en matemáticas y lenguaje y en el desarrollo de competencias ciudadanas de niños y niñas de preescolar y básica primaria.

En los docentes:

- Desarrollar **competencias pedagógicas** para implementar las metodologías del programa.
- Tomar la mediación del docente, el juego y la virtualidad como factores importantes en el desarrollo de los niños y niñas.

Y:

Mejorar las **interacciones entre docentes y niños** en términos de disminución de conflictos, incremento de la autonomía, intercambio de información positiva, aumento de la tolerancia a la frustración y la autoeficacia.

III. ¿EN QUÉ CONSISTE EL PROGRAMA?

Es el producto de un proceso de investigación y desarrollo basado en una estrategia lúdico-pedagógica para utilización en ambientes escolares con niños y niñas desde preescolar y básica primaria, que incorpora componentes virtuales y utiliza como estrategia básica los **juegos cognitivos** (de solución de problemas con distintos niveles de complejidad), acompañada de procesos para desarrollo, formación y acompañamiento, y un conjunto de materiales dirigidos a niños, niñas y docentes.