

# **INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO**

PROGRAMA DE FORMACIÓN DE DOCENTES EN SERVICIO



ESTRATEGIAS DE JUEGO SIMBÓLICO Y SOCIO DRAMÁTICO PARA FAVORECER HABILIDADES DE AUTONOMÍA DEL VESTIDO Y DESVESTIDO EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL Y VISUAL DEL AULA MULTIGRADO EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL N° 003 “SAN FRANCISCO DE ASÍS” DEL DISTRITO TUMBES - UGEL TUMBES.

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIVERSIDAD E INCLUSIÓN EDUCATIVA DE ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD**

VÁSQUEZ PEÑA, Luis Alberto

Lima–Perú

2018

## **Agradecimiento y dedicatoria**

Agradezco a Dios por haberme protegido durante todo mi camino y haberme dado las fuerzas para seguir superando los obstáculos que se me han presentado a lo largo del desarrollo de mi profesión , a mi esposa que me da el aliento de manera constante para continuar de manera perseverante y llegar de esta manera a la consecución de mis estudios, al Instituto Pedagógico Nacional Monterrico, por implementar el programa de Segunda Especialidad en Educación Especial, que me ha permitido reflexionar sobre mi quehacer pedagógico y hacer la crítica correspondiente y de esta manera obtener la mejora de la práctica, renovando mis conocimientos en beneficio de los estudiantes , asimismo a todos los docentes y en especial a mi acompañante que me han orientado a través de sus enseñanzas.

Quiero dedicar este trabajo a Dios por este momento tan especial de mi vida, que con todos los éxitos y dificultades en el transcurrir de mis estudios me ha permitido valorar el esfuerzo a lo largo de mi carrera, a mi familia que me da la fortaleza para seguir adelante en mi formación profesional y también por formarme con buenos hábitos, valores y sentimientos para salir adelante en los momentos más difíciles, a mis profesores y acompañante que con su sabiduría me han apoyado a través de sus conocimientos en mi formación profesional.

## Índice

Introducción .....	1
1. Fundamentación y justificación del problema .....	3
1.1 Diagnóstico: caracterización de la práctica pedagógica en el escenario de la investigación .....	3
1.1.1 Fortalezas y debilidades. ....	5
1.1.2 Análisis categorial – análisis textual.....	6
1.2 Planteamiento del problema.....	10
1.2.1 Justificación .....	10
2. Sustento teórico.....	12
2.1 En relación al estudiante .....	12
2.1.1 Discapacidad intelectual .....	13
2.1.1.1 Síndrome de down.....	14
2.1.2 Discapacidad visual .....	14
2.1.2.1 Estudiantes con discapacidad sensorial: ceguera .....	15
2.1.3 Autonomía en el vestido y desvestido.....	16
2.2 En relación a la problemática .....	17
2.2.1 Estrategias lúdicas.....	17
2.2.2 Enfoque social de Vygotsky .....	18
2.2.3 Estrategia de juego real y simbólico .....	19
2.2.3.1 Niveles del juego real y simbólico .....	20
2.2.4 Estrategias de juego socio dramático .....	21
2.2.4.1 Niveles del juego socio dramático.....	22
2.3 En relación a la propuesta pedagógica .....	22
2.3.1 Modelo social de atención a la diversidad .....	23
2.3.1.1 Enfoque inclusivo .....	23
2.3.1.2 Enfoque de derechos.....	24
2.3.1.3 Enfoque intercultural .....	25
2.3.1.4 Enfoque de género .....	25
2.3.2 Descripción de la propuesta pedagógica .....	26
2.3.2.1 Enfoque del sustento teórico.....	26
2.3.2.3 Implementación.....	27



6.1.1.2 Análisis de la implementación de recursos y materiales.....	57
6.1.1.3 Análisis de la práctica pedagógica.....	58
Lecciones aprendidas.....	59
Conclusiones .....	60
Referencias .....	61
Apéndices	
- Sesiones de aprendizaje	
- Diarios de Campo	
- Formato de encuesta a padres de familia	
- Matriz de consistencia	

## Índice de figuras

Figura 1. Mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica .....	9
<i>Figura 2.</i> Mapa de reconstrucción de la práctica pedagógica.....	29

## Introducción

El presente proyecto de investigación tiene como finalidad optar el título de Segunda Especialidad en diversidad e inclusión educativa de estudiantes con discapacidad; por tal motivo presentamos una propuesta innovadora que brinda conocimientos considerando la aplicación de estrategias lúdicas durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje, reconociendo que es el juego una de las primeras actividades que desarrollan los niños a través de la exploración libre y el fortalecimiento de todos sus sentidos durante el aprendizaje, es por esta razón que se ha dejado de lado las estrategias inadecuadas, extraídas de los diarios de campo, que perjudicaban el quehacer pedagógico impidiendo que los estudiantes lleguen a desarrollar sus habilidades.

A través del análisis de la práctica pedagógica y de acuerdo a las estrategias aplicadas en el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido, los estudiantes no llegaron a comprender las indicaciones de la actividad planteada, ya que no consideraba las características y necesidades de los estudiantes, además pude darme cuenta también que las estrategias eran repetitivas y de escaso interés para los estudiantes. Es por este motivo que he decidido aplicar estrategias lúdicas relacionadas con el juego real y simbólico y juego socio dramático para mejorar las habilidades de los estudiantes.

En el primer capítulo, se tiene la descripción del contexto socio cultural incluyendo la situación problemática y la delimitación del ámbito de ejecución de la propuesta pedagógica, asimismo se tiene en cuenta los aliados que permiten desarrollar con éxito la práctica pedagógica, entre ellos los padres que con su compromiso y participación beneficiarán a los estudiantes, luego mencionamos la etapa de la deconstrucción y caracterización de la práctica pedagógica en un proceso de análisis y reflexión mediante los diarios de campo, donde se pudo evidenciar las debilidades que forman parte de constantes recurrencias, determinando de esta manera la categoría a investigar, luego se realiza la justificación y formulación del problema que se determinó en el mapa de la deconstrucción.

En el segundo capítulo encontramos el sustento teórico en donde mencionamos diversas teorías en relación con los estudiantes de nuestro grupo de intervención que son parte del quehacer pedagógico entre los que podemos mencionar básicamente la discapacidad intelectual y discapacidad visual, y la autonomía del vestido y desvestido (según Verdugo y Verdejo), luego en relación a la problemática podemos mencionar las estrategias lúdicas según Vygotsky, el enfoque social, y las subcategorías finalmente en relación a la propuesta pedagógica tenemos el modelo social y la descripción de la propuesta.

En el tercer capítulo, se describe el tipo de investigación dentro de un enfoque cualitativo y de la variante investigación acción, así como los objetivos e hipótesis de acuerdo a los tres campos de acción, los beneficiarios del cambio que son el investigador, los estudiantes y los padres de familia, además consideramos a los instrumentos que se utilizaron como son: diarios de campo, lista de cotejo y encuesta de padres de familia.

En el cuarto capítulo, se menciona el plan de acción que representa un marco o una estructura para llevar a cabo un proyecto, ya que son tareas que debe realizar el investigador en tiempos definidos con un monto de recursos asignados con la finalidad de lograr los objetivos trazados, entre las acciones tenemos: planificación, implementación y ejecución.

En el quinto capítulo, se encuentran las matrices de análisis de resultados codificados en los diarios reflexivos, análisis de la encuesta aplicada a los padres de familia y análisis de los datos recogidos a partir del proceso de acompañamiento.

En el sexto capítulo, tenemos la difusión de los resultados en donde se realiza una reflexión sobre lo acontecido en la práctica pedagógica antes y ahora, teniendo en cuenta la planificación, implementación y ejecución que conlleva a la mejora del aprendizaje en los estudiantes con relación a la habilidad y las estrategias lúdicas que se han ejecutado.

Finalmente, puedo mencionar que la propuesta representa un aporte para el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido, utilizando estrategias mediante el juego real y simbólico y el juego socio dramático para la mejora del aprendizaje en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual en educación Básica Especial en la región Tumbes.

## **1. Fundamentación y justificación del problema**

### **1.1 Diagnóstico: Caracterización de la práctica pedagógica en el escenario de la investigación**

La práctica pedagógica se desarrolló en la región Tumbes integrada por tres provincias: Contralmirante Villar, Tumbes y Zarumilla, Tumbes constituye la puerta de salida hacia el Ecuador. Es el más pequeño en extensión, pero su ubicación geopolítica le da un perfil de primer orden nacional. Límites: por el norte con Ecuador y el Océano Pacífico; por el este con Ecuador; por el sur con Piura; y por el oeste con el océano Pacífico. El clima de Tumbes es semi tropical con sol permanente casi todo el año, donde existe una cadena de manglares que se extiende desde Zarumilla hasta el distrito La Cruz, cerca de Zorritos, es una zona de transición ecológica marino continental, caracterizada por la influencia de la brisa marina húmeda,

Entre las actividades económicas sobresalen la agricultura, la pesca, caza de camarones, la industria, la microempresa y el comercio. Asimismo, tiene una amplia y variada cocina típica con preparados especialmente a base de pescado y mariscos, los que satisfacen el gusto más exigente.

En el aspecto socio económico productivo se evidencia que una parte de su población se dedica al comercio, otro sector se dedica a diversas actividades profesionales, algunos con trabajos eventuales, además se observa la presencia de delincuencia, donde también existe la micro comercialización de droga que se suma al consumo durante la noche en los sectores que limitan con las chacras con las cuales colinda este barrio, pese a contar con una comisaria cercana el esfuerzo resulta insuficiente. En relación a las Instituciones que existen en el barrio podemos mencionar: la comisaria, la iglesia, Instituciones Educativas, Cuarteles Coloma y Chamochoy, agencias de viajes, el malecón, el barrio San José no está tan distante del centro de Tumbes, lugares a los cuales se puede asistir previa coordinación, con el documento respectivo.

En la Institución se cuenta con una población de 12 estudiantes cuyas edades fluctúan entre los 6 a 16 años, existe un aula en la cual se labora durante el turno de la mañana atendiendo a estudiantes con discapacidad intelectual, incluye síndrome de Down; multidiscapacidad, discapacidad visual, discapacidad intelectual severa, trastorno del espectro autista. La asistencia de los estudiantes es irregular, algunos asisten de manera constante y otros asisten de vez en cuando, debido al escaso compromiso de los familiares.

El Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís”, fue creado con R.D N° 00919 del 1 de septiembre de 1994 y se encuentra ubicado en la provincia de Tumbes en calle Las Delicias N° 209, en el Barrio San José, respecto a la infraestructura, desarrolla sus actividades en una casa incautada por droga y que se encuentra en litigio , por lo tanto su situación es inestable, es pequeña cuenta con un aula, una cocina, un baño, el servicio de apoyo a las necesidades educativas especiales donde se encuentra la computadora, el proyector, la fotocopidora , el equipo de sonido, un almacén, un patio con un par de columpios, todos los ambientes son pequeños e inadecuados para el desarrollo de actividades de enseñanza.

Respecto al personal que lo conforma cuenta con una directora, un docente de aula, dos docentes Servicio de apoyo y asesoramiento a las necesidades educativas especiales, lo cual brinda atención a las Instituciones Educativas de la localidad y cuenta con un ambiente reducido, una auxiliar y un personal administrativo, todo el personal del Centro de Educación Básica Especial tiene la condición de nombrado, lo cual significa una fortaleza.

El aula es un ambiente reducido, escasa ventilación, con una ventana hacia la calle y otra interna, cuenta con dos puertas una hacia afuera y otra interna, el aula está ubicada cerca de la cocina y los servicios higiénicos el piso es de mayólica, cuenta con mobiliario para todos los estudiantes, tiene acceso a los recursos y materiales con los que cuenta el Centro de Educación Básica Especial previa coordinación con dirección.

Algunos padres de familia demuestran compromiso con la educación de sus hijos participando, asistiendo y colaborando con las actividades organizadas por la Institución Educativa y por el aula, enviando los materiales para el desarrollo de diversas actividades, en cuanto a la relación que

mantienen con sus hijos es afectuosa, llegando en algunos casos a la sobreprotección.

**1.1.1 Fortalezas y debilidades.** Los diarios de campo permitieron reflexionar sobre la práctica profesional y además, formular estrategias que favorezcan la actividad docente; en los mencionados diarios pude determinar las fortalezas entre las que podemos considerar aquellas actividades planificadas para la sesión, lo cual se realizaron en el tiempo establecido, los estudiantes demostraban confianza al acercarse hacia mí, manteniéndose un buen clima en el aula, otra fortaleza constituyen los recursos y materiales como: material concreto, tarjetas visuales y videos educativos que fueron utilizados como apoyo durante las sesiones.

Entre las debilidades puedo afirmar que durante la práctica pedagógica las estrategias de enseñanza, eran inadecuadas para desarrollar en los niños las habilidades en la autonomía del vestido y desvestido, debido a que solo se dirigían a mantener la atención con estrategias de imitación sin lograr que la habilidad se desarrolle en los estudiantes de manera adecuada; optando también en estrategias vivenciales lo cual mantenía la participación de los niños pero sin obtener buenos resultados, debido a que presentaban poca atención y concentración. Asimismo, no se logró corregir y responder a la capacidad, es allí donde pude darme cuenta que no propiciaba estrategias donde desarrollé la autonomía en los niños pues no consideraba las características y tipo de discapacidad.

Respecto a la documentación se puede mencionar que se contaba con una programación, pero esta no había sido elaborada de acuerdo a las características y necesidades de los estudiantes y no guardaba relación con la unidad didáctica ni con las sesiones ya que no estaban articuladas, cada uno se encontraba aislada, además no se había tomado en cuenta el proyecto educativo institucional.

En relación a las sesiones no se desarrollaban de acuerdo a las características y necesidades de los estudiantes, tampoco se habían elaborado tomando en cuenta sus potencialidades y con respecto a los procesos pedagógicos éstos no estaban presentes en su totalidad, por

ejemplo, el conflicto cognitivo no estaba planteado en las sesiones o no sabía cómo plantearlo.

**1.1.2 Análisis categorial – análisis textual.** Al realizar el análisis de la práctica pedagógica pude reflexionar y darme cuenta que las estrategias de enseñanza utilizadas para el desarrollo de habilidades de autonomía de vestido y desvestido, fueron poco significativas para los estudiantes, siendo en muchas ocasiones, estrategias repetitivas. Lo cual mediante este análisis minucioso, pude determinar lo siguiente:

Las categorías encontradas fueron las estrategias conductuales lo cual pude determinar dos subcategorías como: reforzadores positivos y dinámicas que fueron utilizados como apoyo durante mis sesiones; asimismo, la segunda categoría y la más recurrentes, son las estrategias de enseñanza, las cuales considero eran inadecuadas para desarrollar en los niños las habilidades de autonomía, teniendo otras sub categorías como la imitación y comunicación que fueron aplicadas sin lograr buenos resultados. Finalmente, otras categorías fueron los recursos y materiales, las cuales fueron aplicadas a través de material concreto, tarjetas visuales y recursos educativos, como subcategorías encontradas.

Durante las sesiones apliqué estrategias de imitación en función a las actividades que se realizaban; sin embargo, en muchas ocasiones no obtenía respuesta de manera independiente, observé que la atención de los estudiantes era mínima para poder lograr que me imitaran, como se puede apreciar en el siguiente diario:

Les dije como se llamaba la prenda “polo” y mostrándoles les explico cómo se coloca. Steven se desplaza a otro lado sin esperar a que termine de explicarles; mientras me acercaba a Oscar (D.V) para que explore el polo, no logré que Steven imitara. (D.C N° 05, Cód. 7-9, 04/11/2016).

Asimismo, pude observar que los demás niños no seguían las indicaciones, lo cual opté por utilizar las estrategias comunicativas acercándome a cada uno para explicarles de manera gestual y verbal, logrando así mantener la atención y puedan realizar la actividad obteniendo más beneficios en la colocación del polo, tal como se evidencia en este

diario. “Alexis (D.V) se sienta en la silla y mientras le explico paso a paso como colocarse el polo, él sonríe y presta atención, luego intenta colocárselo con apoyo mientras le voy explicando paso a paso, manteniendo la comunicación en todo momento para que no se distraiga” (D.C N° 06, Cód.10-12, 10/11/2016).

Analizando las citas de los diarios de campo mencionados, pude notar que la estrategia comunicativa fue un apoyo para mantener la atención en un niño, pero también noté que había dejado al otro grupo de niños sin la atención necesaria, para lograr un aprendizaje más efectivo. Por otro lado, también considero el trabajar con estrategias vivenciales, lo cual permitió tener en cuenta la experiencia con sus prendas de vestir, pero era necesario tomar en consideración a los estudiantes con discapacidad visual con mucha más exploración, dando el tiempo necesario para su reconocimiento, así como lo menciona el siguiente diario.

Mientras le entregaba a Oscar (D.V) la prenda, él hacía un mínimo esfuerzo por tocarlo, entonces me acerco y le voy llevando la mano para que explore, mientras le explicaba Steven se para y trata de llamar la atención cogiendo otros objetos, tratando de distraer al resto del grupo. Entonces pasé a entregar a Steven la prenda cortando la atención de Oscar. (D.C N°10, Cód. 07-10, 24/10/ 2016)

En conclusión, pude darme cuenta que la teoría implícita que sustentaba la práctica pedagógica se basaba en un enfoque conductista de Skinner (1948) que trata sobre el condicionamiento operante y el uso de reforzadores para estimular la conducta desarrollada bajo estímulos y respuestas.

Si queremos que una persona aprenda un nuevo comportamiento debemos condicionarle ese aprendizaje, siendo necesario presentarle estímulos, agradables denominados refuerzos, cuando la persona manifiesta el comportamiento que queremos que aprenda, estos refuerzos no se deben dar cuando la persona emita comportamientos indeseados, no se necesita que el refuerzo se dé cuando el sujeto da el comportamiento deseado puede ser intermitente y producir un efecto duradero. (Skinner, 1948, Pág.98)

Por lo tanto, para desarrollar habilidades de autonomía en vestido y desvestido en los estudiantes, es necesario aplicar estrategias que permitan una mayor autonomía para atender sus necesidades. Finalmente, es

importante analizar, seleccionar y aplicar estrategias que respondan a dichas características, necesidades y tipos de discapacidad.

Las estrategias de enseñanza que empleo en las sesiones de aprendizaje son inadecuadas para favorecer habilidades en la autonomía de vestido y desvestido de los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” del distrito de Tumbes, UGEL y región Tumbes.

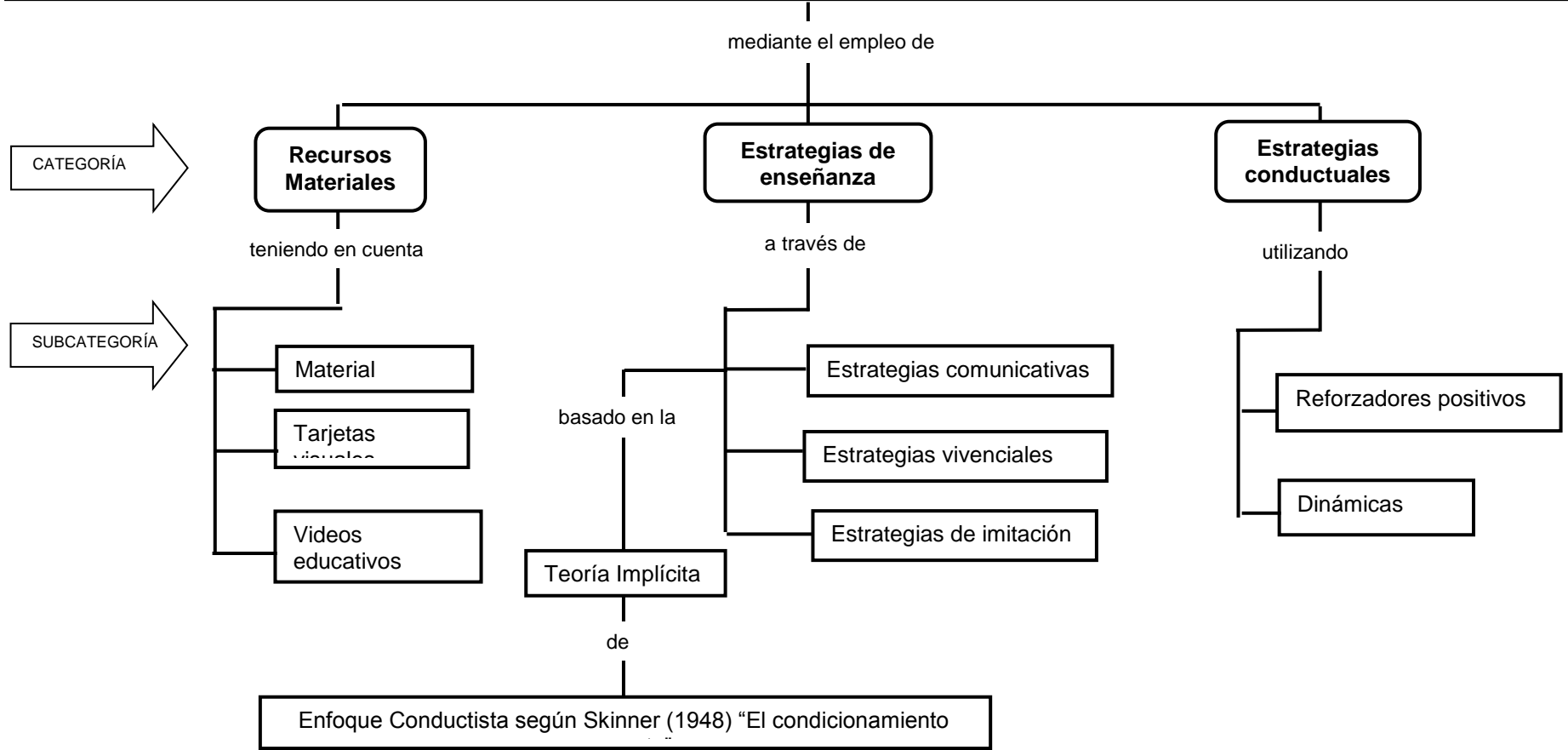


Figura 1. Mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica

## 1.2 Planteamiento del problema

Luego de un proceso de reflexión acerca de la práctica pedagógica pude darme cuenta que estuvo sustentada en el enfoque conductista de Skinner el cual a través de su condicionamiento operante sostiene que la conducta humana es manipulable, logrando que su teoría fuera introducida en la educación para el proceso enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, sabiendo que las estrategias aplicadas no han logrado los resultados esperados en el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido y que de esta manera representen autonomía para los estudiantes, se hace necesario la aplicación de estrategias nuevas, ya que durante las sesiones apliqué diversas estrategias que no lograron la autonomía, es por ello que se hace necesario promover actividades que permitan mantener la práctica diaria en el vestir.

Después de una reflexión exhaustiva sobre la práctica pedagógica pude determinar que las estrategias de enseñanza que empleaba en las sesiones de aprendizaje eran inadecuadas para favorecer habilidades en la autonomía de vestido y desvestido para los estudiantes del aula multigrado por lo tanto, se hace necesario formular la siguiente pregunta:

¿Qué estrategias de enseñanza debo aplicar en las sesiones de aprendizaje para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía en vestido y desvestido para estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N°003 “San Francisco de Asís” de la región Tumbes?

**1.2.1 Justificación.** La realización de esta propuesta pedagógica alternativa innovadora de investigación acción se fundamenta en que los estudiantes con discapacidad Intelectual y visual del aula multigrado del centro de educación básica especial N°003 “San Francisco de Asís” requieren una atención esmerada para desarrollar las habilidades de autonomía en el vestido y desvestido.

Una de las principales razones asociadas al deficiente nivel de desarrollo de las habilidades de autonomía en los estudiantes, es sin duda las estrategias empleadas durante la práctica pedagógica, que también fueron halladas en mi diario de campo. Por ello, he decidido hacer una propuesta de

intervención centrada en la aplicación de estrategias de enseñanza lúdica que tiene como base el juego real simbólico y el juego socio dramático, para mejorar así las habilidades de autonomía de los estudiantes.

Es viable porque los materiales para su ejecución son de fácil adquisición y considero factible cambiar la práctica pedagógica por tener la disponibilidad de hacerlo. Considero que los retos me permiten esforzarme cada día más en esta tarea de formar a nuestros estudiantes brindándoles la posibilidad de interactuar con su entorno y mejorar su calidad de vida. Por lo tanto, tomé la decisión de llevar a cabo esta investigación, que implica apertura, reflexión y autoconfianza. Por lo tanto, considero que la presente investigación está realizada en beneficio de los estudiantes que serán de gran satisfacción personal en la mejora de la práctica pedagógica.

## **2. Sustento teórico**

Luego de la revisión bibliográfica con fuentes confiables para sustento de la propuesta pedagógica alternativa referida a estrategias de enseñanza considero mencionar a Vygotsky y el enfoque socio cultural (1978), para la enseñanza mediante estrategias lúdicas en estudiantes con necesidades educativas especiales, lo cual favoreció en las habilidades de autonomía en el vestido y desvestido en los estudiantes del aula, que a continuación se describe a través de sus características.

### **2.1 En relación al estudiante**

Luego de hacer una reflexión sobre la práctica docente, y observar cómo favorecía mínimamente al desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido, consideré necesario mejorar la práctica pedagógica reconociendo cuáles son las características de los estudiantes a cargo; además de revisar bibliografía adecuada acerca de cada una de las discapacidades que permitirán brindar mayor apoyo y estrategias según lo requieran.

En el caso de los estudiantes del aula multigrado, presentan discapacidad intelectual y visual, siendo dos estudiantes con discapacidad visual y diez con discapacidad intelectual. Para conocer mejor a cada uno de los niños que conforman el aula, se describe las siguientes características por áreas:

En el área de lenguaje, la mayoría de niños presentan dificultades en su expresión oral; algunos presentan poca pronunciación de palabras o frases cortas; por lo tanto, requieren estimulación en su lenguaje comprensivo y expresivo, respecto a lo cognitivo, los estudiantes por su condición y discapacidad presentan alguna dificultad en la retención y memoria; es decir, algunos niños mantienen su atención por breves minutos, siguiendo instrucciones sencillas. En el caso del estudiante con discapacidad visual, presenta un nivel cognitivo acorde a su edad, siendo sus limitaciones en la ejecución de acciones.

En el área socio afectivo, los niños se muestran sociables, excepto el caso de uno de los estudiantes que presenta discapacidad intelectual moderada, se observa conductas impulsivas y agresivas con sus compañeros, lo cual dificulta su integración durante las actividades. Respecto a la autonomía, algunos estudiantes presentan poca práctica de hábitos alimenticios, vestido e higiene acorde a su edad; aún requieren práctica de hábitos en la alimentación. Respecto a su autonomía en el vestido y desvestido, algunos estudiantes tienen nociones en el vestir, pero la mayoría desconocen prendas y la manera correcta de colocárselos, es por ello que requieren del desarrollo de estas habilidades. Después de dar a conocer las características de los estudiantes que forman parte de mi investigación, se define lo siguiente.

**2.1.1 Discapacidad intelectual.** Considerando la población de estudiantes que se encuentran en el aula, la mayoría presenta discapacidad intelectual, de acuerdo a la investigación realizada considera que, la discapacidad intelectual está caracterizada por limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como en la conducta adaptativa, expresada en habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas (DIGEBE, 2011, p. 9).

Discapacidad es un término general que abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones de la participación. Las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal; las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar acciones o tareas, y las restricciones de la participación son problemas para participar en situaciones vitales. (OMS, 2011, p.34)

De acuerdo al aporte líneas arriba podemos expresar que la discapacidad intelectual está caracterizada por restricciones en la capacidad de discernimiento a nivel funcional del intelecto y la conducta adaptativa. Estos niños aprenden y se desarrollan con más lentitud que otros niños sin discapacidad, además tienen problemas para funcionar en la vida cotidiana, tienen dificultades para aprender habilidades sociales y en la conducta adaptativa; estos niños si se encuentran en un entorno inclusivo pueden desarrollar muchas habilidades, siempre y cuando se realicen las adaptaciones, se apliquen estrategias que sean acordes a su discapacidad,

se adapten materiales y se ejecuten sesiones siguiendo todos los procesos pedagógicos y cognitivos.

En la discapacidad intelectual severa, el estudiante manifiesta un desarrollo psicomotor muy limitado, la articulación de su lenguaje es defectuosa. Por lo general manifiestan alguna patología asociada que necesite una atención personalizada, por ello, puedo afirmar que la mayoría de los estudiantes del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial "San Francisco de Asís" presentan discapacidad intelectual, donde el trabajo con los estudiantes se basó fundamentalmente en actividades prácticas y lúdicas que permitan propiciar el desarrollo de habilidades en la autonomía en diversos contextos, mediante el incremento o mejora en la capacidad de atención y concentración durante el desarrollo de las actividades de trabajo, contribuyendo de esta manera a dignificar y elevar su calidad de vida.

**2.1.1.1 Síndrome de down:** En el aula multigrado se encuentra dos estudiantes con síndrome de Down, uno de los cuales tiene lenguaje oral, pero escaso, en general los dos manifiestan lo que desean con mucho entusiasmo ya que señalan, realizan gestos, les gusta la música, participan en el aula en las actividades que se les plantea, en cuanto a la habilidad vestido y desvestido uno de ellos se coloca la ropa con facilidad, la dobla, la sacude, realiza muy bien los pasos que realiza el docente y otros adultos, incluso la formación que tiene en casa hace que realice actividades con naturalidad, el otro estudiante realiza las actividades de vestido y desvestido, como colocarse el polo, camisa, pantalón, medias, pero en algunas circunstancias requiere apoyo del docente.

El síndrome de Down afecta al cromosoma 21, el cual debería tener un par, pero tiene tres cromosomas, esta alteración afecta de manera variada a las personas que la tienen, todos presentan discapacidad intelectual, pero de manera diferente y según la influencia ambiental que repercute en la personalidad, la inteligencia, la capacidad adaptativa entre otras, la variabilidad se relaciona con la educación, el bienestar y la nutrición, también influye el apoyo familiar, por lo tanto la situación en cada individuo no se puede anticipar. (Flórez, 2003, p. 99)

**2.1.2 Discapacidad visual.** En este tipo de discapacidad los estudiantes desarrollan sus aprendizajes usando sus otros sentidos, fundamentalmente a

través del movimiento, el tacto y el oído. También considero importante definir acerca del término visión: “es realmente un proceso que incluye, entre otras cosas la habilidad de mirar marcas en un papel, marcas que son símbolos que representan cosas” (Barraga, 1975, p. 04)

Considerando dichas definiciones sobre la discapacidad, es una condición que una persona tenga limitaciones o dificultades para desarrollar tareas cotidianas, esta definición asociada a la discapacidad visual podemos definirla: “reducción de la capacidad funcional comparada con el ojo normal. Esta discapacidad se relaciona con ciertas tareas específicas que pueden ser o no de igual interés para todos los individuos” OMS cit. (Crespo, 1974, p. 31)

En el aula multigrado, contamos con dos estudiantes con discapacidad visual (ceguera), uno de los cuales presenta otras características como su discapacidad intelectual y su escaso interés por utilizar sus manos cuando se trata de punzar, pintar , pegar, embolillar, incluso al comer ya que lo hace por cortos momentos , por lo tanto requiere un mayor apoyo por parte del docente y del auxiliar, no sólo al apoyo físico , sino también en cuanto a las adaptaciones curriculares y de acceso, el estudiante requiere de un mayor trabajo en relación a la psicomotricidad fina y gruesa.

**2.1.2.1 Estudiantes con discapacidad sensorial: ceguera.** Es importante que el maestro o maestra tenga establecido la definición de ceguera total para contribuir en cuanto a las adaptaciones de sus recursos didácticos y abordar sus necesidades, por ello hago la siguiente cita:

La definición oficial de persona ciega en Gran Bretaña es que una persona es ciega cuando es incapaz de realizar cualquier trabajo para el cual la vista es esencial. Una agudeza visual de 30/60 o menos en el mejor ojo constituye normalmente ceguera. Sin embargo, cuando el campo visual de la persona está notoriamente reducido, aunque la agudeza sea superior a 30/60, se considera ceguera. (ONCE. 1986 pág. 103).

Es así que se puede entender que la ceguera total es la imposibilidad de ver; ausencia o severa reducción de la visión. Todas estas definiciones que tenga que ver con la discapacidad visual me han permitido decidir o determinar su medio de aprendizaje de los estudiantes utilizando el sistema

braille en cuanto a su escritura y materiales tridimensionales, texturadas y reales para su mejor aprendizaje.

**2.1.3 Autonomía en el vestido y desvestido.** En relación a los estudiantes con discapacidad visual, podemos mencionar que desarrollar la habilidad requiere un mayor trabajo, por ello, se tuvo en cuenta las adaptaciones en los materiales de alto relieve y reales del contexto, con los estudiantes se ha conseguido uno más que en el otro que reconozcan las prendas de vestir al tocarlas y percibir las y aunque demoran un poco más que sus compañeros, han logrado colocarse la ropa.

Por ejemplo, en cuanto al pantalón, polo, camisa lo hacen con mayor facilidad, aunque se necesita que mejoren algunos aspectos como colocar la ropa al derecho, actividades que finalmente logran concluir con éxito con el apoyo del docente, también requiere el refuerzo por parte de la familia, los estudiantes demuestran interés en realizar las actividades por ello es que finalmente terminan la tarea.

Según Verdugo (2006) la vida de cualquier persona con discapacidad depende en gran manera del entorno que le rodea, particularmente de la provisión de apoyos existente. En este sentido, el aprendizaje de habilidades para resolver distintas situaciones de autonomía personales es una de las tareas básicas y primordiales de los programas dirigidos a apoyar a las personas con discapacidad.

Por ello, quien tiene una discapacidad grave y prolongada requiere de la solidaridad y colaboración de personas próximas en el medio familiar y comunitario, siendo los apoyos naturales siempre la mejor solución, y hay que procurar que se dispensen al máximo, pero no suelen ser suficientes para resolver todos los problemas que originan las discapacidades graves para la persona. Entonces, es necesario conocer las necesidades de nuestros estudiantes para brindarles dicha atención que favorezca a mejorar o desarrollar dichas habilidades.

Aquella persona que tiene una discapacidad severa y persistente necesita también, y de manera determinante, del trabajo concienzudo y experto de muchos profesionales que organizan la atención directa. Son los comportamientos acertados de los profesionales los que pueden contribuir de manera clara a mejorar la calidad de vida y potenciar la

autodeterminación e independencia de quien tiene limitaciones serias en su funcionamiento diario. (Verdugo, 2006, p. 46).

Según lo planteado por el autor, las personas que tienen discapacidad severa y otro tipo de discapacidad, necesitan apoyo mediante la intervención de diversos profesionales, en el caso de educación especial, el apoyo sería de un equipo transdisciplinario, que mediante la aplicación de diversos instrumentos consoliden la información de cada estudiante y de esta forma se permita la intervención en aula a través de la aplicación de sesiones de aprendizaje para desarrollar, favorecer, incrementar aquellas dificultades en diversas habilidades que son necesarias en la vida diaria, estas necesidades pueden implicar: alimentación, vestido y desvestido, aseo e higiene personal entre otros, todo este esfuerzo está dirigido a mejorar la calidad de vida de la persona con discapacidad, siendo autónomo y competente.

## **2.2 En relación a la problemática**

De acuerdo a la problemática encontrada durante la práctica pedagógica, las estrategias aplicadas fueron poco favorables para desarrollar la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual; por ello haciendo una reflexión y análisis sobre las estrategias utilizadas me di cuenta que los estudiantes requerían un aprendizaje funcional basado en juegos que motiven a su aprendizaje y a la vez lograr el desarrollo de su autonomía. Es por eso, que priorizo trabajar aplicando estrategias lúdicas como una forma de enseñanza más divertida y práctica para los estudiantes, lo cual defino a continuación.

**2.2.1 Estrategias lúdicas.** Según Vygotsky (1978) otorga al juego, como instrumento y recurso socio cultural; es decir, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de la atención o la memoria voluntaria. Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural; es decir, jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "zona de desarrollo

próximo". Por lo tanto, la aplicación de estrategias lúdicas juega un rol muy importante en el desarrollo de los estudiantes del aula multigrado, ya que a través de ellas hay más acceso para iniciar la autonomía mediante actividades de vestido. Tal como lo menciona también el siguiente autor de la cita:

El niño es un ser que juega, que experimenta variadas necesidades que lo mueven a actuar, y es por ello que sus juegos guardan siempre un sentido, un motivo que lo justifica y permite comprender su variación en el tiempo. La satisfacción de necesidades explica la singular importancia que cobra el juego como forma de actividad infantil. (Aizencang, 2005, p. 52).

El uso de estrategias lúdicas mediante el juego real y simbólico aplicado como estrategia en las sesiones de aprendizaje permitieron desarrollar en los estudiantes habilidades de vestido y desvestido , logrando de esta manera despertar el interés mediante el uso de objetos simbólicos como muñecos, imágenes, prendas de vestir grandes y pequeñas de su entorno socio cultural y familiar; siendo a la vez capaz de sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual a manera de juego.

**2.2.2 Enfoque social de Vygotsky.** Pone énfasis en la participación de los niños en el ambiente que les rodea, siendo el desarrollo del aprendizaje fruto de la colaboración; es por ello, que los niños deben desarrollar su aprendizaje mediante la interacción social, es decir que el niño aprende del entorno que le rodea y luego lo procesa a través de las funciones superiores como: atención, memoria, percepción y sensación, así también podemos mencionar que los estudiantes del aula al participar en actividades lúdicas han desarrollado habilidades a partir del conocimiento en el plano interindividual para luego trasladarlo al plano intra-individual ya que han construido su aprendizaje a partir de saberes previos con el juego interactuando con su entorno, tal como lo menciona el autor.

Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. "El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos" (Chaves, 2001, p. 78).

Tomando en cuenta lo que sostiene Vygotsky, podemos mencionar que los estudiantes del aula han desarrollado sus conocimientos a través del contexto social donde se desenvuelven, en este caso en el ámbito de la escuela y la familia y específicamente en cuanto a la habilidad del vestido y desvestido, los estudiantes trasladan saberes previos formados en el hogar u otros contextos, lo que hace que hayan aprendido al observar su entorno social, considerando el papel de los adultos y compañeros.

**2.2.3 Estrategia de juego real y simbólico.** Vygotsky (1978) plantea que el juego existe en la medida en que emergen en el niño tendencias irrealizables y deseos propuestos que le provocan cierta tensión y buscan en un mundo imaginario e ilusorio. Podemos destacar que en la creación de la situación imaginaria el niño se atiene a reglas de conducta, aunque estas no se formulen explícitamente ni por adelantado. Por ejemplo, la niña imagina ser su madre y la muñeca su hija; en consecuencia, está obligada a observar las reglas de la conducta materna., porque la niña al representar el papel de madre, actúa como ella cree que actúan las madres y solamente se aceptan en el juego las acciones que se ajustan a estas reglas de conducta al intentar representar y elegir determinados personajes, entonces se esfuerza por considerar conductas aceptadas socialmente, internalizando de esta manera reglas establecidas.

El niño somete su propio comportamiento, su propia actuación, a las reglas de ese escenario dramático que le permite explicitar muchos de los guiones implícitos de la experiencia humana. Esto nada más y nada menos traiciona el desarrollo del niño que juega (Baquero, 2001, p. 27).

En relación al juego real y simbólico los estudiantes del aula han demostrado una situación imaginaria ya que han reemplazado diversos roles, de acuerdo a la habilidad del vestido y desvestido, ya que simulan cuando le colocan la ropa a los muñecos que lo hace la mamá con sus hijos o con sus hermanitos, estas acciones se desarrollan de acuerdo a ciertas reglas, como la conducta de mamá en el ejemplo mostrado. En el caso de los estudiantes que participan en el juego simbólico demuestran creatividad al colocar a los muñecos dichas prendas, haciendo una representación simbólica de personas adultas, también lo han realizado con imágenes.

Los estudiantes del aula mediante el juego simbólico se va adaptando al mundo social a sus intereses y reglas, es un mundo que no comprende, pero que con sus actividades va a ir progresivamente adaptándose, por ello es muy importante que tengan o se le brinde un equilibrio afectivo e intelectual, que se lo puede otorgar la familia y los demás niños de su entorno. Asimismo, desarrollaron una mayor socialización y desenvolvimiento con sus pares y los adultos que estuvieron apoyándolos, ya que se han transferido a situaciones reales e imaginarias desarrollando entre otros aspectos la parte de comprensión y expresión corporal gestual, a través del reconocimiento de prendas de vestir, favoreciendo de esta forma la autonomía del vestido y desvestido.

**2.2.3.1 Niveles del juego real y simbólico.** Según Vygotsky, este juego presenta dos niveles para su ejecución satisfactoria, son los siguientes:

- **Primer nivel: jugar con los objetos de su entorno.** En este primer nivel el niño empieza a jugar con los objetos de su entorno y con sus padres, teniendo una visión egocéntrica, sin tener una consolidación de su lenguaje, de su imaginación y representación. En el caso del grupo de estudiantes en relación a la habilidad del vestido y desvestido se puede mencionar que ellos juegan con objetos reales como son los muñecos y sus respectivas prendas de vestir, este conocimiento proviene de familia y de lo que se le enseña en el aula.
- **Segundo nivel: sustitución simbólica de los objetos.** Aquí aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos o lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

En este nivel se va consolidando el lenguaje, la imaginación y la representación por lo que el niño se va trasladando a escenarios más complicados, dando mayor fortaleza a la fantasía y llega a incluir a otras personas, se va separando del objeto para darle otro significado alterno, pero sin perder sus características. En el caso de mi grupo de estudiantes

podemos mencionar que ellos trasladan la ropa que le colocan a los muñecos a una persona que puede ser su padre, ellos mismo o cualquier persona de su entorno.

**2.2.4 Estrategias de juego socio dramático.** Desde el punto de vista del juego socio dramático, podemos decir que se ubica entre los tres a seis años, y se manifiesta en un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, estos se representan mediante la superación de su pensamiento egocéntrico que se produce mediante un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo.

Para Vygotsky (1978), los niños y niñas juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas; y a medida que el niño crece, el juego dramático o la representación teatral y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Según plantea el autor, este tipo de juego busca propiciar la comunicación y expresión a través de los diferentes lenguajes verbales y no verbales, brindando un ámbito confiable que ofrezca oportunidades para adquirir seguridad en los niños. Durante el desarrollo del juego socio dramático el niño tiene la oportunidad de interactuar con otras personas lo que le permite desarrollar su lenguaje y seguir obteniendo confianza en sí mismo, logrando con esa experiencia consolidar su aprendizaje y su independencia en diferentes actividades que muchas se aprenden con la imitación de personas que se encuentran próximas a su entorno.

El error que más frecuentemente se comete cuando se analizan las relaciones entre aprendizaje y desarrollo del niño preescolar estriba en prestar atención sólo a uno de los niveles de desarrollo que el niño posee. En donde hay que distinguir entre el nivel de desarrollo efectivo que presenta el niño preescolar y el nivel de desarrollo potencial que puede alcanzar, es decir todos los conocimientos previos que tiene el niño desde el primer momento de su vida. (Vygotsky, 1962, p.54)

En relación a la práctica pedagógica mediante el juego socio dramático podemos evidenciar que el estudiante tiene una mejor manera de aprender a utilizar las prendas de vestir ya que es capaz de imitar al docente y otros adultos en algunos escenarios como colocarse la ropa siguiendo los pasos brindados por otras personas como la familia al doblar la ropa, sacudir la ropa. De esta forma los estudiantes son capaces de desarrollar habilidades en el vestido y desvestido, produciéndose un intercambio lúdico de cambio de roles, permitiéndonos averiguar el tipo de vivencias que le proporcionan las personas de su entorno próximo.

**2.2.4.1 Niveles del juego socio dramático.** Entre los niveles que tenemos en el proceso, podemos encontrar, según Vygotsky los siguientes:

- **Primer nivel: despertar interés,** en toda actividad que realicemos debemos estar motivados y por lo tanto cuando se trata de una representación teatral en el que para que se evidencie la mejora debe existir el entusiasmo respetivo. En relación a mi grupo los niños cumplen con la actividad asignada, demuestran entusiasmo, algunos incluso días después que se realizado la sesión. La estimulación en el cerebro ayuda a mantener la atención y el interés de los niños durante largo tiempo y eso se debe que la actividad que están realizando les motiva.
- **Segundo nivel: construcción e imitación,** los estudiantes imitan la secuencia que el docente les presenta al colocarse cualquier tipo de prenda de vestir, ya que es un paso que se realiza previa a la representación, en donde ellos ejecutan la acción con la orientación del docente.
- **Tercer nivel: representación,** los estudiantes son capaces de representar todos los pasos seguidos durante la aplicación de una actividad relacionada con el vestido y desvestido, y sin la presencia en la mayoría de los casos de una persona guía, en este nivel el niño consolida el aprendizaje, interactúan físicamente con los demás desde un personaje, imaginan objetos, personas.

## **2.3 En relación a la propuesta pedagógica**

**2.3.1 Modelo social de atención a la diversidad.** Este modelo se ha ido insertando de manera progresiva en la mente de las personas ya que el concepto de la discapacidad ha evolucionado, superando el modelo rehabilitador que se centraba en la discapacidad del individuo, que muchas veces daña la autoestima y la inclusión social, en cambio el modelo social no niega las diferencias que provoca limitaciones, pero que no son las causas de la exclusión y se enfoca a los cambios que debe tener la sociedad en cuanto a las actitudes, apoyo social, información y estructura física.

Según los defensores de este modelo, no son las limitaciones individuales las raíces del problema, sino las limitaciones de la propia sociedad para prestar los servicios apropiados y para asegurar adecuadamente que las necesidades de las personas con discapacidad sean tenidas en cuenta dentro de la organización social. (Palacios, 2008. p.104).

La sociedad se ha caracterizado por discriminar a la persona con discapacidad en acciones y pensamientos, colocando barreras y dificultando los derechos y la igualdad de oportunidades para que puedan afrontar en igualdad de condiciones todas sus aspiraciones, respecto a su proyecto de vida, es por esta razón que el modelo social plantea un nuevo paradigma en el tratamiento de la discapacidad, donde la sociedad es la que debe cambiar de manera integral, ya sea en su actitud, en sus pensamientos, considerando a la persona con discapacidad en igualdad de derechos y oportunidades, es decir se debe dejar a un lado el modelo rehabilitador, que se centra en mejorar la discapacidad sin considerar que es la sociedad la que debe estar empoderada. Es por ello que plantea la inclusión social.

**2.3.1.1 Enfoque inclusivo.** En el aula donde desarrollo la práctica pedagógica tenemos estudiantes con diversas discapacidades que provienen de hogares con diferencias culturales, sociales, religiosas, de género y de otra índole, pero el trabajo se realiza considerando a todos por igual, brindándoles oportunidades sin privilegios, considerando que todos son capaces de aprender a pesar de algunas limitaciones que pueden tener, es decir se considera sus potencialidades, de acuerdo a sus características y necesidades, a todos se les atiende de manera conjunta sin separarlos del

aula, permitiendo que puedan socializarse con sus compañeros, desarrollar habilidades que le van a servir para la vida y estar en condiciones de resolver problemas de la vida diaria que para ellos son imprescindibles.

De acuerdo al enfoque inclusivo todas las personas tienen derecho a tener oportunidades educativas y de igual calidad sin importar sus diferencias culturales, sociales, étnicas, religiosas, de género, discapacidad o estilos de aprendizaje, por lo tanto los estudiantes deben ser atendidos con mayor atención y de manera pertinente, tratando de erradicar la discriminación, exclusión y desigualdad de oportunidades. (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2017, p.21).

Todos los estudiantes independientemente de su condición tienen derecho a una educación de calidad, con igualdad de oportunidades sin hacer ninguna distinción, sabiendo que en el Perú hay profundas desigualdades en especial hacia las minorías, es importante que las Instituciones Educativas promuevan la igualdad, la equidad y una atención de calidad, con una sociedad empoderada que se adapte a las personas con discapacidad y erradique progresivamente la discriminación.

**2.3.1.2 Enfoque de derechos.** Todos los estudiantes con discapacidad tienen los mismos derechos como cualquier otra persona ya que así lo garantizan los tratados y acuerdos nacionales e internacionales, ya que vivimos en un estado de derecho y dentro de un sistema democrático que respalda la igualdad entre todos, promoviendo siempre una sociedad que se adapte a la persona con discapacidad. En el aula se fomenta la convivencia, la equidad, la resolución de conflictos entre todos y se incentiva la participación democrática.

Respecto al enfoque de derechos, todos los estudiantes son sujeto de derechos, consolidando la democracia, promoviendo la libertad individual, los derechos colectivos, de los pueblos, la participación en asuntos públicos, fortaleciendo la convivencia, reduciendo la inequidad y resolviendo pacíficamente los conflictos. (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2017, p.20).

En el aula se promueve que todos nuestros estudiantes conozcan sus derechos y se motiva su participación dentro de un sistema democrático, las oportunidades se brindan a todos los estudiantes y se les involucra en actividades sociales para que aprenden a reconocer sus derechos mediante la experiencia con otras personas de la familia y la comunidad, de esta manera van a reconocer las normas sociales.

**2.3.1.3 Enfoque intercultural.** Nuestros estudiantes provienen de diversas culturas, ya que somos un país pluricultural, obviamente esta dinámica fortalece nuestras culturas y no debe permitir la pérdida de la identidad, ni que una cultura avasalle a la otra, en el aula se practica el respeto a las costumbres, tradiciones, las creencias, se valora y se promueve cada una de las formas de comunicación.

En relación con la interculturalidad, nuestro país se caracteriza por tener una sociedad dinámica donde interactúan diversas culturas, siendo necesario respetar la identidad y las diferencias de cada una de ellas, sin que ninguna de ellas prevalezca sobre las otras. (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2017, p.22).

En el contexto del aula se previene todo tipo de discriminación, permitiendo la participación de todos por igual, se promueve la participación conjunta en todas las actividades respetando la equidad, practicando la justicia para todos los estudiantes sin importar su condición valorando nuestra diversidad y respetando nuestra identidad como peruanos.

**2.3.1.4 Enfoque de género.** En el aula no se hacen distinciones entre hombre y mujer y se promueve y respeta la participación de todos por igual, brindando oportunidad a todos, no se tiene preferencia por el sexo masculino como tradicionalmente se ha evidenciado en el Perú donde existe discriminación hacia la mujer, a todos se les da responsabilidades en las actividades a desarrollar, en los materiales y espacios.

En referencia al enfoque de género, todas las personas, tienen el mismo potencial para aprender y desarrollarse plenamente, igual valoración para todos en las diferentes necesidades, aspiraciones, comportamientos tanto de la mujer como del varón. (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2017, p.23).

Respecto a este enfoque, se respeta a hombres y mujeres en su integridad, promoviendo el respeto a su sexualidad, se evitan los prejuicios en contra de la mujer y en contra del hombre ya que se piensa muchas veces que los hombres nacieron para trabajos rudos, que las mujeres son más débiles o que tal cual género es mejor en tal o cual área en perjuicio del sexo contrario. Ambos sexos tienen las mismas oportunidades.

### **2.3.2 Descripción de la propuesta pedagógica**

**2.3.2.1 Enfoque del sustento teórico.** Para favorecer el desarrollo de la habilidad vestido y desvestido, en la presente investigación, se plantea la aplicación de estrategias lúdicas, considerando como subcategorías juego real y simbólico y juego socio dramático que forma parte del enfoque socio cultural de Vygotsky ya que los estudiantes son capaces de aprender y consolidar su aprendizaje cuando se relacionan con su entorno social que pueden ser sus pares o personas adultas, por lo tanto el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio social. He podido evidenciar la mejora de la práctica pedagógica ya que ha permitido el logro de la independencia de los estudiantes mediante actividades que se utilizan de manera cotidiana valorando sus potencialidades.

**2.3.2.2 Planificación.** En cuanto a la planificación se considera de manera prioritaria los documentos que se preparan con antelación, la programación, unidad y sesiones siendo elaboradas de manera ordenada y articulada en relación a la sesión se consideran todos los momentos pedagógicos inicio, desarrollo y cierre de manera evidente, aunque separados mantienen una secuencia ya que se pueden reconocer con seguridad todos los procesos pedagógicos como: motivación, saberes previos y conflicto cognitivo durante el momento de inicio, procesamiento de la información y aplicación en el desarrollo y finalmente reflexión y evaluación durante el cierre de la sesión.

Las actividades que se han planificado tienen relación con la habilidad de vestido y desvestido involucrando una variedad de prendas de vestir relacionadas con la categoría como es estrategias lúdicas y sus respectivas subcategorías como juego real y simbólico y juego socio dramático, es decir

los estudiantes van a mejorar su aprendizaje relacionándose con su entorno social y familiar a través del juego.

Adicionalmente puedo afirmar que la evaluación de los aprendizajes ha tenido en cuenta la jerarquía de los indicadores de acuerdo al grupo de estudiantes a mi cargo ya que se han considerado sus características y necesidades, agrupándolos por las condiciones y el grado de dificultad de los aprendizajes, empleando la habilidad que se está desarrollando y de acuerdo a las estrategias lúdicas propuestas.

**2.3.2.3 Implementación.** El aula ha sido ambientada de acuerdo a los cuatro sectores como: comunicación, sensorial, autonomía y psicomotricidad, para el caso se han considerado adicionalmente prendas de vestir, para el desarrollo de la propuesta y la mejora de los aprendizajes de los estudiantes, considerando que las estrategias lúdicas requieren de un aprendizaje social es necesario el uso de una diversidad de materiales como los muñecos, indumentaria, cestos, espejos, accesorios como botones, cierres entre otros. Los materiales utilizados durante la práctica permitieron mejorar los aprendizajes ya que estos objetos y prendas de vestir despertaron el interés de los estudiantes, desarrollando así la habilidad.

**2.3.2.4 Ejecución.** Durante el proceso de ejecución se realizaron actividades relacionadas con la habilidad de vestido y desvestido (prendas de vestir), durante el desarrollo de todas las sesiones con el uso de estrategias lúdicas que han permitido mejorar los aprendizajes de los estudiantes. En relación a los procesos pedagógicos y cognitivos, el docente busca mediar en el aprendizaje significativo del estudiante, utilizando estrategias lúdicas vinculando actividades relacionadas con la habilidad

Durante la aplicación de las subcategorías se tuvieron en cuenta los niveles, utilizando diversos materiales como: muñecos, prendas de vestir, colgadores, cestos, etc.; especialmente aquellos que puedan significar el reconocimiento de textura para los niños con discapacidad visual. La participación de los padres fue evidente ya que fueron observadores en el desarrollo de las sesiones, comprobando de esta manera la eficacia de la propuesta innovadora relacionada con la habilidad del vestido y desvestido su hijo y reforzarla en el hogar. En relación a la evaluación de los aprendizajes, se desarrolló jerarquizando los indicadores, según los grupos de acuerdo a

las necesidades y características de los estudiantes, respondiendo a las habilidades planteadas en la propuesta.

Las estrategias de enseñanza aplicada en ms sesiones son adecuadas para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía del vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y discapacidad visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N°003 San Francisco de Asís" de la UGEL Tumbes, Región Tumbes.

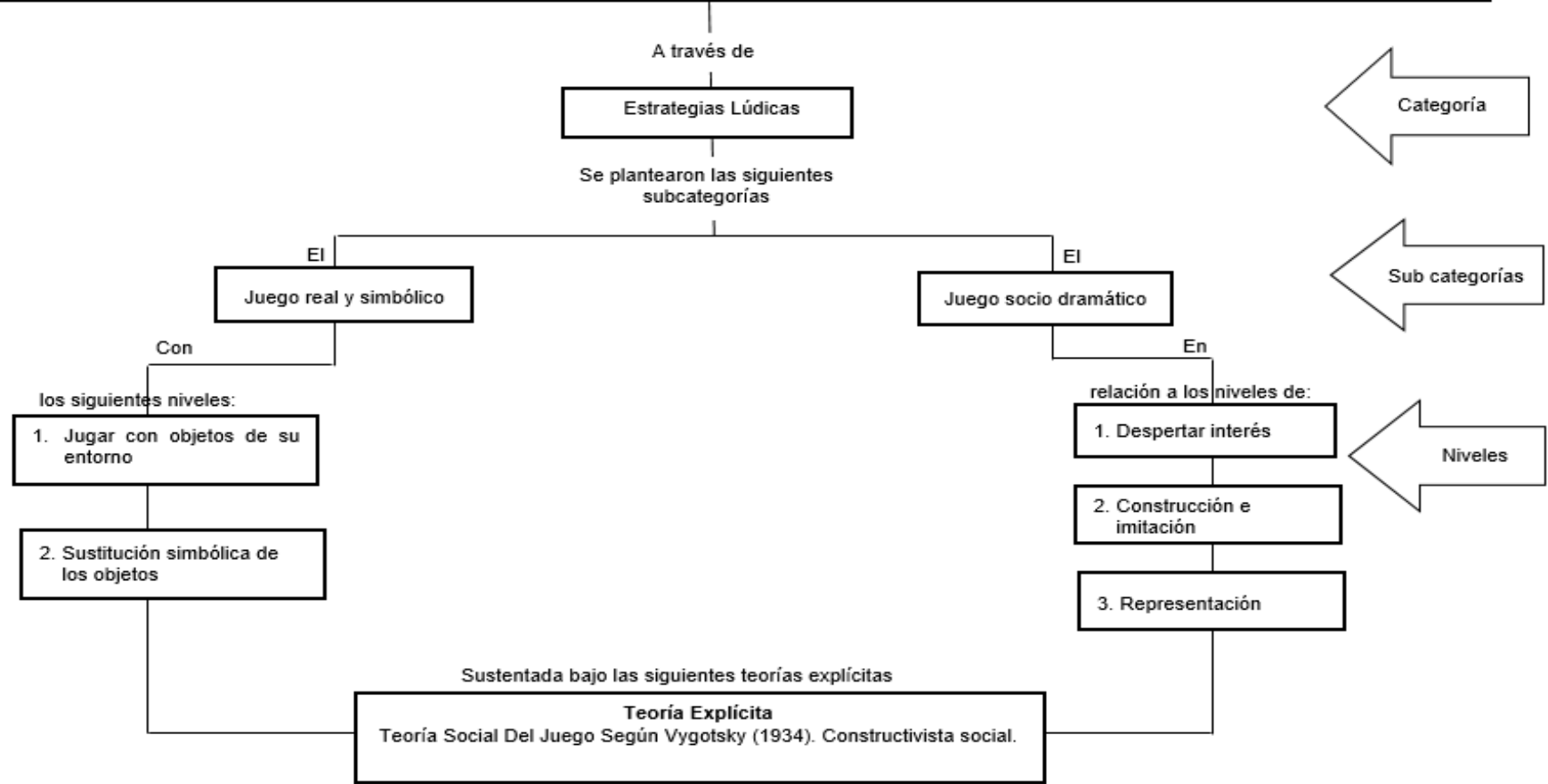


Figura 2. Mapa de reconstrucción de la práctica pedagógica.

### **3. Metodología de la investigación**

#### **3.1 Tipo de investigación**

La presente investigación ha sido desarrollada dentro del marco del enfoque cualitativo; es decir, corresponde esta actividad pedagógica a una variante denominada investigación acción, lo cual se desarrolla en un aspecto social, con el propósito de ser mejorada o cambiada, donde el investigador aplica el estudio, la acción y reflexión del hecho a investigar; para ello se contó con la participación activa, consciente y abierta de los actores, siendo considerada esta situación como un proceso de sistematización.

Una aplicación más específica, o una variante del modelo de investigación-acción educativa, es la investigación-acción pedagógica que utiliza el modelo de investigación-acción para transformar la práctica pedagógica personal de los maestros investigadores elevando a estatus de saber los resultados de la práctica discursiva de los mismos. (Restrepo, 2007, p. 95).

De acuerdo al autor la transformación no implica que el investigador en su nueva práctica pedagógica deje de lado aquellos partes que significan fortalezas y que deben sumar a aquellos aspectos que mejoran su quehacer pedagógico. Por ello, cuando una investigación acción se realiza en el campo educativo se le denomina investigación acción pedagógica, que es un proceso por el cual el docente debe reflexionar sobre su práctica pedagógica con la intención de realizar cambios y mejorarla.

No se trata, tampoco, de apelar a innovación total de la práctica, desconociendo el pasado exitoso. Es una reafirmación de lo bueno de la práctica anterior complementada con esfuerzos nuevos y propuestas de transformación de aquellos componentes débiles, inefectivos, ineficientes. (Restrepo, 2007, p. 97).

Por lo tanto, la investigación que presento a continuación trata sobre la práctica docente, la cual busca orientar la labor educativa con la finalidad de obtener las herramientas necesarias que faciliten el quehacer cotidiano para favorecer el desarrollo de habilidades de autonomía en el vestido y

desvestido en los estudiantes con discapacidad. Esto significa que me encuentro en un proceso de revisión permanente de mi práctica pedagógica, a través del análisis y la reflexión crítica con la finalidad de mejorar y favorecer el aprendizaje esperado en los estudiantes. La investigación acción pedagógica realizada presenta tres fases según Restrepo (2007) que fueron aplicadas de la siguiente manera:

En la primera fase, realicé un análisis minucioso de los diarios de campo los cuales registraban mi práctica pedagógica y a través de la codificación de estos pude identificar las fortalezas y debilidades, así como la teoría implícita que la caracterizaba. Con la información que obtuve producto del análisis y reflexión de mis diarios de campo pude sistematizar mis debilidades y fortalezas, obteniendo así mis categorías y sub categorías a través de los datos recurrentes que encontré, lo que me permitió identificar mi situación problemática y plantear la pregunta acción.

La segunda fase de esta investigación acción pedagógica realizada fue la reconstrucción de la práctica, la propuesta de una práctica innovadora, más efectiva, al conocer las falencias de la práctica anterior, es posible incursionar en el diseño de una práctica nueva, donde se pueda articular de manera holística una propuesta con nuevas ideas y que se apoye en teorías pedagógicas vigentes; para ello fue necesario buscar información, sustento teórico que me permita mejorar mi práctica pedagógica y planificar sesiones considerando mi nueva teoría explícita.

Finalmente, en la tercera fase realicé la ejecución y evaluación de lo planificado, así como la sistematización de la información de los diarios de campo, elaboré instrumentos para la recolección de datos, los cuales fueron sometidos a un juicio de expertos para luego poder ser aplicados para su efectividad.

## 3.2 Objetivos

A continuación, detallo los objetivos que fueron planteados para la presente investigación:

**3.2.1 Objetivo general.** Mejorar la practica pedagógica incorporando estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.

### 3.2.2 Objetivos específicos.

- **Objetivo específico 1.** Planificar sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante juego real y simbólico y juego socio dramático para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.
- **Objetivo específico 2.** Implementar con recursos y materiales las sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.
- **Objetivo específico 3.** Ejecutar sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático según Vygotsky para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.

### 3.3 Hipótesis de acción

- **Hipótesis de acción 1.** La planificación de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias de juego real y simbólico y juego socio dramático basado en el enfoque social de Vygotsky favorecerá el desarrollo de habilidades de autonomía en vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.
- **Hipótesis de acción 2.** La implementación con recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje incorporando estrategias de juego real y simbólico y juego socio dramático basado en el enfoque social de Vygotsky favorecerá el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.
- **Hipótesis de acción 3.** La ejecución de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias de juego real y simbólico y juego socio dramático basado en el enfoque social de Vygotsky favorecerá el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.

### 3.4 Beneficiarios

Entre las personas que se han visto beneficiadas, como producto de la efectividad de la propuesta pedagógica innovadora de la presente investigación, se encuentra el docente investigador y profesional, los 8 estudiantes del aula primaria del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” e indirectamente los padres de familia. A continuación, describo los indicadores de cambio en cada uno de ellos:

- **El docente investigador.** Aplicando estrategias lúdicas según Vygotsky puedo desarrollar habilidades en la autonomía del vestido y desvestido de los estudiantes utilizando para ello el análisis y reflexión de mi práctica pedagógica con el objetivo de mejorarla y transformarla. Asimismo, planificar y ejecutar sesiones de aprendizaje respetando los procesos pedagógicos y cognitivos, logrando de esta manera favorecer el crecimiento profesional y actualizar los conocimientos pedagógicos referidos a la atención de estudiantes con necesidades educativas especiales; en este caso para los niños y niñas con discapacidad intelectual y visual.
- **Estudiantes.** Los estudiantes que intervienen en la práctica pedagógica del aula de primaria del centro de educación básica especial N°003 “San Francisco de Asís” los cuales desarrollan sus habilidades en la autonomía del vestido y desvestido mediante estrategias lúdicas según Vygotsky, participando activamente en las actividades planificadas, que en mi caso son el juego real y simbólico y el juego socio dramático, siendo apoyados por sus padres, logrando así favorecer su autonomía en la mencionada habilidad.
- **Padres de familia.** Los padres de familia de los estudiantes del aula multigrado de primaria, quienes son los primeros responsables de la educación de sus hijos; por lo tanto, serán quienes a través de la interacción comunicativa permitirán reforzar las orientaciones brindadas por el docente respecto a las estrategias lúdicas según Vygotsky a través del juego real y simbólico y el juego socio dramático para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía del vestido y desvestido.

### 3.5 Instrumentos

Durante el desarrollo de la presente investigación, que tiene como propósito fundamental medir la efectividad de la enseñanza de las estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades de vestido y desvestido de los estudiantes con discapacidad Intelectual y visual del aula de primaria del

Centro de Educación Básica Especial N° 003“San Francisco de Asís” utilice los siguientes instrumentos: diarios de campo, lista de cotejo y encuesta a padres de familia.

**3.5.1 Diarios de campo.** Representa un instrumento fundamental en la investigación acción, que permite incluir observaciones impresiones o conclusiones utilizando los registros descriptivos de una sesión de aprendizaje que se desarrolla en el aula. En ese sentido el diario de campo representa una herramienta que nos sirve para sistematizar nuestro quehacer pedagógico de acuerdo a las experiencias, utilizando la reflexión y análisis de los resultados.

Según Restrepo (2007) es el instrumento básico para la deconstrucción de la práctica pedagógica, a ser aplicado en la primera fase de la investigación acción. Este instrumento registra las actividades de la práctica durante un determinado tiempo.

**3.5.1.1 Fundamentación.** El diario de campo permite que el investigador realice el registro, análisis, reflexión, interpretación y sistematización de los resultados de su práctica pedagógica, midiendo de esta manera los avances y logros del trabajo realizado, constituye un instrumento muy valioso en la deconstrucción y seguimiento de la nueva práctica pedagógica en el aula.

Asimismo, se describe las actividades referidas a estrategias lúdicas según Vygotsky a través del juego real y simbólico y juego socio dramático, lo que permitió focalizarme en el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido de mis estudiantes, compartiendo la opinión que define a los diarios como “un instrumento de observación muy valiosos, ya que nos permite registrar datos objetivos sobre la secuencia de actividades concretas que se realizan en el proceso de investigación, el mismo que posibilita contar con estos datos en el momento adecuado” (Carrasco, 2013, p. 312).

**3.5.1.2 Objetivo.** Organiza e interpreta la información de acuerdo a la ejecución de la sesiones de aprendizaje a través de la aplicación de estrategias lúdicas según Vygotsky, para modificar y fortalecer los componentes débiles de la práctica pedagógica y favorecer la auto reflexión orientado a la mejora e innovación de mi práctica pedagógica.

**3.5.1.3 Estructura.** En el momento de elaborar los diarios de campo de la presente investigación fue fundamental tener en cuenta la siguiente

estructura: título del diario con su respectiva numeración, datos generales, donde se consigna la fecha de la sesión, temática, nombre de la unidad y docente investigador. Luego de los datos generales se desarrolla el registro propiamente dicho; es decir la información producto de la descripción, donde se detalla lo que observé en la práctica pedagógica, la reflexión sobre fortalezas y debilidades y la intervención de dichas debilidades; tal como lo afirma Restrepo, el diario no solo debe presentar la descripción minuciosa del evento, sino la reflexión sobre lo que se ha trabajado.

**3.5.1.4 Administración.** Luego de aplicadas las sesiones al finalizar la jornada laboral, realizo los diarios de campo para registrar las actividades y experiencias de mi práctica pedagógica, en algunas ocasiones con asesoría de la acompañante pedagógica. Asimismo, preciso detallar que para esta investigación se han elaborado un total de 12 diarios de campo.

Este instrumento también fue aplicado por la acompañante pedagógica para recoger y validar información acerca de la práctica del docente y registrar evidencias acerca de la efectividad en la aplicación de estrategias y desarrollo de habilidades en los estudiantes del aula, permitiendo de esta manera elaborar la triangulación.

**3.5.2 Encuesta a padres de familia.** Es un instrumento que recoge la información requerida, para esto se elabora un listado de preguntas que se presentan en un cuestionario impreso, se emplea para informar hechos o fenómenos en forma particular. (Carrasco, 2013, p.314)

**3.5.2.1 Fundamentación.** Mediante la encuesta podemos obtener información precisa, para ello se utiliza cuestionarios que se diseñan con anticipación, en el caso de la presente investigación se realizó a los padres de familia, con la finalidad de recoger información de la propuesta pedagógica aplicada a sus menores hijos con necesidades educativas especiales. Es preciso detallar que la encuesta antes de su aplicación fue validada por tres expertos de la especialidad con el grado de Magister, dándole así la confiabilidad y validez respectiva para su aplicación.

**3.5.2.2 Objetivo.** Obtener información de los padres de familia del aula de primaria en relación al desempeño docente y los cambios observados durante las sesiones de aprendizaje relacionados con la aplicación de

estrategias lúdicas según Vygotsky en beneficio de sus hijos, como respuesta a la intervención pedagógica.

**3.5.2.3 Estructura.** La elaboración de la encuesta deberá permitir que se recopilen los datos fácilmente de acuerdo a un cuestionario que presenta preguntas sencillas y cerradas, asimismo la encuesta me debe proporcionar un análisis sistemático de la información. La encuesta aplicada a los padres de familia sobre la habilidad del vestido y desvestido consta de diez ítems que fue validado previamente por 3 expertos de la modalidad Básica especial. Los diez ítems corresponden al tercer campo de acción, la ejecución. Cinco ítems conciernen a la primera sub categoría: juego real y simbólico y cinco ítems a la segunda sub categoría juego socio dramático. El cuestionario fue con preguntas cerradas de 2 alternativas (sí, no) para marcar.

**3.5.2.4 Administración.** La encuesta fue elaborada por el docente investigador y aplicada a 8 padres de familia en el aula de primaria de manera anónima, en un periodo de 1 hora.

## 4. Plan de acción

### 4.1 Matriz del plan de acción

PREGUNTA ACCIÓN	OBJETIVO ESPECÍFICO 1	HIPÓTESIS DE ACCIÓN 1	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
¿Qué estrategias de enseñanza debo aplicar en las sesiones de aprendizaje para favorecer el desarrollo de habilidades de autonomía en el vestido y desvestido en estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 "San Francisco de Asís" de la región Tumbes?	Planificar sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante juego real y simbólico y juego socio dramático en las sesiones de aprendizaje para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 "San Francisco de Asís" UGEL Tumbes, región Tumbes.	La planificación de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante juego real y simbólico y juego socio dramático basado en el enfoque social de Vygotsky favorecerá el desarrollo de habilidades de autonomía en vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de educación Básica Especial N° 003 "San Francisco de Asís" UGEL Tumbes, región Tumbes.	Planifico sesiones de aprendizaje que incorporen estrategias mediante el juego real y simbólico y el juego socio dramático para favorecer el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido en los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisión bibliográfica sobre el enfoque socio cultural de Vygotsky y estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático.</li> <li>Indagación bibliográfica sobre habilidades de vestido y desvestido según Verdugo.</li> <li>Análisis del Currículo Nacional de Educación Básica (Nivel primaria).</li> <li>Revisión de la programación anual y unidades didácticas.</li> <li>Elaboración de sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta la propuesta innovadora.</li> <li>Elaboración de instrumentos de evaluación de los aprendizajes que permitan identificar el incremento de habilidades cognitivas.</li> </ul>	Libros Internet Currículo Nacional PCA del aula Unidades didácticas Sesiones de aprendizaje Laptop Cámara fotográfica Plan de orientación individual Informe psicopedagógico	Del 08/05/2017 al 21/07/2017

PREGUNTA ACCIÓN	OBJETIVO ESPECÍFICO 2	HIPÓTESIS DE ACCIÓN 2	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
¿Qué estrategias de enseñanza debo aplicar en las sesiones de aprendizaje para favorecer el desarrollo de habilidades de autonomía en el vestido y desvestido en estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N°003 "San Francisco de Asís" de la región Tumbes?	Implementar con recursos y materiales las sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 "San Francisco de Asís" UGEL Tumbes, región Tumbes.	La implementación con recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático basado en el enfoque social de Vygotsky favorecerá el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 "San Francisco de Asís" UGEL Tumbes, región Tumbes	Implemento con recursos y materiales didácticos las sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante el juego real simbólico y juego socio dramático para favorecer el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecuación de los ambientes del aula para determinación de las áreas.</li> <li>• Elaboración de material didáctico para ambientar el aula de acuerdo al área respectiva.</li> <li>• Adaptación de materiales de acuerdo al tema de la sesión y características de los estudiantes.</li> <li>• Seleccionar los materiales y recursos a utilizar durante la sesión de acuerdo a las necesidades de los estudiantes del aula.</li> </ul>	Laptop Proyector Video, tv cartulina, tarjetas, imágenes, tiras flash material del contexto, adaptado, visual y concreto Ambiente de comedor	Del 08/05/2017 al 21/07/2017

PREGUNTA ACCIÓN	OBJETIVO ESPECÍFICO 3	HIPÓTESIS DE ACCIÓN 3	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
<p>¿Qué estrategias de enseñanza debo aplicar en las sesiones de aprendizaje para favorecer el desarrollo de habilidades de autonomía en el vestido y desvestido en estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N°003 "San Francisco de Asís" de la región Tumbes?</p>	<p>Ejecutar sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante juego real y simbólico y juego socio dramático según Vygotsky para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 "San Francisco de Asís" UGEL Tumbes, región Tumbes.</p>	<p>La ejecución de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante juego real y simbólico y juego socio dramático basado en el enfoque social de Vygotsky favorecerá el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 "San Francisco de Asís" UGEL Tumbes, región Tumbes.</p>	<p>Aplico sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático para favorecer el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de estrategias mediante juego real y simbólico y juego socio dramático siguiendo una secuencia coherente de procesos pedagógicos y cognitivos.</li> <li>• Ejecución de las sesiones de aprendizaje incorporando las estrategias de juego real y simbólico y juego socio dramático teniendo en cuenta sus procesos.</li> <li>• Uso de los recursos, medios y materiales durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.</li> <li>• Evaluación de los aprendizajes durante la sesión para favorecer el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido.</li> </ul>	<p>Recursos Video de sesión. Fotos Materiales y recursos para aplicar las estrategias. Información sobre los procesos cognitivos Sesiones de aprendizaje</p>	<p>Del 08/05/2017 al 21/07/2017</p>

## 4.2 Matriz de evaluación

<b>HIPÓTESIS 1</b> La planificación de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático basado en el enfoque social de Vygotsky favorecerá el desarrollo en las habilidades de autonomía en vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 "San Francisco de Asís" UGEL Tumbes, región Tumbes.			
<b>ACCIÓN</b>	<b>RESULTADO</b>	<b>INDICADORES DE RESULTADO</b>	<b>FUENTES DE VERIFICACIÓN</b>
Planifico sesiones de aprendizaje que incorporen estrategias mediante el juego real simbólico y juego socio dramático para favorecer el desarrollo de la habilidad de vestido y desvestido en los estudiantes.	Favorecer el desarrollo en las habilidades de autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual.	Alcanzar el nivel de desarrollo para favorecer habilidades en la autonomía del vestido y desvestido.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidades de aprendizaje</li> <li>• Sesiones de aprendizaje.</li> <li>• Diarios de campo</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 1</b>	<b>INDICADORES DE PROCESO</b>	<b>FUENTES DE VERIFICACIÓN E INSTRUMENTOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión bibliográfica sobre el enfoque socio cultural de Vygotsky y estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maneja información sobre las estrategias mediante juego real y simbólico y juego socio dramático de Vygotsky.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fichas bibliográficas</li> <li>• Fichas de resumen</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indagación bibliográfica sobre habilidades de vestido y desvestido según Verdugo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisa citas textuales sobre habilidades de vestido de Verdugo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizadores de información</li> <li>• Fichas de resumen</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis del Currículo Nacional de Educación Básica (Nivel primaria)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona competencias y capacidades de acuerdo al nivel y grado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Currículo Nacional de la Educación Básica</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de la programación anual y unidades didácticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora la programación anual y unidad didáctica según las necesidades de los estudiantes con discapacidad intelectual y visual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Currículo Nacional de la Educación Básica</li> <li>• PCI</li> <li>• Informe psicopedagógico</li> <li>• Plan de orientación Individual</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta la propuesta innovadora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planifica sesiones de aprendizaje incorporando estrategias lúdicas en los procesos pedagógicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad didáctica</li> <li>• Sesiones de aprendizaje</li> <li>• Sustento teórico</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de instrumentos de evaluación de los aprendizajes que permitan identificar el incremento de habilidades cognitivas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona los desempeños para la evaluación de aprendizajes en los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad didáctica</li> <li>• Sesiones de aprendizaje</li> <li>• Taxonomías de Anderson</li> <li>• Taxonomía de Bloom</li> <li>• Taxonomía de Simpson</li> </ul>	

**HIPÓTESIS 2:** La implementación con recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante juego real y simbólico y juego socio dramático basado en el enfoque social de Vygotsky favorecerá el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del CEBE N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes

ACCIÓN	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>Implemento con recursos y materiales didácticos las sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante el juego real simbólico y juego socio dramático para favorecer el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual.</p>	<p>Favorecer el desarrollo en las habilidades de autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual.</p>	<p>Alcanzar el nivel de desarrollo para favorecer habilidades en la autonomía del vestido y desvestido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidades de aprendizaje</li> <li>• Sesiones de aprendizaje.</li> <li>• Diarios de campo</li> </ul>
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 2	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN E INSTRUMENTOS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecuación de los ambientes del aula para determinación de las áreas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubica las áreas implementando con sus respectivos rótulos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad didáctica</li> <li>• Sesión de aprendizaje</li> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de material didáctico para ambientar el aula de acuerdo al área respectiva.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ambienta el aula ubicando los materiales de acuerdo a las áreas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad didáctica</li> <li>• Sesión de aprendizaje</li> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptación de materiales de acuerdo al tema de la sesión y características de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el material adecuado según las características de cada estudiante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad didáctica</li> <li>• Sesión de aprendizaje</li> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar los materiales y recursos a utilizar durante la sesión de acuerdo a las necesidades de los estudiantes del aula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplea materiales diversos necesarios para las sesiones de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad didáctica</li> <li>• Sesión de aprendizaje</li> <li>• Lista de cotejo</li> <li>• Informe psicopedagógico</li> <li>• Plan de orientación individual</li> </ul>	

<b>HIPÓTESIS 3</b> La ejecución de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante juego real y simbólico y juego socio dramático basado en el enfoque social de Vygotsky favorecerá el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del CEBE N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.			
<b>ACCIÓN</b>	<b>RESULTADO</b>	<b>INDICADORES DE RESULTADO</b>	<b>FUENTES DE VERIFICACIÓN</b>
Aplico sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático para favorecer el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual.	Favorecer el desarrollo en las habilidades de autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual.	Alcanzar el nivel de desarrollo para favorecer habilidades en la autonomía del vestido y desvestido.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidades de aprendizaje</li> <li>• Sesiones de aprendizaje.</li> <li>• Diarios de campo</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 3</b>	<b>INDICADORES DE PROCESO</b>	<b>FUENTES DE VERIFICACIÓN E INSTRUMENTOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de estrategias lúdicas siguiendo una secuencia coherente de procesos pedagógicos y cognitivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecuta sesiones de aprendizaje respetando la secuencia de los procesos pedagógicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesión de aprendizaje</li> <li>• Lista de cotejo</li> <li>• Sustento teórico</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecución de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático teniendo en cuenta sus procesos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático para favorecer el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido en los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesión de aprendizaje</li> <li>• Lista de cotejo</li> <li>• Sustento teórico</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de los recursos, medios y materiales durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueve la participación de los estudiantes utilizando los materiales adecuados durante las sesiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesión de aprendizaje</li> <li>• Lista de cotejo</li> <li>• Sustento teórico</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de los aprendizajes durante la sesión para favorecer el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza la retroalimentación para evaluar los aprendizajes desarrollados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesión de aprendizaje</li> <li>• Lista de cotejo</li> <li>• Sustento teórico</li> <li>• Informe psicopedagógico</li> <li>• Plan de orientación individual</li> </ul>	

## 5. Discusión de los resultados

### 5.1. Procesamiento y análisis de la información

#### 5.1.1 Análisis de los resultados de los diarios de campo

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
Estrategias Lúdicas	Juego real y simbólico	(DC3;DC,7,DC8,DC9,DC10) De acuerdo a los siguiente diarios observados, las estrategias de juego real y simbólico fueron aplicadas durante las actividades desarrolladas en cada proceso pedagógico, lo cual lograron favorecer mediante el uso de objetos reales y prendas que despertaron el interés y curiosidad de mis estudiantes a través de juegos; lo cual fueron dramatizados para el aprendizaje en el vestido y desvestido de mis estudiantes. Tal como se cita en los siguientes diarios: DC3 “Les pedí a mis estudiantes participar en el juego que consistía en colocar el polo a la imagen de una persona que se encontraba en la pizarra, ¡vamos a vestirlo, les dije! Mientras nos acercábamos con la prenda” DC7 “Luego pedí a mis estudiantes que se ubiquen frente a tres sillas en donde se encontraban un muñeco en cada una para que los vistan , luego se siguió con los que faltaban, tomaron los muñecos y se acomodaron en sus sillas frente a sus respectivas mesas” DC8 “Iniciamos el juego que consistía en reconocer su par de medias ubicadas en	El autor Vygotsky (1968) menciona acerca del juego real o simbólico como: “un espacio de realización de deseos inconscientes e insatisfechos, plantea que el juego existe en la medida en el que emergen en el niño tendencias irrealizables y deseos propuestos que le provocan cierta tensión y buscan en un mundo imaginario e ilusorio, el niño hace uso de símbolos, es imaginativo, dado que el niño puede, mediante actividades lúdicas simbólicas, ser cualquier persona o cosa, y realizar cualquier actividad. El juego es una	Se evidencia que en mis sesiones aplico estrategias de juego real y simbólico propuesto por Vygotsky y que se tiene presente la respuesta que el estudiante brinda a través del uso de símbolos, reflejado en los objetos, ya que desarrollan su capacidad imaginativa, utilizando el juego llegan a representar la realidad, a través de la representación mediante muñecos y también por medio de imágenes en el caso del uso de las prendas de vestir, para el desarrollo de las sesiones he tenido en cuenta la adaptación de los materiales para los estudiantes con discapacidad visual, para que puedan mediante el tacto y otros sentidos percibir de que objetos se trata, ya que se han utilizado objetos	El juego real y simbólico aplicado como estrategia en mis sesiones de aprendizaje permitió el desarrollo en mis estudiantes habilidades de vestido y desvestido a través de diversas actividades lúdicas, logrando de esta manera despertar el interés mediante el uso de objetos simbólicos como muñecos, imágenes, prendas de vestir grandes y pequeñas de su entorno socio cultural y familiar; siendo a la vez capaz de sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual a manera de juego. El juego simbólico permitió establecer un puente entre la actividad sensoria motriz y su representación en el

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
		<p>unas cajitas que contienen muchos pares de medias y colocarse las mismas, premiando a aquellos que lo hagan bien”</p> <p>DC9 “Luego ubicamos nuestros pares de zapatos en diferentes lugares, el primero que lo encuentre y le coloque los zapatos a los muñecos ganará el juego. Los estudiantes realizan el juego al compás de la música”</p> <p>DC10 “pido a los estudiantes que le coloquen la camisa (papel) a la imagen que se encuentra pegada en la pizarra en este caso a los hombres, lo mismo pido a las mujeres que le coloquen la blusa a la imagen de una mujer colocada en la pizarra. Los estudiantes se ubican frente a la pizarra uno por uno”</p>	<p>realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño, y de las funciones superiores del entendimiento tales como la memoria y la atención.</p>	<p>pequeños para que ellos puedan ejecutar sus actividades en el vestido y desvestido de los muñecos, demostrando en todo momento motivación y atención en la exploración.</p>	<p>pensamiento, el verdadero juego en mis estudiantes se inicia cuando el objeto representa para el estudiante algo distinto de los actos perceptibles. Por lo tanto, el juego real y simbólico desarrolló en mis estudiantes potencialidades, respecto a una representación mental de prendas de vestido, logrando de esta manera su autonomía durante las actividades.</p>
	<b>Juego socio dramático</b>	<p>(DC3,DC7,DC8,DC9,DC10,DC11)</p> <p>En los diarios de campo desarrollados se puede evidenciar que el empleo de estrategias de juego socio dramático durante las sesiones de aprendizaje facilitaron en los estudiantes el desarrollo de la imitación que el docente realizaba en cada sesión y aquellos que los estudiantes ya traen de casa, lo cual se evidenciaba en los juegos, permitiendo de esta manera desarrollar habilidades del vestido y desvestido. Citándose en los siguientes diarios:</p> <p>DC3 “Procedo a colocarme el polo para que los estudiantes imiten la acción , luego les menciono que vamos a realizar un juego que consiste en colocarnos el polo , que se encuentran ubicado en el cesto, sacando el que le corresponde, para ser premiados”</p> <p>DC 7: “Se coloca las prendas de vestir a los muñecos para que los estudiantes lo puedan imitar, luego les menciono que vamos a realizar un juego que consiste en colocarle la</p>	<p>Según Vygotsky (1968) manifiesta acerca del juego socio dramático como “un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “construyen” imitativamente, lo representan mediante la superación de su mundo egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo, que entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser el maestro, papá o</p>	<p>Se evidencia que en mis sesiones de aprendizaje empleo estrategias de juego socio dramático propuesto por Vygotsky en donde los estudiantes realizan la imitación proveniente del docente y también de otros adultos que se reflejan en el juego, es decir cuando el docente se coloca las diferentes prendas de vestir o del conocimiento que proviene de casa cuando los estudiantes sacuden y acomodan sus respectivas ropas están ejecutando el juego socio dramático. Así también los estudiantes imitan las acciones realizadas por otras personas de su entorno.</p>	<p>El juego socio dramático como estrategia aplicada en mis sesiones de aprendizaje favoreció el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual, lo cual permite a través de diversas actividades lúdicas socializar e imitar acciones que observan o escuchan con atención de otras personas adultas que se encuentran en su entorno, especialmente el familiar. A través de las estrategias de juego socio dramático los estudiantes han evidenciado un interés por imitar lo que hace el docente o el adulto,</p>

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
		<p>ropa a los muñecos”</p> <p>DC 8: “Procedo a colocar las medias de manera correcta para que los estudiantes lo puedan imitar. Luego les digo que se va a realizar un juego que consiste en colocarse las medias que se encuentran ubicadas en una silla, se ubican a una cierta distancia corren hacia las sillas y se colocan las medias”.</p> <p>DC9: “Procedo a coger un par de zapatos y me los coloco para que observen y repitan la acción, luego se realiza el juego que consiste en esconder sus propios pares de zapatos en diferentes lugares del aula para que ellos los ubiquen y se los coloquen. Los estudiantes realizan el juego al compás de la música”</p> <p>DC10 “Me coloco la camisa para que los estudiantes puedan repetir la acción, pero mediante un juego. Les pido que le coloquen la camisa a los muñecos para ello coloco los muñecos en la mesa y al ritmo de las panderetas voy animando a los estudiantes para que logren terminar la actividad”</p> <p>DC11 “Luego se procede a colocar el pantalón a un muñeco para que los estudiantes imiten la acción , luego les menciono que vamos a realizar un juego que consiste en colocarnos el pantalón , que se encuentran ubicado en el cesto, sacando el que le corresponde”</p>	<p>mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.</p> <p>A medida que el niño crece el juego dramático, la representación teatral con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.</p> <p>El niño en este periodo tiende a ser imitativo, repitiendo lo que hacen los adultos, intercambiando roles dejando de ser egocéntricos, promoviendo el conocimiento de su entorno.</p>	<p>Los estudiantes mediante la imitación van a lograr desarrollar la observación, atención, motivación y exploración realizando la adaptación adecuada para los estudiantes que presentan discapacidad visual; así como para los demás estudiantes.</p>	<p>al realizar el vestido y desvestido, produciéndose un intercambio lúdico de cambio de roles, permitiéndonos averiguar el tipo de vivencias que le proporcionan las personas de su entorno próximo. Por lo tanto, es importante continuar desarrollando habilidades de vestido a través de estrategias de juego, lo cual favorece en el aprendizaje de los estudiantes con discapacidad y mejora mi práctica pedagógica profesional.</p>

### 5.1.2 Análisis de la encuesta a padres de familia.

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIÓN
Estrategias Lúdicas	Juego real y simbólico	<p>De acuerdo al ítem 1, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a) participa en el juego de exploración de prendas de vestir que se le brinda en el aula por parte del docente y de otros adultos, en especial de los padres, durante la realización de las sesiones. Todos los estudiantes manipulan las prendas de vestir que se les entrega durante los procesos pedagógicos.</p> <p>En relación al ítem 2, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a) identifica sus prendas de vestir durante el juego, hecho que han visualizado en el aula, durante el desarrollo de las sesiones y que se extiende también en el hogar, ya que es una actividad funcional que se desarrolla de manera cotidiana. Todos los estudiantes reconocen sus prendas de vestir, algunos con dificultad, por su discapacidad visual, pero con las adaptaciones realizadas terminan por reconocer sus prendas de vestir.</p> <p>En relación al ítem 3, el 100% de padres informan que su hijo(a) se quita el polo y el pantalón al escuchar las indicaciones del juego, este hecho se comprueba fácilmente ya que todos los estudiantes, algunos con pequeñas dificultades, terminan poniéndose las prendas de vestir antes mencionadas.</p> <p>En relación al ítem 4, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a) tiene iniciativa para quitarse y ponerse ropa sencilla, todos los estudiantes han demostrado que se pueden colocar prendas de vestir sencillas durante las sesiones, además que es una actividad que se repite a diario con motivo de iniciar las clases y también lo hacen al final de la jornada escolar.</p> <p>En relación al ítem 5, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a), intenta vestir y desvestir a un muñeco sin apoyo, durante el desarrollo de las sesiones, los estudiantes sin excepción, demuestran interés por colocarle las prendas de vestir a los muñecos, en algunos casos lo hacen una y otra vez.</p>	<p>Según el hallazgo encontrado en esta subcategoría los padres manifiestan que sus hijos ejecutan las actividades de vestido y desvestido propuesto por el docente y que así mismo lo hacen mediante funciones reales que la familia le transmite, obedeciendo de esta manera las indicaciones planteadas tanto por el docente como por diferentes adultos, entre ellos los padres de familia.</p> <p>Asimismo, informan sobre las potencialidades de sus hijos en tener una representación mental de los objetos, aun cuando estos están ausentes como parte final de lo que es el pensar, de esta manera visualizan mejoras en las habilidades a través de la aplicación de la estrategia del juego real y simbólico, ya que pueden manipular los objetos reales, como las prendas de vestir, con mayor precisión, hecho que se refleja en el aula y en el hogar.</p>	<p>Mediante la estrategia del juego real y simbólico, los padres mencionaron que sus hijos lograron desarrollar habilidades de vestido y desvestido, evidenciando de esta manera su independencia durante las actividades encomendadas en la escuela y el hogar.</p> <p>Asimismo, consideran que sus hijos han logrado interiorizar cada acción, esta situación se refleja con el uso de objetos simbólicos como muñecos, imágenes, prendas de vestir grandes y pequeños de su entorno socio cultural y familiar; siendo a la vez capaz de sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos.</p> <p>La participación de los padres es importante ya que consolidan el trabajo del aula, mediante su aplicación en el hogar.</p>

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIÓN
	<p align="center"><b>Juego socio dramático</b></p>	<p>En relación al ítem 6, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a), se integra al juego e imita los pasos para quitarse el polo, los estudiantes se incorporan fácilmente al juego planteado en las sesiones ya que representa una motivación para ellos y en cuanto a los pasos para quitarse el polo, siguen la secuencia mostrada por el docente.</p> <p>En relación al ítem 7, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a), imita el modelo de quitarse y colocarse los zapatos durante el juego, hecho que se demuestra en las sesiones, durante los juegos y en el diario convivir con ellos en el desarrollo de otras actividades.</p> <p>En relación al ítem 8, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a), mantiene la atención durante el juego para realizar acciones de abotonar y desabotonar prendas, en algunos casos con apoyo constante del docente.</p> <p>En relación al ítem 9, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a), participa en el juego de subir y bajar cierres de objetos y prendas durante el desarrollo de las sesiones, en algunos casos con apoyo del docente.</p> <p>En relación al ítem 10, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a), imita la acción de colocarse las medias en posición sentado con poca ayuda, durante el desarrollo de las sesiones se ha podido comprobar que los estudiantes, sin excepción, realizan esta actividad.</p>	<p>El hallazgo encontrado en esta subcategoría demuestra que los padres de familia hacen uso de habilidades de vestido y desvestido en el hogar ya que los estudiantes realizan la imitación, que se refleja en las actividades realizadas por el docente en el aula, ya que demuestran sus habilidades antes, durante y después de realizar el proceso de vestido y desvestido.</p> <p>Los estudiantes en las diferentes actividades han demostrado que repiten la demostración realizada por el docente con las diversas prendas de vestir.</p>	<p>Mediante la estrategia del juego socio dramático, los padres, manifestaron que los estudiantes realizan la imitación de diversas actividades en casa relacionadas con el vestido y desvestido, produciéndose un intercambio lúdico de roles, permitiendo de esta manera averiguar el tipo de vivencias que le proporcionan las personas de su entorno próximo. Se concluye que la participación de los padres de familia es muy importante tanto en el aula, como en el hogar para que sus hijos imiten ciertas acciones respecto al cambio de ropa, colocarse y quitarse los zapatos, así como el reconocimiento de diversas prendas, desarrollando de esta manera sus habilidades.</p>

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIÓN
------------	----------------	-----------	----------------	------------

### 5.1.3 Análisis de los datos de acompañamiento pedagógico.

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIÓN
<b>Estrategias Lúdicas</b>	<b>Juego Real y simbólico</b>	<p>DC1: “El participante motiva a los estudiantes para iniciar el juego de colocar el polo al muñeco, primero lo realiza el docente paso a paso acompañado de una música se acerca a la silla y lo viste, luego de mostrarles, coloca sobre cada silla un muñeco y pide a los estudiantes vestirlo, ellos se acercan muy atentos cogiendo las prendas intentando vestirlo con ayuda”</p> <p>DC2: “El participante ubica los zapatos en diferentes lugares del aula y les dice que inicia el juego acompañado de palmadas y canciones los estudiantes van en busca de los zapatos para colocárselos, luego de practicar en ellos mismos, el docente les pide que ahora intenten colocar los zapatitos a sus muñecos, se agrupan y con apoyo de la auxiliar colocan zapatos”</p> <p>DC4: “El docente forma dos grupos con sus estudiantes para realizar juegos de quitarse las medias, los niños intentan quitarse las medias jalándose las, el docente interviene dirigiéndoles de manera adecuada, luego les pide colocárselas, Alexis(D.V) requiere de apoyo mientras se va colocando las medias guiado por el docente, los demás son apoyados por la auxiliar”</p>	<p>El docente participante en sus sesiones de aprendizaje emplea estrategias de juego real y simbólico con sus estudiantes permitiendo favorecer en el desarrollo de la autonomía en sus estudiantes.</p> <p>Al inicio de sus sesiones de aprendizaje se observó que el docente utilizaba inadecuadas estrategias para el desarrollo de habilidades en la autonomía, manifestándose estudiantes con mucha dependencia en su vestido y desvestido, asimismo demostrando la falta de atención y concentración durante el desarrollo de la sesión. Pero a través del proceso de aplicación de estrategias de juego real y simbólico que el docente aplicaba en las sesiones se pudo evidenciar la mejora en la atención y por consecuencia permitió en los estudiantes seguir instrucciones para desarrollar actividades de vestido y desvestido.</p> <p>Las actividades de juego permite en los niños la participación entre ellos, logrando ejercitar y la parte motora gruesa y fina durante las diversas actividades simbólica para reforzar la autonomía.</p> <p>Vygotsky (1991) plantea que el juego existe en la medida en que emergen en el niño tendencias irrealizables y deseos propuestos que le provocan cierta tensión y buscan en un mundo imaginario e ilusorio. Podemos destacar que en la creación de la situación imaginaria el niño se atiene a reglas de conducta, aunque estas no se formulen explícitamente ni por adelantado. La</p>	<p>Se concluye que la aplicación de estrategias mediante los juegos simbólicos en las sesiones de aprendizaje permitió desarrollar habilidades de autonomía en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual, logrando de esta manera la independencia y desarrollo de actividades diarias como son el reconocimiento y cambio de prendas de vestir.</p> <p>El aplicar estrategias lúdicas según Vygotsky, entre ellos juegos simbólicos facilita a los estudiantes la necesidad de participar en diversas actividades de vestido durante el desarrollo de la clase, motivando el aprendizaje y la creatividad. Asimismo facilita el juego compartido desarrollando la coordinación óculo manual y aumento de la capacidad de atención y concentración de manera periódica. Por ello, considero continuar aplicando estrategias de juego real y simbólico para el desarrollo de habilidades en el vestido y desvestido en los estudiantes como parte de su rutina diaria, lo cual favorecerá en su autonomía</p>

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIÓN
			niña imagina ser su madre y la muñeca su hija; en consecuencia, está obligada a observar las reglas de la conducta materna.	y más aún si se realiza a través de actividades lúdicas.
	<b>Juego Socio Dramático</b>	<p>DC1: “El participante inicia la actividad de juego mostrando sus zapatos, luego se sienta frente a los estudiantes para enseñarles como quitarse y colocarse los zapatos. Mientras los niños observan, se acerca a Alexis (DV) para enseñarle de manera individual, luego les pide a los demás quitarse sus zapatos para luego colocárselos, empiezan sacándose los zapatos con apoyo y luego intentan colocarse, el docente mientras les va cantando una canción los va apoyando”</p> <p>DC2: “El participante coge la camisa y se coloca paso a paso para que los niños observen e imiten, al iniciar el juego el docente les pide realizar la acción de papá y les pide que se coloquen la camisa para salir, los estudiantes cogen la camisa logrando colocarse las mangas pero requieren de apoyo para abotonarse, luego al ritmo de las panderetas el docente anima a que continúen con la actividad mientras los va animando con “muy bien, lo hiciste bien”</p> <p>DC3: “El participante coloca el pantalón a un muñeco para que los estudiantes puedan realizar la misma acción dramatizando que es el hermanito que hay que ayudar, luego inicia un juego colocando pantalones en un cesto de ropa, pide a los estudiantes ¡vestir al hermanito! ¡Hay que ayudarlo!, los niños corren al cesto y buscan el pantalón para vestir al muñeco, mientras el docente va motivando que deben colocárselo para sacarlo a pasear, Muy animados los estudiantes son apoyados por el</p>	<p>El participante en sus sesiones de aprendizaje empleó estrategias de juego dramático para motivar a sus estudiantes, lo cual permitió el desarrollo tanto de habilidades sociales como la autonomía y desenvolvimiento para valerse por sí mismo en el vestido y desvestido.</p> <p>Los juegos socio dramáticos ejecutados en el desarrollo de la sesión de aprendizaje permitieron seguridad y confianza entre los estudiantes interactuando a través de diversos juegos y desarrollando la autonomía como una habilidad en el juego.</p> <p>Utilizar estrategias a través de juego tiene como finalidad propiciar la motivación durante el desarrollo de la clase y lograr así los aprendizajes funcionales a través de una independencia oportuna de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.</p> <p>A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas. Vygotsky (1991).</p>	<p>Las estrategias de juego socio dramático utilizadas en las sesiones de aprendizaje permitió al docente mantener la motivación durante el desarrollo de su práctica pedagógica, logrando de esta manera desarrollar habilidades de autonomía en sus estudiantes con una atención y concentración prolongada.</p> <p>Además de considerarse como una estrategia creativa, dinámica y divertida para el logro de aprendizajes funcionales de sus estudiantes, se logró mantener seguridad y confianza en el desarrollo de cada actividad.</p> <p>Por lo tanto, se requiere continuar empleando estrategias de juego socio dramático como parte de la motivación en el aula, fortaleciendo así la práctica pedagógica del docente durante todos los procesos pedagógicos, además de favorecer en el aprendizaje funcional e independiente de sus estudiantes.</p>

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN	CONCLUSIÓN
		docente a poder realizar la acción de color el pantalón”		

## 5.2 Triangulación

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE DATOS			COINCIDENCIAS/ DESACUERDOS	CONCLUSIONES
		INVESTIGADOR	OBSERVADOR (APE)	PADRES DE FAMILIA		
<b>Estrategias Lúdicas</b>	<b>Juego real y simbólico</b>	El juego real y simbólico aplicado como estrategia en mis sesiones de aprendizaje permitió el desarrollo en mis estudiantes de habilidades de vestido y desvestido a través de diversas actividades lúdicas, logrando de esta manera despertar el interés mediante el uso de objetos simbólicos como muñecos, imágenes, prendas de vestir grandes y pequeñas de su entorno socio cultural y familiar; siendo a la vez capaz de sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual a manera de juego. El juego simbólico permitió establecer un puente entre la actividad sensoria motriz y su representación en el pensamiento, el verdadero juego en mis	Se concluye que la aplicación de estrategias mediante los juegos simbólicos en las sesiones de aprendizaje permitió desarrollar habilidades de autonomía en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual, logrando de esta manera la independencia y desarrollo de actividades diarias como son el reconocimiento y cambio de prendas de vestir. El aplicar estrategias lúdicas según Vygotsky, entre ellos juegos simbólicos facilita a los estudiantes la necesidad de participar en diversas	Mediante la estrategia del juego real y simbólico, los padres mencionaron que sus hijos lograron desarrollar habilidades de vestido y desvestido, evidenciando de esta manera su independencia durante las actividades encomendadas en la escuela y el hogar. Asimismo, consideran que sus hijos han logrado interiorizar cada acción, esta situación se refleja con el uso de objetos simbólicos como muñecos, imágenes, prendas de vestir grandes y pequeños de su entorno socio cultural y familiar; siendo a la vez capaz de sustituir	De acuerdo a lo analizado en las conclusiones del investigador, la observadora APE y padres de familia coinciden en que la aplicación del juego real y simbólico permitió favorecer las habilidades en el vestido y desvestido, y permiten el logro de la independencia a través de las actividades que se realizan cotidianamente, utilizando diversas prendas de vestir como: polo, camisa, pantalón, medias,	El juego real y simbólico permite evidenciar mejoras de la habilidad en el vestido y desvestido de los estudiantes con discapacidad intelectual y visual, ya que establecen una relación entre su actividad sensorio motriz y su representación en el pensamiento, donde los estudiantes demostraron con el juego que los objetos representan algo distinto de los actos perceptibles. Por lo tanto, el juego real y simbólico

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE DATOS			COINCIDENCIAS/ DESACUERDOS	CONCLUSIONES
		INVESTIGADOR	OBSERVADOR (APE)	PADRES DE FAMILIA		
		estudiantes se inicia cuando el objeto representa para el estudiante algo distinto de los actos perceptibles. Por lo tanto, el juego real y simbólico desarrolló en mis estudiantes potencialidades, respecto a una representación mental de prendas de vestido, logrando de esta manera su autonomía durante las actividades.	actividades de vestido durante el desarrollo de la clase, motivando el aprendizaje y la creatividad. Asimismo facilita el juego compartido desarrollando la coordinación óculo manual y aumento de la capacidad de atención y concentración de manera periódica. Por ello, considero continuar aplicando estrategias de juego real y simbólico para el desarrollo de habilidades en el vestido y desvestido en los estudiantes como parte de su rutina diaria, lo cual favorecerá en su autonomía y más aún si se realiza a través de actividades lúdicas.	simbólicamente las funciones de dichos objetos. La participación de los padres es importante ya que consolidan el trabajo del aula, mediante su aplicación en el hogar.	etc. Se afirma que a través del sustento teórico de Vygotsky, se logró desarrollar habilidades en los estudiantes mediante el juego compartido facilitando la socialización y aprendizaje.	permitió en los estudiantes con discapacidad desarrollar sus potencialidades a través de diversos estímulos sensoriales durante las actividades haciendo uso de su propio cuerpo, muñecos, imágenes, entre otras que se encuentran en su entorno socio cultural y familiar , permitiendo desarrollar en ellos sus habilidades en el vestido y desvestido.
	<b>Juego socio dramático</b>	El juego socio dramático como estrategia aplicada en mis sesiones de aprendizaje favoreció el desarrollo de habilidades de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual, lo cual permite a través de diversas actividades lúdicas socializar e imitar acciones que observan o escuchan con atención de otras personas adultas que se encuentran en su entorno,	Las estrategias de juego socio dramático utilizadas en las sesiones de aprendizaje permitió al docente mantener la motivación durante el desarrollo de su práctica pedagógica, logrando de esta manera desarrollar habilidades de autonomía en sus estudiantes con una atención y	Mediante la estrategia del juego socio dramático, los padres, manifestaron que los estudiantes realizaron la imitación de diversas actividades en casa relacionadas con el vestido y desvestido, produciéndose un intercambio lúdico de roles, permitiendo de esta manera averiguar el tipo	Los tres actores involucrados coinciden en que la aplicación del juego socio dramático, permitió desarrollar en los estudiantes habilidades en el vestido y desvestido, favoreciendo su aprendizaje funcional; logrando	El juego socio dramático como estrategia favorece desarrollar las habilidades de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual, lo cual permite a través de diversas actividades lúdicas

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE DATOS			COINCIDENCIAS/ DESACUERDOS	CONCLUSIONES
		INVESTIGADOR	OBSERVADOR (APE)	PADRES DE FAMILIA		
		<p>especialmente el familiar. A través de las estrategias de juego socio dramático los estudiantes han evidenciado un interés por imitar lo que hace el docente o el adulto, al realizar el vestido y desvestido, produciéndose un intercambio lúdico de cambio de roles, permitiéndonos averiguar el tipo de vivencias que le proporcionan las personas de su entorno próximo. Por lo tanto, es importante continuar desarrollando habilidades de vestido a través de estrategias de juego, lo cual favorece en el aprendizaje de los estudiantes con discapacidad y mejora mi práctica pedagógica profesional.</p>	<p>concentración prolongada. Además de considerarse como una estrategia creativa, dinámica y divertida para el logro de aprendizajes funcionales de sus estudiantes, se logró mantener seguridad y confianza en el desarrollo de cada actividad. Por lo tanto, se requiere continuar empleando estrategias de juego socio dramático como parte de la motivación en el aula, fortaleciendo así la práctica pedagógica del docente durante todos los procesos pedagógicos, además de favorecer en el aprendizaje funcional e independiente de sus estudiantes.</p>	<p>de vivencias que le proporcionan las personas de su entorno próximo. Se concluye que la participación de los padres de familia es muy importante tanto en el aula, como en el hogar para que sus hijos imiten ciertas acciones respecto al cambio de ropa, colocarse y quitarse los zapatos, así como el reconocimiento de diversas prendas, desarrollando de esta manera sus habilidades..</p>	<p>de esta manera imitar acciones de cambio de ropa entre ellos mismos y con los demás mediante diversas actividades lúdicas. Asimismo, evidenciaron que los estudiantes logran realizar actividades de vestido y desvestido utilizando variedad de muñecos lo cual sirvieron de motivación para imitar acciones. Por ello, los actores consideran que los resultados obtenidos favorecen el éxito de la propuesta pedagógica.</p>	<p>que los estudiantes puedan imitar a otras personas adultas que se encuentran en su entorno acciones de cambio de ropa, zapatos y otras prendas. En adelante se continuará aplicando estrategias a través del juego socio dramático en los estudiantes, que involucre el cambio de roles entre docente, familiares y otros adultos respecto a las prendas de vestir como una rutina diaria; permitiendo de esta manera el desarrollo de habilidades en la autonomía.</p>

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE DATOS			COINCIDENCIAS/ DESACUERDOS	CONCLUSIONES
		INVESTIGADOR	OBSERVADOR (APE)	PADRES DE FAMILIA		

## **6. Difusión de los resultados**

### **6.1 Matriz de difusión**

**6.1.1 Reflexión sobre la práctica pedagógica antes y ahora.** Para el desarrollo de la práctica pedagógica se hace necesario realizar un cuadro comparativo que involucre la planificación de diversos documentos y estrategias, el uso de recursos y materiales educativos con apoyo visual y concreto real , además de organizar los espacios de acuerdo a las estrategias, así como las sesiones de aprendizaje siguiendo los procesos pedagógicos y cognitivos , al comparar entre el antes y después puedo realizar una reflexión sobre la aplicación de la propuesta pedagógica para llegar a conocer aquellos aspectos que sean logrado y los que no se han logrado con la finalidad de continuar con la mejora de la práctica pedagógica.

### 6.1.1.1 Análisis de la planificación de las sesiones de aprendizaje.

CAMPOS DE ACCIÓN	EL DISEÑO DE MIS SESIONES ANTES	EL DISEÑO DE MIS SESIONES AHORA	CONCLUSIONES
Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes no se evidenciaba una correlación entre programación, unidades y sesiones de aprendizaje, dejando de lado las características y necesidades de cada estudiante.</li> <li>• En el desarrollo de las sesiones no tenía en cuenta los procesos pedagógicos, de acuerdo a sus respectivos momentos.</li> <li>• Utilizaba las mismas estrategias para todos los estudiantes, no sabía qué estrategia aplicar en cada proceso pedagógico. Es decir, desarrollaba las sesiones sin considerar un sustento teórico para determinar bajo que teorías se encaminaba la práctica pedagógica.</li> <li>• No planificaba el tipo de materiales a utilizar para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, por ello la motivación era escasa sin considerar las características de los estudiantes.</li> <li>• En el pasado no se evaluaba de acuerdo a indicadores jerarquizados y se hacía de manera extemporánea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora planifico las sesiones en coherencia y relación entre la programación y unidad didáctica, respondiendo a las características y necesidades de los estudiantes, logrando así respetar los estilos y ritmos de aprendizaje.</li> <li>• Aplico de manera secuenciada los procesos pedagógicos y cognitivos en cada momento de la sesión.</li> <li>• Utilizo diversas estrategias lúdicas de acuerdo a las características de los estudiantes para el desarrollo de la autonomía en el vestido y desvestido teniendo en cuenta un sustento teórico basado en teorías explícitas.</li> <li>• En la actualidad planifico los materiales que voy a utilizar en cada proceso pedagógico, por ende la motivación que realizo la hago considerando las características de los estudiantes.</li> <li>• Respecto a la evaluación, ahora se utilizan indicadores jerarquizados de acuerdo a las características de los estudiantes y se evalúa de manera oportuna.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La planificación de sesiones que actualmente presento toma en cuenta una programación y unidad didáctica, lo cual incorpora los procesos pedagógicos y cognitivos para el desarrollo de cada actividad, favoreciendo de esta manera en la práctica pedagógica y desarrollo de la autonomía en el vestido y desvestido en los estudiantes.</li> <li>• Diseñar sesiones de aprendizaje, considerando el sustento teórico según el enfoque social de Vygotsky permitió tomar conciencia de la aplicación de estrategias para el logro de habilidades en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual.</li> </ul>

**6.1.1.2 Análisis de la implementación de recursos y materiales.**

CAMPOS DE ACCIÓN	IMPLEMENTACIÓN DE RECURSOS Y MATERIALES ANTES	IMPLEMENTACIÓN DE RECURSOS Y MATERIALES AHORA	CONCLUSIONES
<p><b>Implementación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes el aula no contaba con implementación en las áreas, y los materiales que utilizaba no generaban motivación en los estudiantes, careciendo de adaptaciones de acuerdo a las características y necesidades de cada estudiante.</li> <li>• Se consideraba el interés personal, elaborando los materiales de manera homogénea y sin relacionar estos materiales con un sustento teórico, ni considerar la diversidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora se cuenta con la implementación de áreas y se elaboran materiales que generan motivación y mantienen el interés en los estudiantes, siendo adaptados de acuerdo a las características y necesidades de los estudiantes y el tipo de discapacidad.</li> <li>• Se implementa y organiza con anticipación los materiales de acuerdo a la sesión programada, de acuerdo al sustento teórico y necesidades de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los materiales y recursos utilizados en las sesiones de aprendizaje, así como la implementación del aula permitieron que los estudiantes mostraran mayor atención y participación durante las actividades, permitiendo el desarrollo de la autonomía en el vestido y desvestido.</li> <li>• Los materiales utilizados durante la sesión promovieron una mayor motivación, ya que fueron elaborados y adaptados de acuerdo a las características y necesidades de los estudiantes con discapacidad intelectual y visual.</li> </ul>

### 6.1.1.3 Análisis de la práctica pedagógica.

CAMPOS DE ACCIÓN	EJECUCIÓN DE MIS SESIONES ANTES	EJECUCIÓN DE MIS SESIONES DESPUÉS	CONCLUSIONES
Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las estrategias de enseñanza no contaban con el respaldo de un sustento teórico, debido a ello las sesiones de aprendizaje eran de un escaso nivel, lo cual impedía el logro de los aprendizajes.</li> <li>• En el desarrollo de las sesiones no tomaba en cuenta los procesos pedagógicos y cognitivos. Antes no consideraba la evaluación en las sesiones de aprendizaje y no las jerarquizaba de acuerdo a las características de los estudiantes.</li> <li>• Antes en las sesiones procedía de manera apresurada ya que no dosificaba el tiempo, siendo perjudicial para los estudiantes ya que no entendían y no prestaban atención.</li> <li>• Las estrategias de enseñanza que utilizaba no tenían relación con las actividades que realizaba, pues carecían del uso de materiales adecuados de acuerdo al tipo de discapacidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actualmente utilizo estrategias con fundamento teórico, lo que permite que los estudiantes desarrollen habilidades en el vestido y desvestido, de esta manera las sesiones de aprendizaje fueron dinámicas, motivadoras, mejorando el quehacer pedagógico.</li> <li>• Ahora durante las sesiones se considera los procesos pedagógicos y cognitivos de manera secuencial, asimismo se realiza la evaluación de los aprendizajes durante todos los procesos para evidenciar el desarrollo de la habilidad.</li> <li>• Ahora se cuenta con recursos, estrategias, materiales adaptados, que generan gran atención y motivación de los estudiantes, ya que utilizo el tiempo de manera dosificada.</li> <li>• Actualmente se aplican estrategias de acuerdo a las necesidades y características de los estudiantes, haciendo uso de materiales adaptados de acuerdo a la discapacidad del estudiante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las sesiones de aprendizaje son ejecutadas considerando estrategias según Vigotsky mediante el juego simbólico y socio dramático favoreciendo el desarrollo de habilidades en el vestido y desvestido con el uso de materiales adaptados para los estudiantes con discapacidad intelectual y visual.</li> <li>• La ejecución de sesiones de aprendizaje tomando en cuenta los procesos pedagógicos y cognitivos favoreció el desarrollo de actividades de manera ordenada manteniendo la atención y concentración de los estudiantes para el desarrollo de la habilidad.</li> </ul>

## Lecciones aprendidas

Una vez concluida con la aplicación de las sesiones y de hacer la respectiva revisión y reconocimiento de las estrategias lúdicas de Vygotsky con sus respectivas subcategorías de juego real simbólico y socio dramático; se considera realizar un análisis sobre la práctica pedagógica y tener en cuenta las siguientes lecciones, como docente investigador:

- Reconocer la importancia de planificar sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y cognitivos ayudó a mejorar la práctica pedagógica.
- Utilizar estrategias a través del juego motiva a los estudiantes para su participación de manera espontánea, desarrollando así la habilidad.
- Utilizar materiales y recursos adaptados permitió promover la motivación y participación de los estudiantes con discapacidad visual.
- Considerar la importancia del uso del diario de campo como instrumento genera una actitud crítica reflexiva sobre la labor que desempeña el docente investigador.
- Es importante tomar en cuenta las necesidades y características de los estudiantes en el momento de planificar las actividades.
- Se debe considerar indicadores jerarquizados teniendo en cuenta las características y necesidades de los estudiantes del grupo de intervención.
- Aprendí que el aula debe estar implementada en sus diversas áreas para que los estudiantes puedan hacer uso de diversos materiales y mejorar sus aprendizajes.
- Comprendí que al realizar una investigación teniendo como base un sustento teórico en relación a estrategias, habilidades y características de los estudiantes la práctica pedagógica mejora beneficiando al investigador y los estudiantes.

## Conclusiones

Una vez culminada la presente investigación acción puedo concluir de la siguiente manera:

- El planificar sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y actividades acorde con las estrategias de juego simbólico y socio dramático según Vygotsky favoreció en el desarrollo de la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual, teniendo en cuenta el uso de materiales acordes a sus necesidades y mejorando de esta manera la practica pedagógica de acuerdo a la investigación realizada.
- La implementación y ambientación del aula con materiales y recursos adaptados de acuerdo a las necesidades y características de los estudiantes, permitieron que los estudiantes obtengan mayor motivación y participación durante el desarrollo de actividades de vestido y desvestido incrementando de esta manera en su aprendizaje.
- La ejecución de sesiones de aprendizaje considerando las estrategias de juego real y simbólico y juego socio dramático durante cada proceso pedagógico favoreció en el aprendizaje de los estudiantes con discapacidad intelectual y visual, teniendo en cuenta el uso de materiales reales y adaptados a las necesidades y características para el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido.
- Al realizar el trabajo de investigación acción respecto a mi práctica pedagógica, permitió reflexionar e identificar la problemática existente, lo cual favoreció al tener un mejor rendimiento profesional, en beneficio de los estudiantes, con el planteamiento de nuevas estrategias innovadoras que permiten enriquecer la labor docente que desempeño en el aula.

## Referencias

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: Relación que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos aires: Editorial Manantial
- Barraga, N. (1975). *Guía del Maestro para el desarrollo de la capacidad del aprendizaje visual y la utilización de la pobre visión*. Argentina: AFOB.
- Baquero.R (2001) *El juego en la psicología de Vygotsky*. Revista Novedades Educativas n° 125, Buenos aires.
- Carrasco, S. (2013) *Metodología de investigación científica*.
- Chaves, A.L. (2001) *Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vygotsky*
- DIGEBE. (2011). *Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad*. Convención sobre los Derechos Humanos.
- Flórez, J. (2003). *Síndrome de Down. Biología, Desarrollo y Educación: Nuevas Perspectivas*.
- MINEDU (2017) *Currículo nacional de la educación básica*. Lima - Perú
- ONCE (1986). *Estatutos de la Organización Nacional de Ciegos Españoles. Capítulo I: Constitución de la relación de afiliación*.
- Palacios, A (2008) *El modelo social de discapacidad: orígenes, caracterización y plasmación en la convención internacional de la discapacidad*
- Restrepo, B. (2007). *Aportes de la investigación acción educativa a la hipótesis del maestro investigado: Evidencias y obstáculos*. Tomado de la Plataforma IA. Universidad de la Sabana.
- Riviére , A (1997) *Desarrollo Normal y Autismo*

- Sánchez, A. (1997) *Intervención psicopedagógica en Educación Especial*.  
Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.
- Skinner, B. F. (1948). *Dos caminos*. New York: Macmillan.
- Skinner, B.F. (1953) *Ciencia y comportamiento humano*. New York:  
Macmillan.
- Verdejo, D (2012) *Diseño de la intervención educativa en la adquisición de  
hábitos de la vida diaria*.
- Verdugo, M.A (2006) *Cómo mejorar la calidad de vida de las personas con  
discapacidad. Instrumentos y estrategias de evaluación*. Salamanca:  
Amaru.
- Verdugo, M.A (2006) *Programa de habilidades de la vida diaria para la  
mejora de la conducta auto determinada en personas con enfermedad  
mental grave y prolongada*. Salamanca.
- Vygotsky, LS. (1962) *Pensamiento y lenguaje*. *Pardos*. Metodológicos de la  
psicología. Madrid: Visor.
- Vygotsky, LS (1978) *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos  
psicológicos superiores*. Cambridge, A: Harvard University Press.

## **Apéndices**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE - II CICLO

- 1. NOMBRE DE LA SESIÓN** : “Conociendo las prendas de vestir”.  
**2. PROPÓSITO DE LA SESIÓN** : Autonomía en el vestir.  
**3. FECHA DE EJECUCIÓN** : 03 de Mayo del 2017  
**4. DURACIÓN** : De 10:00 a.m. – 12:00 a.m.  
**5. ÁREAS** : Personal Social, Comunicación.  
**6. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:**  
**7. PROCESO PEDAGÓGICO:**

### DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b> Ingreso a aula saludando a los estudiantes e inicio la clase presentando a los estudiantes unas cajitas conteniendo dentro unas tarjetas con las figuras de prendas de vestir.                      Luego preguntaremos : ¡Qué contiene la caja ¿ Quieren saber , ¿¡Quién lo abre primero , Aquellos que verbalizan dirán yo o emitirán algún gemido, los que no verbalizan, lo harán con un gesto, tocarán la caja, se acercarán o levantarán la mano.                      Luego colocaré las tarjetas en la pizarra y preguntaré: ¿Qué muestra la imagen ¿ para qué sirve , Lo haré con varias prendas de vestir.                      De manera individual voy mostrando las imágenes , tanto para los estudiantes verbales como para los no verbales , además muestro dos imágenes una absurda y la otra correcta para que puedan discriminar al decirles “mostrando la incorrecta esto es para comer “ . Se espera la respuesta de cada uno de ellos. Este proceso se realiza de manera individual</p>	Alexis y Oscar requieren de apoyo a través de la adaptación de materiales en alto relieve y adaptación de acceso..	Caja. Tarjetas Prendas de vestir. Tizas
<p><b>Desarrollo:</b> El docente realiza diversas preguntas a los estudiantes ¿Con la camisa me cubro las piernas , ¿ con el pantalón me cubro el pecho, ¿ el polo es para cubrir mis pies , ¿la falda es para cubrir mis pies , ¿ las medias las coloco en mis manos.                      Luego aclararé que las prendas de vestir sirven para proteger nuestro cuerpo del medio ambiente.                      El docente pide a los estudiantes que vistan los muñecos con su respectiva prenda de vestir y de acuerdo a su sexo.                      De igual manera se espera respuesta verbal y mediante señas, luego brindando la ayuda necesaria, mostrando más imágenes y apoyos verbales.                      A continuación cada uno se va a colocar una prenda de vestir de acuerdo a las imágenes mostradas anteriormente.                      Luego se entrega hojas de aplicación para que colorean las prendas de vestir de acuerdo a indicaciones previas y se va corrigiendo y reforzando la actividad elaborada, así como la escritura (copia o reproduce el nombre de la imagen) de las prendas de vestir. Los estudiantes terminaron de pintar y luego colocaron sus hojas en el tablero..                      A continuación se lavaron las manos con jabón, se secaron las manos con sus toallas, tomaron su refrigerio y limpiaron la mesa.</p>		Prendas de vestir. Láminas Muñecos. Hojas de aplicación.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<b>Cierre:</b> Finalmente les pregunte qué habían hecho, y si les gustó la actividad, utilizando imágenes de prendas de vestir los estudiantes colocan en la imagen de la niña y el niño. Me retiro del aula despidiéndome de los estudiantes.		Papelote

### 8.EVALUACIÓN:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes						
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar
<b>Comunicación</b>	-Nombra las prendas de vestir. -Señala las prendas de vestir.	A	A	A	A	A	A	A
<b>Personal Social</b>	-Coloca las prendas de vestir donde corresponde. (A y B)	A	A	A	A	A	A	A
	-Coloca el polo al muñeco solo. (A)		A	A	A	A	A	A
	-Coloca el polo al muñeco con ayuda (B)		A	A	A	A	A	A
	-Se coloca el polo solo. (A)	A	A	A	A	A	A	A
	-Se coloca el polo con ayuda. (B).							

### Leyenda:

<b>Grupo A</b>	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Kerem.
<b>Grupo B</b>	Oscar , Emerson

### 9.BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria. España: Amaru Ediciones

**DIARIO DE CAMPO - II CICLO**

**REGIÓN** : TUMBES  
**CEBE** : N° 003 "SAN FRANCISCO DE ASÍS"  
**INVESTIGADOR** : LUIS ALBERTO VÁSQUEZ PEÑA.  
**FECHA** : 03-05-2017  
**HORA DE INICIO** : 8: 30 AM.  
**HORA DE TÉRMINO** : 12: 50. PM.  
**AULA** : Primaria  
**ESTUDIANTES** : 05  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual y visual.  
**SITUACIÓN SIGNIFICATIVA** : Conociendo las prendas de vestir.

1 El docente ingresa al aula saludando a los estudiantes a través de una canción ¡Cómo están  
2 amigos cómo están? A continuación procedemos a realizar la oración, "padre nuestro"  
3 poniéndonos de pie, y cantamos la canción en agradecimiento a Dios "Mi amigo Jesús". Luego  
4 controlamos la asistencia cantando la canción sobre de la asistencia.  
5 El docente invitó a los estudiantes a comer sus alimentos, pero previamente procede a pedirles  
6 que se dirijan al baño para que se laven las manos y se sequen con la toalla, luego se les pide a  
7 los estudiantes que presten atención porque se va a bendecir los alimentos, participando tanto el  
8 docente como los estudiantes y la auxiliar ya que se va a servir el desayuno, cantando la canción  
9 "los alimentos".  
10 Los niños comen sus alimentos con la supervisión del docente, sugiriéndoles que lo hagan  
11 correctamente y enseñando a algunos estudiantes la manera adecuada como utilizar la cuchara,  
12 la taza, el plato sin derramar ni botar los alimentos en la mesa, el piso, la ropa, etc. El docente les  
13 indica que deben botar los desperdicios en el tacho de basura y llevar los utensilios a la cocina y  
14 dar las gracias a la señora que les ha preparado los alimentos, finalmente se dirigen al baño para  
15 lavarse las manos y la boca para terminar secándose con la toalla.  
16 Posteriormente el docente les muestra una cajita y a la vez que va cantando genera la curiosidad  
17 del estudiante, la cajita contiene diversas prendas de vestir, para que ellos lo puedan ir  
18 descubriendo cada uno a través de sus sentidos algunos la vista, el olfato, el tacto les pregunte  
19 que contiene la cajita, serán caramelos?, chocolates?, torta? , a continuación cada uno empezó a  
20 sacar las prendas de vestir de la cajita y les pregunté cómo se llama cada prenda (pelo, pantalón  
21 medias, blusa, falda entre otros). Cada estudiante me contestó de acuerdo a sus posibilidades  
22 algunos lo hicieron de manera verbal, otros lo hicieron señalando y con gestos, Steven, Anlly  
23 (D:I), lo hacen de manera verbal, Oscar lo hace con un gesto.  
24 Luego a través de imágenes con las prendas de vestir le describí las características de las  
25 prendas de cada imagen para que los estudiantes con discapacidad visual puedan tener una idea  
26 de las prendas mostradas y los que pueden ver contestaron algunas preguntas referidas a las  
27 prendas de vestir Anlly contestó de manera satisfactoria y Steven respondió algunas preguntas  
28 correctamente y otros de manera equivocada., con Oscar (M), se requiere un mayor trabajo de  
29 adaptación de los materiales por su condición de discapacidad, luego los estudiantes realizaron la  
30 comparación con su ropa y se les preguntó en casa tienes otros pantalones, zapatos, camisas,  
31 medias y así según la imagen que se utilizó . A continuación les hice el conflicto cognitivo  
32 presentando una bolsa y les pregunté: ¿con una bolsa me debo vestir? , asimismo lo hice con  
33 otros objetos. Luego les presente varias láminas conteniendo el proceso para colocarse la ropa,  
34 preguntándoles a los estudiantes la manera ordenada, siguiendo la secuencia del cambio de ropa,  
35 ubicando cada lámina en su respectivo lugar.  
36 El docente manifestó que la ropa sirve para protegernos del frío, del sol, el polvo.  
37 Todos los estudiantes salieron para colocarse la ropa haciéndolo de manera satisfactoria solo  
38 Anlly (D:I), Steven requiere apoyo y Oscar necesita un mayor apoyo y la respectiva adaptación  
39 No se tuvo la precaución de colocarles una silla a los estudiantes para que puedan colocarse el  
40 pantalón, sin el riesgo de poder caerse.  
41 El docente hizo entrega a cada estudiante unos muñecos varón y mujer para que los puedan  
42 vestir y desvestir Anlly(D:I), lo hizo correctamente, Steven (D:I) tuvo dificultades y Oscar se le hizo  
43 mucho más complicado.  
44 El docente colocó en la pizarra dos imágenes de niño y niña sin ropa, plasmados en un papelote,  
45 los estudiantes recogieron de la mesa las prendas de vestir para que lo puedan colocar tanto al  
46 niño como a la niña según corresponda, el docente guiaba a los estudiantes especialmente a  
47 Steven quien tuvo muchas dificultades al momento de ubicar la imagen de la ropa en el lugar que  
48 corresponda ya sea el hombre o la mujer y se repitió el procedimiento en muchas ocasiones hasta  
49 que lo hizo de mejor manera) y Oscar que necesita una adaptación de los materiales por la  
50 condición de discapacidad visual que presenta , Anlly desarrolló la tarea con corrección.  
51 Luego se entrega hojas de aplicación con la imagen de prendas de vestir para que pinten y  
52 encierren en un círculo las prendas de vestir, los estudiantes hicieron el trabajo y pasaron el lápiz  
53 por sus nombres y seguidamente socializaron sus trabajos.

**REFLEXIÓN CRÍTICA**

- La motivación requiere material adaptado para los estudiantes con discapacidad visual.
- Los estudiantes participaron activamente.
- Se requiere adaptaciones para los estudiantes con discapacidad.
- Se debe aplicar adaptaciones de acceso y material en alto relieve
- Se necesita apoyo de material para el trabajo gestual.
- Debo adaptar los indicadores y jerarquizarlos.
- Realizar trabajo a través de gestos.
- Las estrategias vivenciales y lúdicas son necesarias para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

**INTERVENCIÓN**

- En el futuro utilizaré material adaptado para los estudiantes con discapacidad visual.
- Continuaré motivando la participación activa de los estudiantes.
- Aplicaré adaptaciones curriculares.
- Ubicaré de mejor manera las mesas y sillas para los estudiantes con discapacidad visual.
- Utilizaré material en alto relieve para los estudiantes con discapacidad visual.
- En lo sucesivo adaptaré los indicadores y los jerarquizaré.
- Mostrare un trabajo que involucre gesticulación de mi parte.
- Ejecutaré estrategias lúdicas, vivenciales y el modelado.

**COMPROMISO**

- Revisar la programación anual para ubicar necesidades y replantear título con sus indicadores y capacidades respectivas.
- Mejorar la unidad didáctica considerando los títulos en coherencia con las necesidades de mis estudiantes.
- Planificar sesiones considerando título de la unidad.
- Aplicar estrategias que permitan desarrollar la capacidad de mi propuesta (vestido y desvestido).
- Emplear materiales y recursos adaptados para los estudiantes con discapacidad visual.
- Realizar diarios de campo.
- Adaptar y jerarquizar los indicadores.



Docente Participante  
DNI: 00238933

Especialista de Acompañamiento  
DNI:

## SESIÓN DE APRENDIZAJE – II CICLO

- 1. NOMBRE DE LA SESIÓN** : Aprendo a lustrar zapatos.  
**2. PROPÓSITO DE LA SESIÓN** : Autonomía para lustrar zapatos.  
**3. FECHA DE EJECUCIÓN** : 19 de mayo del 2017  
**4. DURACIÓN** : De 10:00 a.m. – 12:00 a.m.  
**5. ÁREAS** : Personal Social, Comunicación.  
**6. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:**  
**7. PROCESO PEDAGÓGICO:**

### DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b> El docente ingresa al aula saludando a los estudiantes e inicia la clase presentando un video denominado: “Aprendo a lustrar mis zapatos”, luego pregunto a los estudiantes ¿Qué observaron en el video? ¿Qué objetos usaron para lustrar los zapatos?                      Luego pregunto a los estudiantes ¿Cuáles son las prendas de vestir que conocen? ¿Dónde nos colocamos el pantalón?, ¿Para qué sirve cada uno de ellos? ¿Qué nos ponemos primero en los pies? Y finalmente pregunto ¿Qué me coloco después de las medias? Así lo hago con todos los estudiantes.                      Aquellos que verbalizan dirán yo o emitirán algún gemido, los que no verbalizan, lo harán con un gesto o levantarán la mano.                      De manera individual voy mostrando imágenes de zapatos, betún, escobilla, cepillo, trapo, tanto para los estudiantes verbales como para los no verbales, además muestro dos imágenes una absurda y la otra correcta para que puedan discriminar al decirles “mostrando la incorrecta esto es para lustrar zapatos”, la misma pregunta le hago mostrándoles un objeto concreto (un cuaderno). Se espera la respuesta de cada uno de ellos. Este proceso se realiza de manera individual.</p>	Alexis y Oscar requieren de apoyo a través de la adaptación de materiales en alto relieve y adaptación de acceso.	Proyector Video Material gráfico
<p><b>Desarrollo:</b> El docente realiza diversas preguntas a los estudiantes: ¿con la escobilla lustro la ropa?, ¿Con el betún limpio mi pantalón?, ¿Los zapatos deben estar sucios?                      Luego les mencionaré que los zapatos debemos mantenerlos limpios y con brillo como parte de nuestro aspecto personal y de la imagen social que debemos mostrar ante los demás y para no ser objeto de devaluación.                      De igual manera se espera respuesta verbal y mediante señas, luego brindando la ayuda necesaria, mostrando más imágenes y apoyos verbales.                      A continuación, cada estudiante va a realizar el lustrado de los zapatos siguiendo los pasos mostrados en el video y en las láminas presentadas siguiendo el orden correspondiente.                      Luego se entrega hojas de aplicación para que coloreen los materiales utilizados al lustrar los zapatos de acuerdo a indicaciones previas y se va corrigiendo y reforzando la actividad elaborada, así como la escritura (copia o pasa por el nombre de la imagen y por su nombre). Los estudiantes terminaron de pintar y pasar el lápiz, luego colocaron sus hojas en la pared.                      A continuación les presento hojas de aplicación donde figuran materiales necesarios para lustrar zapatos y uno que no lo es para que encierren con un círculo los utilizados para lustrar.                      Posteriormente se lavaron las manos con jabón, se secaron las manos con sus toallas, tomaron su refrigerio y limpiaron la mesa.</p>		Pasta de zapatos. Escobilla. Trapo. Cepillo. Hojas de aplicación.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Cierre:</b> Finalmente les pregunte qué habían hecho, y cómo se sintieron al lustrar los zapatos.            Evalúo los trabajos realizados en sus hojas de aplicación y el lustrado de los zapatos al transferir los aprendizajes.            Me retiro del aula despidiéndome de los estudiantes.</p>		Material gráfico.

### 8. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREAS	INDICADORES DE LOGROS JERARQUIZADOS	NOMBRES DE LOS ESTUDIANTES						
		Steven	Manuel	Emerson	Oscar	Anlly	Alexis	Kerem
<b>Comunicación</b>	Comunica verbalmente mediante oraciones sus necesidades. (A)	A	A	A	A	A	A	A
	Comunica gestualmente mediante su cuerpo. (B)	A	A	A	A	A	A	A
<b>Personal Social</b>	Limpia los zapatos sin apoyo. (A).	A	A	A	A	A	A	A
	Limpia los zapatos con apoyo. (B).	A	A	A	A	A	A	A

#### Leyenda:

<b>Grupo A</b>	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Kerem.
<b>Grupo B</b>	Oscar, Emerson

### 9. BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria. España: Amaru Ediciones

## DIARIO DE CAMPO - II CICLO

<b>REGIÓN</b>	: TUMBES
<b>CEBE</b>	: N° 003 "SAN FRANCISCO DE ASÍS"
<b>INVESTIGADOR</b>	: LUIS ALBERTO VÁSQUEZ PEÑA.
<b>FECHA</b>	: 19-05-2017
<b>HORA DE INICIO</b>	: 10:00 a.m.
<b>HORA DE TÉRMINO</b>	: 12:00 p.m.
<b>AULA</b>	: Primaria
<b>ESTUDIANTES</b>	: 05
<b>TEMA / ACTIVIDAD</b>	: "Aprendo a lustrar zapatos"
<b>AREAS INTEGRADAS</b>	: Personal social y Comunicación
<b>CAPACIDADES</b>	: Practica actividades que mejoran su calidad de vida. Expresa sus necesidades según sus posibilidades de Comunicación.

### DESCRIPCIÓN

1 El docente ingresa al aula saludando a los estudiantes con la canción "como están amigos como  
2 están", cada estudiante responde de acuerdo a sus posibilidades: Manuel, Steven, Anlly, Alexis lo  
3 hacen de manera verbal, Oscar y Emerson lo hacen con una sonrisa. Les muestro un video  
4 denominado "aprendo a lustrar zapatos", donde se observa a una señora que realiza todo el  
5 proceso de lustrar los zapatos, luego pregunto ¿Qué observaron en el video, ¿Qué materiales  
6 utilizaron para lustrar zapatos?, ¿Qué hizo primero la señora?, Anlly y Steven contestaron de  
7 manera verbal, el resto de estudiantes lo hizo de acuerdo a sus posibilidades. Luego Emerson me  
8 interrumpió, parándose e intentando salir del aula, pero lo controlamos con apoyo del auxiliar Mi  
9 motivación no fue la adecuada porque debe ser considerando a los estudiantes con discapacidad  
10 visual El docente mostró imágenes de prendas de materiales que se utilizan en el lustrado de  
11 zapatos y a los estudiantes con discapacidad intelectual se le presentó materiales reales como:  
12 zapatos, betún, escobilla para recoger saberes previos, los estudiantes contestaron de acuerdo a  
13 sus posibilidades, unos verbalizando, otros con gestos. El docente presentó dos imágenes una  
14 correcta y la otra absurda, les mostré la imagen un peine y preguntó a los estudiantes ¿El peine  
15 sirve para lustrar zapatos?, contestando cada uno de ellos de acuerdo a sus posibilidades. En  
16 esos momentos Emerson intenta salir del aula, motivo por el cual lo conduje hacia su asiento. Al  
17 mostrar el docente imágenes de materiales que se utilizan para lustrar zapatos preguntó: Con el  
18 betún limpio mi pantalón?, ¿Los zapatos deben estar sucios? Luego el docente mencionó que los  
19 zapatos debemos mantenerlos limpios, para mostrarnos presentables a nuestros amiguitos, este  
20 proceso los estudiantes lo hicieron a través de imágenes y con material real. Los estudiantes  
21 procedieron a utilizar los materiales para lustrar los zapatos, Pablo lo hizo con alguna dificultad por  
22 su contextura, se agacha con dificultad, Anlly lo hizo correctamente, Steven se ensució las manos  
23 pero cumplió el objetivo, Alexis y Oscar necesitan apoyo por su discapacidad visual, pero con  
24 apoyo lo hicieron bien, Emerson se ensució totalmente las manos requiriendo de otras estrategias  
25 para hacerlo bien. Luego se entrega hojas de aplicación con la imagen de los materiales que se  
26 utilizan para lustrar zapatos para que pinten y encierren en un círculo los mencionados  
27 materiales cada actividad en su debido momento, dejando de lado los objetos que no se usan  
28 para lustrar zapatos, los estudiantes hicieron el trabajo y pasaron el lápiz por sus nombres,  
29 Emerson tiene dificultades para esta actividad ya que lo hace sin respetar los contornos de los  
30 dibujos, requiriendo otro tipo de actividad para comunicarnos, en lo posible tratare de utilizar  
31 material adaptado a los estudiantes con discapacidad visual. A continuación se lavaron las manos  
32 con jabón, se sacaron las manos con sus toallas, tomaron su refrigerio y limpiaron la mesa,  
33 nuevamente podemos mencionar que Manuel (D.I), Emerson (D.I), Oscar y Alexis (D.V) tienen  
34 dificultades para consumir sus alimentos. Finalmente realizamos una actividad extensiva que  
35 comprendía en lustrar los zapatos de las personas del CEBE y algunas personas de la  
36 comunidad, mayoría lo hizo bien con excepción de Emerson que requiere retroalimentación.  
37

### REFLEXIÓN CRÍTICA


- La motivación requiere material adaptado para los estudiantes con discapacidad visual.
- Los estudiantes participaron activamente.
- Se requiere adaptaciones para los estudiantes con discapacidad.
- Se debe aplicar adaptaciones de acceso y material en alto relieve
- Se necesita apoyo de material para el trabajo gestual.
- Debo adaptar los indicadores y jerarquizarlos.
- Realizar trabajo a través de gestos.
- Las estrategias vivenciales y lúdicas son necesarias para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

### INTERVENCIÓN

- En el futuro utilizaré material adaptado para los estudiantes con discapacidad visual.
- Continuaré motivando la participación activa de los estudiantes.
- Aplicaré adaptaciones curriculares.
- Ubicaré de mejor manera las mesas y sillas para los estudiantes con discapacidad visual.
- Utilizaré material en alto relieve para los estudiantes con discapacidad visual.
- En lo sucesivo adaptaré los indicadores y los jerarquizaré.
- Mostrare un trabajo que involucre gesticulación de mi parte.
- Ejecutaré estrategias lúdicas, vivenciales y el modelado.

**COMPROMISO**

- Revisar la programación anual para ubicar necesidades y replantear título con sus indicadores y capacidades respectivas.
- Mejorar la unidad didáctica considerando los títulos en coherencia con las necesidades de mis estudiantes.
- Planificar sesiones considerando título de la unidad.
- Aplicar estrategias que permitan desarrollar la capacidad de mi propuesta (vestido y desvestido).
- Emplear materiales y recursos adaptados para los estudiantes con discapacidad visual.
- Realizar diarios de campo.
- Adaptar y jerarquizar los indicadores.



-----  
Docente Participante  
DNI: 00238933

-----  
Especialista de Acompañamiento  
DNI:

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

- 1. Nombre de la sesión** : “Me divierto vistiendo a los muñecos”.  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes aprendan a colocar prendas como parte de su autonomía.  
**3. Grado y sección** : Primaria - Multigrado  
**4. Fecha de ejecución** : 02 de octubre del 2017  
**5. Duración** : 60 minutos  
**6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Educación Física.  
**7. Nombre del docente** : Luis Alberto Vásquez Peña.  
**8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b>  Presentaré una bolsita conteniendo dos muñequitos una niña y un niño, pediré que exploren.  Preguntaré: ¿qué será? ¿Quién será niña? ¿Cuál es el niño? Mostrando un polo pequeño y se preguntará otra vez: ¿de quién será este polo? asociándolo con el muñeco.  Se mostrará luego un pedazo de tela y envolviendo al muñeco se preguntará: ¿será esto un polo? Asociándolo con el polo se procederá a realizar diferencias entre los dos describiendo sus características.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Bolsita  Muñecos  Tela  Polo de muñeco</p>
<p><b>Desarrollo:</b>  Colocaré los muñecos sin ropa sobre una mesa y pediré que observen su entorno y busquen la prenda que le falta al muñeco, iniciando el juego. (jugar con los objetos de su entorno)  Propiciaré que busquen dentro de unas cajitas que contienen polos, en otras cajitas telas para que vistan a los muñecos, interactuarán entre compañeros para colocar el polo al muñeco (sustitución simbólica de los objetos)  Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran polos de colores (despertar interés)  Cogeré un polo y demostraré la manera correcta de colocarse el polo, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción (construcción e imitación)  Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano que ayuda cómo colocarse el polo que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes (representación).</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Mesa  Cajas  Telas  Muñecos  Polo de muñeco  Polos de colores  Cestos</p>

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Cierre:</b> Preguntaré a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Qué hemos conocido? Mostraré el polo para una retroalimentación de lo aprendido y luego presentaré tarjetas visuales de polos de colores que se les entregará para colocarlos dentro de un papelógrafo que se encontrará en la pizarra, mientras otro papelógrafo servirá de distractor lo cual tendrá la imagen de un pantalón. Pediré que coloquen la imagen donde corresponde.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional. <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas. <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Polo Tarjetas visuales de polos Papelógrafo Limpiatipo</p>

### 9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar	Josè
<b>Personal Social</b>	-Interactúa con sus compañeros durante el juego (A)	A	A		A	A	A		A
	-Se integra al grupo cuando se le indica. (B)			A				A	
	-Se coloca el polo de manera independiente(A)	A	A		A	A	A		A
	-Intenta colocarse el polo con ayuda (B)			A				A	
<b>Comunicación</b>	-Coloca el polo al muñeco sin ayuda (A)	A	A		A	A	A		A
	-Intenta colocar el polo al muñeco con apoyo (B)			A				A	
<b>Educación física</b>	-Menciona cada prenda que se le indica (A)	A	A		A	A	A		A
	-Señala el polo cuando se le pregunta.(B)			A				A	
	-Ubica los polos que se encuentran en el cesto (A)	A	A		A	A	A		A
	-Ubica con apoyo el cesto de polos (B)			A				A	
	-Coloca los polos donde se le indica (A)	A	A		A	A	A		A
	-Coge los polos que están en el cesto(B)			A				A	

### Leyenda: Evaluación cualitativa

<b>AD</b>	Logro destacado
<b>A</b>	Logro
<b>B</b>	Proceso
<b>C</b>	Inicio

### Leyenda: Grupo de estudiantes

GRUPO	NOMBRES
<b>A</b>	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Keren, José.
<b>B</b>	Oscar, Emerson

### 10. Bibliografía:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria.



## DIARIO DE CAMPO N° 01

**REGIÓN** : Tumbes  
**CEBE** : N° 003 "San Francisco de Asís"  
**INVESTIGADOR** : Luis Alberto Vásquez Peña  
**FECHA** : 02 de Octubre del 2017  
**HORA DE INICIO** : 9.30 am  
**HORA DE TÉRMINO** : 12.00 pm  
**AULA** : Multigrado  
**ESTUDIANTES ASISTENTES** : 6 (V) 2 (M)  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual, Visual, Multidiscapacidad  
**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** "Aprendo a vestirme".  
**NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Me divierto vistiendo a los muñecos"  
**CATEGORÍA** : Estrategias lúdicas  
**SUB CATEGORÍA** : Juego real y simbólico / Juego socio dramático  
**HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES:** Autonomía de vestido y desvestido.

### DESCRIPCIÓN:

Empecé mi sesión de aprendizaje presentando a los estudiantes una bolsita y a la vez entonando la canción ¿Qué será?, la bolsita contiene dos muñequitos , un hombre y una mujer, los estudiantes demostraron su entusiasmo , respondieron a la pregunta de acuerdo a sus posibilidades , algunos lo hicieron de manera verbal, otros con gestos y otros con sonrisas , algunos tuvieron la intención de alcanzar la bolsita , el docente sacó los muñequitos para que puedan ser manipulados por los estudiantes , en especial Oscar y Alexis, quienes descubrieron de que se trata.

Colocaré los muñecos sin ropa sobre una mesa y pediré que observen su entorno y busquen la prenda que le falta al muñeco, iniciando el juego. Durante el juego los estudiantes se dieron cuenta de las prendas de vestir que le faltan al muñeco, Alexis y Oscar necesitaron mayor tiempo y tocaron los muñecos para darse cuenta de las prendas que faltan.

Propiciaré que busquen dentro de unas cajitas que contienen polos, en otras cajitas telas para que vistan a los muñecos, interactuarán entre compañeros para colocar el polo al muñeco (sustitución simbólica de los objetos) Los estudiantes Anlly , Steven y José encontraron el polo del muñeco y se lo colocaron ; los estudiantes Manuel, Kerem , Emerson y Alexis , requieren de apoyo para terminar con la actividad de colocar las prendas de vestir a los muñecos.

Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran polos de colores Los estudiantes demostraron entusiasmo al observar el cesto con los polos, Oscar y Alexis se motivaron tocando los polos y el cesto.

Cogeré un polo y demostraré la manera correcta de colocarse el polo, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción. Durante este proceso sólo Oscar requiere mayor apoyo, los demás se colocan el polo, algunos con dificultad como Emerson, pero concluye la tarea.

Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano que ayuda cómo colocarse el polo que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes.

Los estudiantes realizaron el drama de representar a un familiar colocándose el polo, ellos se apoyaron durante el juego, socializando y aprendiendo los unos con los otros. Oscar y Emerson necesitaron mayor apoyo para culminar la tarea.

Finalmente pregunte a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy?, ¿Les gustó la actividad?, para ello hago uso de tarjetas visuales de polos de colores para que lo coloquen en un papelógrafo que se encuentra en la pizarra utilizando un elemento distractor, los estudiantes respondieron de acuerdo a lo esperado con excepción de Emerson y Kerem, requiriendo de apoyo por parte del docente.

### REFLEXIÓN CRÍTICA

Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido ya que utilizan materiales como la ropa y los muñecos que les permite una representación real y simbólica y una dramatización de los saberes aprendidos en el aula y en el hogar.

### INTERVENCIÓN

En las siguientes sesiones considero necesario darles mayor tiempo para que cumplan con la tarea y desarrollen la habilidad.

#### Leyenda:



Juego real y simbólico



Juego socio dramático

Luis Alberto Vásquez Peña  
Participante

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

- 1. Nombre de la sesión** : “Me divierto al colocarme el polo”.  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes interactúen en el juego logrando autonomía al colocarse el polo.  
**3. Grado y sección** : Primaria - Multigrado  
**4. Fecha de ejecución** : 04 de octubre del 2017  
**5. Duración** : 60 minutos  
**6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Educación Física.  
**7. Nombre del docente** : Luis Alberto Vásquez Peña.  
**8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b>  Mostraré una cajita conteniendo dos polos, pediré que exploren.  Preguntaré: ¿Qué será? ¿Para qué sirve? ¿En qué parte de nuestro cuerpo nos colocamos el polo? Mostrando un polo pequeño, se preguntará otra vez: ¿de quién será este polo? asociándolo con un estudiante de gran contextura.  Presentaré luego un polo grande y al intentar colocármelo por la pierna se preguntará: ¿Me debo colocar el polo por la pierna?, procederé a realizar una relación entre diversas situaciones.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Caja  Muñecos  Polo de muñeco</p>
<p><b>Desarrollo:</b>  Colocaré los muñecos con ropa, con excepción del polo, sobre varios lugares del aula, adicionalmente colocaré varios polos y pediré que observen su entorno y busquen la prenda que le falta al muñeco, iniciando el juego. <b>(jugar con los objetos de su entorno)</b>  Propiciaré que busquen dentro de unos cestos que contienen polos y otro tipo de prendas de vestir, interactuarán entre compañeros para colocar el polo al muñeco <b>(sustitución simbólica de los objetos)</b>  Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran polos de colores <b>(despertar interés)</b>  Cogeré un polo y demostraré la manera correcta de colocarse el polo, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción <b>(construcción e imitación)</b>  Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose el polo que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes <b>(representación)</b>.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Mesa  Cajas  Telas  Muñecos  Polo de muñeco  Polos de colores  Cestos</p>
<p><b>Cierre:</b>  Preguntaré a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Qué hemos conocido? Mostraré el polo para una retroalimentación de lo aprendido y luego presentaré tarjetas visuales de polos de colores que se les entregará para colocarlos dentro de un papelógrafo que se encontrará en la pizarra, mientras otro papelógrafo servirá de distractor lo cual tendrá la imagen de un pantalón.  Pediré que coloquen la imagen donde corresponde.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Polo  Tarjetas visuales de polos  Papelógrafo  Limpiatipo</p>

### 9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar	Josè
Personal Social	-Interactúa con sus compañeros durante el juego (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Se integra al grupo cuando se le indica. (B)			A				A	
	-Se coloca el polo de manera independiente(A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Intenta colocarse el polo con ayuda (B)			A				A	
Comunicación	-Coloca el polo al muñeco sin ayuda (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Intenta colocar el polo al muñeco con apoyo (B)			A				A	
Educación física	-Menciona cada prenda que se le indica (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Señala el polo cuando se le pregunta.(B)			A				A	
	-Ubica los polos que se encuentran en el cesto (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Ubica con apoyo el cesto de polos (B)			A				A	
	-Coloca los polos donde se le indica (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Coge los polos que están en el cesto(B)			A				A	

#### Leyenda: Evaluación cualitativa

<b>AD</b>	Logro destacado
<b>A</b>	Logro
<b>B</b>	Proceso
<b>C</b>	Inicio

#### Leyenda: Grupo de estudiantes

GRUPO	NOMBRES
<b>A</b>	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Keren, José.
<b>B</b>	Oscar , Emerson

### 10. Bibliografía:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria

## DIARIO DE CAMPO N° 02

**REGIÓN** : Tumbes  
**CEBE** : N° 003 "San Francisco de Asís"  
**INVESTIGADOR** : Luis Alberto Vásquez Peña  
**FECHA** : 04 de Octubre del 2017  
**HORA DE INICIO** : 9.30 am  
**HORA DE TÉRMINO** : 12.00 pm  
**AULA** : Multigrado  
**ESTUDIANTES ASISTENTES** : 6 (V) 2 (M)  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual, Visual, Multidiscapacidad  
**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**: "Aprendo a vestirme".  
**NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Me divierto al colocarme el polo".  
**CATEGORÍA** : Estrategias lúdicas  
**SUB CATEGORÍA** : Juego real y simbólico / Juego socio dramático  
**HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES**: Autonomía en el vestido y desvestido.

### DESCRIPCIÓN:

Inicié mi sesión presentando varias prendas de vestir, en este caso un polo pequeño y les pregunté ¿Qué prenda tengo en la mano?, ¿De quién es este polo? ¿En qué parte de mi cuerpo me coloco el polo? Con más énfasis les muestro los polos a los estudiantes como Oscar y Alexis para que lo puedan manipular y reconocer el polo, los estudiantes respondieron de acuerdo a sus posibilidades.

Colocaré los muñecos con ropa, con excepción del polo, sobre varios lugares del aula, adicionalmente colocaré varios polos y pediré que observen su entorno y busquen la prenda que le falta al muñeco, iniciando el juego. Los estudiantes encontraron la prenda que le faltaba al muñeco, a Oscar y Alexis se les entregó el muñeco y el polo identificando la prenda de vestir.

Propiciaré que busquen dentro de unos cestos que contienen polos y otro tipo de prendas de vestir, interactuarán entre compañeros para colocar el polo al muñeco.

Steven, Anlly y José colocan el polo al muñeco de manera correcta, los demás requieren apoyo del docente culminando la tarea, Oscar y Alexis necesitan de adaptaciones en las prendas de vestir para terminar la tarea.

Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran polos de colores. Los estudiantes demostraron interés por los polos, intentando agarrarlos, Oscar y Alexis tocaron los polos.

Cogeré un polo y demostraré la manera correcta de colocarse el polo, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción. Todos los estudiantes se colocan el polo, sólo Oscar requiere que se repita la acción con el apoyo del docente para culminar la tarea.

Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose el polo que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes. Los estudiantes participan en el drama, siendo apoyados por sus compañeros, Oscar y Emerson necesitan mayor apoyo llegando a culminar la tarea.

Finalmente el docente pregunta a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? , ¿Les gustó la actividad que hicimos hoy?, les pedí a mis estudiantes participar en el juego que consistía en colocar el polo a la imagen de una persona con polo que se encontraba en la pizarra, ¡vamos a vestirlo, les dije! Mientras nos acercábamos con la prenda. Oscar, Alexis requieren de adaptaciones, pero terminan la tarea.

### REFLEXIÓN CRÍTICA

Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido ya que utilizan materiales como la ropa y los muñecos que les permite una representación real y simbólica y una dramatización de los saberes aprendidos en el aula y en el hogar.

### INTERVENCIÓN

En las siguientes sesiones considero necesario darles mayor tiempo para que cumplan con la tarea y desarrollen la habilidad.

#### Leyenda:



Juego real y simbólico



Juego socio dramático

.....  
Luis Alberto Vásquez Peña  
Participante

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

- 1. Nombre de la sesión** : “Buscando mis pares de medias”.  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes identifiquen las medias como parte de su rutina diaria.  
**3. Grado y sección** : Primaria - Multigrado  
**4. Fecha de ejecución** : 09 de Noviembre del 2017  
**5. Duración** : 60 minutos  
**6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Educación Física.  
**7. Nombre del docente** : Luis Alberto Vásquez Peña.  
**8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b>  Presentaré un muñeco vestido con todas sus prendas de vestir, pediré que exploren.  Preguntaré: ¿Qué será? ¿Qué le falta al muñeco? ¿En qué parte del cuerpo coloco la media? Mostrando una media pequeña, se preguntará otra vez: ¿de quién será esta media? asociándolo con un estudiante.  Se mostrará una media y al intentar colocármelo por la mano se preguntará: ¿Me debo colocar la media por la mano?, procederé a realizar una relación entre diversas situaciones.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Muñeco  Medias de  muñeco</p>
<p><b>Desarrollo:</b>  Colocaré varios muñecos en diversos lugares del aula con ropa, con excepción del polo, adicionalmente colocaré varias medias y pediré que observen su entorno y busquen la prenda que le falta al muñeco, iniciando el juego. (jugar con los objetos de su entorno)  Propiciaré que busquen dentro de unas cajitas que contienen medias y otro tipo de prendas de vestir, interactuarán entre compañeros para colocar las medias al muñeco, mediante un juego (sustitución simbólica de los objetos)  Mostraré una caja grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran medias de colores (despertar interés)  Cogeré una media y demostraré la manera correcta de colocarse la media, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción (construcción e imitación)  Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose la media que se encuentra en la caja grande, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes (representación).</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Mesa  Cajas  Muñecos  Medias de  muñeco  Medias de  colores</p>
<p><b>Cierre:</b>  Preguntaré a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Qué hemos conocido? Mostraré la media para una retroalimentación de lo aprendido y luego presentaré tarjetas visuales de medias de colores que se les entregará para colocarlos dentro de un papelógrafo que se encontrará en la pizarra, mientras otro</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.</p>	<p>Medias  Tarjetas visuales  de medias  Papelógrafo</p>

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
papelógrafo servirá de distractor lo cual tendrá la imagen de una camisa. Pediré que coloquen la imagen donde corresponde.	<b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal	Limpiatipo

### 9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar	José
Personal Social	-Interactúa con sus compañeros durante el juego (A) -Se integra al grupo cuando se le indica. (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
	-Se coloca las medias de manera independiente(A) -Intenta colocarse la media con ayuda (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
	-Coloca las medias al muñeco sin ayuda (A) -Intenta colocar las medias al muñeco con apoyo (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
Comunicación	-Menciona cada prenda que se le indica (A) -Señala las medias cuando se le pregunta.(B)	A	A	A	A	A	A	A	A
Educación física	-Ubica las medias que se encuentran en el cesto (A) -Ubica con apoyo la caja de medias (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
	-Coloca las medias donde se le indica (A) -Coge las medias que están en el cesto(B)	A	A	A	A	A	A	A	A

### Leyenda: Evaluación cualitativa

<b>AD</b>	Logro destacado
<b>A</b>	Logro
<b>B</b>	Proceso
<b>C</b>	Inicio

### Leyenda: Grupo de estudiantes

GRUPO	NOMBRES
<b>A</b>	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Keren, José.
<b>B</b>	Oscar, Emerson

### 10. Bibliografía:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria



### DIARIO DE CAMPO Nº 03

**REGIÓN** : Tumbes  
**CEBE** : N° 003 "San Francisco de Asís"  
**INVESTIGADOR** : Luis Alberto Vásquez Peña  
**FECHA** : 09 de Octubre del 2017  
**HORA DE INICIO** : 9.30 am  
**HORA DE TÉRMINO** : 12.00 pm  
**AULA** : Multigrado  
**ESTUDIANTES ASISTENTES** : 6 (V) 2 (M)  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual, Visual, Multidiscapacidad  
**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** "Aprendo a vestirme".  
**NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Buscando mis pares de medias".  
**CATEGORÍA** : Estrategias lúdicas  
**SUB CATEGORÍA** : Juego real y simbólico / Juego socio dramático.  
**HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES:** Autonomía en el vestido y desvestido.

#### DESCRIPCIÓN:

Inicié mi sesión presentando un muñeco vestido con diferentes prendas de vestir, al cual le saqué uno por uno, y les pregunté de que prenda se trata, cada uno de ellos me contestaron de acuerdo a sus posibilidades, algunos de manera verbal, otros con gestos, otros con sonrisas, de manera verbal lo hacen Steven, José y Anlly Alexis, con gestos lo hacen Emerson, Kerem, Manuel y con sonrisas Oscar. Luego vuelvo a vestir al muñeco y les pregunté ¿Qué prenda de vestir le falta al muñeco?, respondieron de acuerdo a sus posibilidades de forma correcta.

Colocaré varios muñecos en diversos lugares del aula con ropa, con excepción del polo, adicionalmente colocaré varias medias y pediré que observen su entorno y busquen la prenda que le falta al muñeco, iniciando el juego. Los estudiantes Anlly, Steven y José reconocen las medias y las emparejan, los que tienen dificultad son los estudiantes Oscar y Alexis, que requieren que se les haga una seña a las medias para que las reconozcan Manuel, Emerson y Kerem necesitan el apoyo del docente para reconocer sus medias.

Propiciaré que busquen dentro de unas cajitas que contienen medias y otro tipo de prendas de vestir, interactuarán entre compañeros para colocar las medias al muñeco, mediante un juego. Los estudiantes José, Anlly, Steven le coloca las medias al muñeco, Manuel, Kerem, Alexis, necesitan apoyo; Oscar y Emerson necesitan que se repita la tarea.

Mostraré una caja grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran medias de colores. Los estudiantes demostraron interés al observar y tocar las medias de la caja.

Cogeré una media y demostraré la manera correcta de colocarse la media, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción. Los estudiantes imitan la acción de colocarse las medias haciéndolo de manera correcta Anlly, José, Steven; Manuel, Alexis, Kerem, Emerson y Oscar en ese orden requieren de mayor atención y en el caso de estos últimos necesitan repetir la actividad

Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose la media que se encuentra en la caja grande, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes. Los estudiantes dramatizaron y socializaron entre compañeros para colocarse las medias participando todos de manera entusiasta.

Finalmente pregunte a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy?, ¿Les gustó la actividad?, para ello utilicé de tarjetas visuales con la imagen de medias para que lo coloquen en un papelógrafo utilizando otro papelógrafo como elemento distractor en este caso una camisa, la mayoría de estudiantes lo hizo bien, otros estudiantes como Emerson, Kerem y oscar requieren de mayor apoyo, en esta actividad los estudiantes con discapacidad visual consolidan sus conocimientos, ya que pueden hacer uso del tacto.

#### REFLEXIÓN CRÍTICA

Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido ya que utilizan materiales como la ropa y los muñecos que les permite una representación real y simbólica y una dramatización de los saberes aprendidos en el aula y en el hogar.

#### INTERVENCIÓN

En las siguientes sesiones considero necesario darles mayor tiempo para que cumplan con la tarea y desarrollen la habilidad.

Utilizaré material en alto relieve para los estudiantes con discapacidad visual.

#### Leyenda:



Juego real y simbólico



Juego socio dramático

.....  
Luis Alberto Vásquez Peña  
Participante

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugamos a encontrar los zapatos”.  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes interactúen en el juego identificando los zapatos como parte de su autonomía  
**3. Grado y sección** : Primaria - Multigrado  
**4. Fecha de ejecución** : 11 de octubre del 2017  
**5. Duración** : 60 minutos  
**6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Educación Física.  
**7. Nombre del docente** : Luis Alberto Vásquez Peña.  
**8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b>  Presentaré una cajita conteniendo un par de zapatos, pediré que exploren.  Preguntaré: ¿Qué será? ¿Para qué sirven los zapatos? ¿En qué parte del cuerpo me coloco los zapatos?  Mostrando un zapato pequeño, se preguntará otra vez: ¿de quién será este zapato? asociándolo con un zapato mío.  Se mostrará un zapato y al intentar colocármelo en las manos se preguntará: ¿Me debo colocar este zapato en las manos?, procederé a realizar una relación entre dos situaciones (por las manos y por los pies).</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Zapatos Cajita</p>
<p><b>Desarrollo:</b>  Colocaré varios zapatos en diversos lugares del aula, adicionalmente colocaré varios muñecos y pediré que observen su entorno y busquen la prenda que le falta al muñeco, iniciando el juego. (jugar con los objetos de su entorno)  Propiciaré que busquen dentro de una cajita que contiene zapatos de diversos modelos, interactuarán entre compañeros para colocar los zapatos al muñeco, mediante un juego (sustitución simbólica de los objetos)  Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran zapatos de diversos modelos (despertar interés)  Cogeré un zapato y demostraré la manera correcta de colocarse el zapato, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción (construcción e imitación)  Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose los zapatos que se encuentra en el cesto grande, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes (representación).</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Mesa Cajas Muñecos Zapatos de muñeco Zapatos</p>
<p><b>Cierre:</b>  Preguntaré a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Qué hemos conocido? Mostraré los zapatos para una retroalimentación de lo aprendido y luego presentaré tarjetas visuales de zapatos de diversos modelos que se les entregará para colocarlos dentro de un papelógrafo que se encontrará en la pizarra, mientras otro papelógrafo servirá de distractor lo cual tendrá la imagen de una media.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.</p>	<p>Zapatos Tarjetas visuales de zapatos Papelógrafo Limpiatipo</p>

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Pediré que coloquen la imagen donde corresponde.	<b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal	

### 9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar	José
<b>Personal Social</b>	-Interactúa con sus compañeros durante el juego (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Se integra al grupo cuando se le indica. (B)			A				A	
	-Se coloca los zapatos de manera independiente(A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Intenta colocarse los zapatos con ayuda (B)			A				A	
<b>Comunicación</b>	-Coloca los zapatos al muñeco sin ayuda (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Intenta colocar los zapatos al muñeco con apoyo (B)			A				A	
	-Menciona cada prenda que se le indica (A)	A	A		A	A	A	A	A
<b>Educación física</b>	-Señala los zapatos cuando se le pregunta.(B)			A				A	
	-Ubica los zapatos que se encuentran en el cesto (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Ubica con apoyo la caja de zapatos (B)			A				A	
	-Coloca los zapatos donde se le indica (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Coge los zapatos que están en el cesto(B)			A				A	

### Leyenda: Evaluación cualitativa

<b>AD</b>	Logro destacado
<b>A</b>	Logro
<b>B</b>	Proceso
<b>C</b>	Inicio

### Leyenda: Grupo de estudiantes

GRUPO	NOMBRES
<b>A</b>	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Keren, José.
<b>B</b>	Oscar , Emerson

### 10. Bibliografía:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria



## DIARIO DE CAMPO N° 04

**REGIÓN** : Tumbes  
**CEBE** : N° 003 "San Francisco de Asís"  
**INVESTIGADOR** : Luis Alberto Vásquez Peña  
**FECHA** : 11 de Octubre del 2017  
**HORA DE INICIO** : 9.30 am  
**HORA DE TÉRMINO** : 12.00 pm  
**AULA** : multigrado  
**ESTUDIANTES ASISTENTES** : 6 (V) 2 (M)  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual, Visual, Multidiscapacidad  
**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** "Aprendo a vestirme".  
**NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Jugamos a encontrar los zapatos".  
**CATEGORÍA** : Estrategias lúdicas  
**SUB CATEGORÍA** : Juego real y simbólico / Juego socio dramático  
**HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES:** Autonomía de vestido y desvestido.

### DESCRIPCIÓN:

Empecé mi sesión presentando una cajita conteniendo un par de zapatos, para ello entoné la canción ¿Qué será?, los estudiantes demostraron entusiasmo y respondieron a las preguntas de acuerdo a sus posibilidades, algunos lo hacen de manera verbal, otros de manera gestual y otros con sonrisas, los estudiantes manipularon los zapatos y fueron descubriendo sus características, especialmente los niños con discapacidad visual. Al preguntarle si los zapatos me los coloco por las manos ellos respondieron que es por los pies, necesitando apoyo Oscar, Emerson y Kerem.

Colocaré varios zapatos en diversos lugares del aula, adicionalmente colocaré varios muñecos y pediré que observen su entorno y busquen la prenda que le falta al muñeco, iniciando el juego. Los estudiantes Anlly, José y Steven se dan cuenta de la prenda que le falta al muñeco, los demás requieren de apoyo y adaptaciones de materiales, especialmente Oscar y Alexis.

Propiciaré que busquen dentro de una cajita que contiene zapatos de diversos modelos, interactuarán entre compañeros para colocar los zapatos al muñeco, mediante un juego. Los estudiantes colocaron los zapatos a los muñecos correctamente entre ellos Anlly y José, los demás requieren de apoyo del docente, tienen dificultades Oscar y Emerson.

Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran zapatos de diversos modelos. Los estudiantes demostraron interés al observar y percibir el cesto con los zapatos.

Cogeré un zapato y demostraré la manera correcta de colocarse el zapato, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción.

Los estudiantes Anlly y José realizan la acción correctamente, los demás estudiantes como Steven, Manuel, Kerem y Emerson, se colocan los zapatos algunos en el pie contrario, pero generalmente hacen la actividad luego la corrigen y la terminan de hacer correctamente.

Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose los zapatos que se encuentra en el cesto grande, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes.

En este proceso los estudiantes realizaron el drama considerando a sus compañeros como sus familiares, interactuando y apoyándose unos a otros, los que más han desarrollado la habilidad ayudan a sus pares como Oscar y Emerson.

Finalmente pregunte a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy?, ¿Les gustó la actividad?, para ello hago uso de diversos que han realizado. El docente menciona que vamos a realizar un juego que consiste en colocar un par de medias de papel en la imagen que se encuentra colocada en la pizarra, los estudiantes realizan esta actividad al ritmo de la música., tienen dificultades Emerson y Oscar. Se coloca un elemento distractor con la imagen de una media.

### REFLEXIÓN CRÍTICA

Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido ya que utilizan materiales como la ropa y los muñecos que les permite una representación real y simbólica y una dramatización de los saberes aprendidos en el aula y en el hogar.

### INTERVENCIÓN

En las siguientes sesiones considero necesario darles mayor tiempo para que cumplan con la tarea y desarrollen la habilidad.

Utilizaré material en alto relieve para los estudiantes con discapacidad visual.

#### Leyenda:



Juego real y simbólico



Juego socio dramático

.....  
Luis Alberto Vásquez Peña  
Participante



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

- 1. Nombre de la sesión** : “Aprendo a colocarme el pantalón”.  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes interactúen en el juego logrando colocarse el pantalón.  
**3. Grado y sección** : Primaria - Multigrado  
**4. Fecha de ejecución** : 13 de octubre del 2017  
**5. Duración** : 60 minutos  
**6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Educación Física.  
**7. Nombre del docente** : Luis Alberto Vásquez Peña.  
**8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b>  Presentaré una cajita conteniendo dos pantalones, pediré que exploren.  Preguntaré: ¿Qué será? ¿Para qué sirve? ¿En qué parte de nuestro cuerpo nos colocamos el pantalón?  Mostrando un pantalón pequeño, se preguntará otra vez: ¿de quién será este pantalón? asociándolo con un muñeco.  Se mostrará luego un pantalón grande y al intentar colocármelo por las manos se preguntará: ¿Me debo colocar el pantalón por las manos?, procederé a realizar una relación entre diversas situaciones.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Caja  Muñecos  Pantalón de muñeco</p>
<p><b>Desarrollo:</b>  Colocaré los muñecos con ropa, con excepción del pantalón, sobre varios lugares del aula, adicionalmente colocaré varios pantalones y pediré que observen su entorno y busquen la prenda que le falta al muñeco, iniciando el juego. (jugar con los objetos de su entorno)  Propiciaré que busquen dentro de una caja que contienen pantalones y otro tipo de prendas de vestir, interactuarán entre compañeros para colocar el pantalón al muñeco (sustitución simbólica de los objetos)  Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran pantalones de diversos colores (despertar interés)  Cogeré un pantalón y demostraré la manera correcta de colocarse el pantalón, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción (construcción e imitación)  Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose el pantalón que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes (representación).</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Mesa  Cajas  Muñecos  Pantalón de muñeco  Pantalones de colores  Cestos</p>

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<b>Cierre:</b> Preguntaré a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Qué hemos conocido? Mostraré el pantalón para una retroalimentación de lo aprendido y luego presentaré tarjetas visuales de pantalones de colores que se les entregará para colocarlos dentro de un papelógrafo que se encontrará en la pizarra, mientras otro papelógrafo servirá de distract. Pediré que coloquen la imagen donde corresponde.	<b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional. <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas. <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal	Pantalón Tarjetas visuales de pantalones. Papelógrafo Limpiatipo

### 9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar	José
<b>Personal Social</b>	-Interactúa con sus compañeros durante el juego (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Se integra al grupo cuando se le indica. (B)			A				A	
	-Se coloca el pantalón de manera independiente(A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Intenta colocarse el pantalón con ayuda (B)			A				A	
<b>Comunicación</b>	-Coloca el pantalón al muñeco sin ayuda (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Intenta colocar el pantalón al muñeco con apoyo (B)			A				A	
<b>Educación física</b>	-Menciona cada prenda que se le indica (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Señala el pantalón cuando se le pregunta.(B)			A				A	
	-Ubica los pantalones que se encuentran en el cesto (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Ubica con apoyo el cesto de pantalones (B)			A				A	
	-Coloca los pantalones donde se le indica (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Coge los pantalones que están en el cesto(B)			A				A	

### Leyenda: Evaluación cualitativa

<b>AD</b>	Logro destacado
<b>A</b>	Logro
<b>B</b>	Proceso
<b>C</b>	Inicio

### Leyenda: Grupo de estudiantes

GRUPO	NOMBRES
<b>A</b>	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Keren, José.
<b>B</b>	Oscar, Emerson

### 10. Bibliografía:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria



## DIARIO DE CAMPO Nº 05

**REGIÓN** : Tumbes  
**CEBE** : N° 003 "San Francisco de Asís"  
**INVESTIGADOR** : Luis Alberto Vásquez Peña  
**FECHA** : 13 de Octubre del 2017  
**HORA DE INICIO** : 9: 30 am  
**HORA DE TÉRMINO** : 12.00 pm  
**AULA** : Multigrado  
**ESTUDIANTES ASISTENTES** : 6 (V) 2 (M)  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual, Visual, Multidiscapacidad  
**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** "Aprendo a vestirme".  
**NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Aprendo a colocarme el pantalón".  
**CATEGORÍA** : Estrategias lúdicas  
**SUB CATEGORÍA** : Juego real y simbólico / Juego socio dramático  
**HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES:** Autonomía de vestido y desvestido.

### DESCRIPCIÓN:

Inicié la sesión mostrando una cajita en donde tenemos dos pantalones, los estudiantes respondieron de acuerdo a sus posibilidades. Luego el docente les mostró un pantalón, y les pregunté ¿Qué prenda de vestir tengo en la mano?, ¿Me lo debo colocar por las manos? los estudiantes respondieron de manera verbal, gestual y por medio de sonrisas. Los estudiantes con discapacidad visual entendieron al tocar el pantalón.

Colocaré los muñecos con ropa, con excepción del pantalón, sobre varios lugares del aula, adicionalmente colocaré varios pantalones y pediré que observen su entorno y busquen la prenda que le falta al muñeco, iniciando el juego. Los estudiantes se dan cuenta que a los muñecos les falta el pantalón con excepción de Oscar y Alexis que requieren de estar en contacto con el muñeco y los pantalones

Propiciaré que busquen dentro de una caja que contienen pantalones y otro tipo de prendas de vestir, interactuarán entre compañeros para colocar el pantalón al muñeco.

Steven coloca el pantalón al muñeco de manera correcta se demora, pero lo termina haciendo bien, Anlly y José lo hacen de manera rápida y segura, el resto de estudiantes como Manuel, Emerson, Kerem, necesitan que el docente repita la acción en varias oportunidades para que lo hagan bien; Oscar y Alexis requieren de mayor apoyo.

Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran pantalones de diversos colores. Los estudiantes demuestran entusiasmo al observar y percibir los pantalones en el cesto, Oscar Alexis necesitan que se les entregue el pantalón para identificar la prenda.

Cogeré un pantalón y demostraré la manera correcta de colocarse el pantalón, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción. José y Anlly se colocan el pantalón correctamente, repitiendo la acción de sacudir el pantalón antes de utilizarlo, imitando no sólo al docente sino también de una formación que viene de casa, también doblan y acomodan su ropa; en cuanto a Steven lo hace de manera correcta aunque deja el pantalón en cualquier lado y al revés, los demás estudiantes se colocan el pantalón como Manuel y Steven, Emerson lo hace, pero con la dificultad, Oscar, Alexis y Kerem lo hacen con apoyo del docente.

Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose el pantalón que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes. Los estudiantes realizaron el drama apoyándose entre compañeros representando a familiares, ayudando a Oscar Emerson y Alexis.

### REFLEXIÓN CRÍTICA

Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido ya que utilizan materiales como la ropa y los muñecos que les permite una representación real y simbólica y una dramatización de los saberes aprendidos en el aula y en el hogar.

### INTERVENCIÓN

En las siguientes sesiones considero necesario darles mayor tiempo para que cumplan con la tarea y desarrollen la habilidad.

Utilizaré material en alto relieve para los estudiantes con discapacidad visual.

#### Leyenda:



Juego real y simbólico



Juego socio dramático

Luis Alberto Vásquez Peña  
Participante

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

- 1. Nombre de la sesión** : “Me divierto colocándome la camisa y la blusa”.  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes interactúen en el juego al colocarse la camisa y la blusa.  
**3. Grado y sección** : Primaria - Multigrado  
**4. Fecha de ejecución** : 16 de octubre del 2017  
**5. Duración** : 60 minutos  
**6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Educación Física.  
**7. Nombre del docente** : Luis Alberto Vásquez Peña.  
**8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b>                      Mostraré una cajita conteniendo una camisa y la blusa, pediré que exploren.                      Preguntaré: ¿Qué será? ¿Para qué sirve? ¿En qué parte de nuestro cuerpo nos colocamos la camisa y la blusa tanto a hombres como a mujeres según sea el caso? Mostrando una camisa pequeña, se preguntará otra vez: ¿de quién será la camisa? asociándolo con un muñeco.                      Presentaré luego una camisa grande y al intentar colocármelo por las piernas se preguntará: ¿Me debo colocar la camisa por las piernas?, procederé a realizar una relación entre diversas situaciones.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Caja                      Muñecos                      Camisa y blusa de muñeco</p>
<p><b>Desarrollo:</b>                      Ubicaré los muñecos con ropa, con excepción de la camisa o la blusa según sea el caso, sobre varios lugares del aula, adicionalmente colocaré varias camisas y blusas y pediré que observen su entorno y busquen la prenda que le falta al muñeco, iniciando el juego. (jugar con los objetos de su entorno)                      Propiciaré que busquen dentro de una caja que contienen camisas y blusas y otras prendas de vestir, interactuarán entre compañeros para colocar la camisa y la blusa al muñeco según su género (sustitución simbólica de los objetos)                      Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran camisas y blusas de diversos colores (despertar interés)                      Cogeré una camisa y demostraré la manera correcta de colocarse la camisa, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción (construcción e imitación)                      Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose la camisa y la blusa según sea el caso que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes (representación).</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Mesa                      Cajas                      Muñecos                      Camisa y blusa de muñeco                      Camisas de colores                      Cestos</p>
<p><b>Cierre:</b>                      Preguntaré a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Qué hemos conocido? Mostraré la camisa y la blusa según sea el caso para una retroalimentación de lo aprendido y luego presentaré tarjetas visuales de camisas y blusas que se les entregará para colocarlos dentro de un papelógrafo que se encontrará en la pizarra, mientras otro papelógrafo servirá de distractor lo cual tendrá la imagen de un polo. Pediré que coloquen la imagen donde corresponde.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.</p>	<p>Camisa y blusa                      Tarjetas visuales de camisas.                      Papelógrafo                      Limpia tipo</p>

### 9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar	José
Personal Social	-Interactúa con sus compañeros durante el juego (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Se integra al grupo cuando se le indica. (B)			A				A	
	-Se coloca la camisa o la blusa de manera independiente(A)	A	A		A	A	A		A
	-Intenta colocarse la camisa o la blusa con ayuda (B)			A				A	
Comunicación	-Coloca la camisa o la blusa al muñeco sin ayuda (A)	A	A		A	A	A		A
	-Intenta colocar la camisa o la blusa al muñeco con apoyo (B)			A				A	
Educación física	-Menciona cada prenda que se le indica (A)	A	A		A	A	A		A
	-Señala la camisa o las blusa cuando se le pregunta.(B)			A				A	
	-Ubica las camisas o las blusas que se encuentran en el cesto (A)	A	A		A	A	A		A
	-Ubica con apoyo el cesto de pantalones (B)			A				A	
	-Coloca la camisa o la blusa donde se le indica (A)	A	A		A	A	A		A
	-Coge los pantalones que están en el cesto(B)			A				A	

#### Leyenda: Evaluación cualitativa

<b>AD</b>	Logro destacado
<b>A</b>	Logro
<b>B</b>	Proceso
<b>C</b>	Inicio

#### Leyenda: Grupo de estudiantes

GRUPO	NOMBRES
<b>A</b>	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Keren, José.
<b>B</b>	Oscar , Emerson

### 10. Bibliografía:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
  - Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria

## DIARIO DE CAMPO N° 06

**REGIÓN** : Tumbes  
**CEBE** : N° 003 "San Francisco de Asís"  
**INVESTIGADOR** : Luis Alberto Vásquez Peña  
**FECHA** : 16 de Octubre del 2017  
**HORA DE INICIO** : 9: 30 am  
**HORA DE TÉRMINO** : 12.00 pm  
**AULA** : Multigrado  
**ESTUDIANTES ASISTENTES** : 6 (V) 2 (M)  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual, Visual, Multidiscapacidad  
**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** "Aprendo a vestirme".  
**NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Me divierto colocándome la camisa y la blusa"  
**CATEGORÍA** : Estrategias Lúdicas.  
**SUB CATEGORÍA** : Juego real y simbólico / Juego socio dramático  
**HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES:** Autonomía de vestido y desvestido.

### DESCRIPCIÓN:

Inicié la sesión ubicando a los estudiantes en media luna presentando una cajita conteniendo camisa y blusa de vestir y entonando la canción ¿Qué será? , luego pregunté ¿Qué contiene la cajita? ¿Qué prenda de vestir tengo en la mano? ¿Qué parte de mi cuerpo cubro con la camisa? Luego el docente con ayuda de los estudiantes fuimos sacando las prendas de vestir., En esos momentos Steven se levanta para ir al baño y es llevado por la auxiliar, los estudiantes contestaron de acuerdo a sus posibilidades, los estudiantes demostraron entusiasmo

Ubicaré los muñecos con ropa, con excepción de la camisa o la blusa según sea el caso, sobre varios lugares del aula, adicionalmente colocaré varias camisas y blusas y pediré que observen su entorno y busquen la prenda que le falta al muñeco, iniciando el juego. Los estudiantes participaron en el juego buscando la camisa y la blusa, Anlly, José y Steven, Manuel encontraron la prenda que falta, Alexis, Kerem, Emerson y Oscar demoran, pero con la guía del docente encontrando las prendas.

Propiciaré que busquen dentro de una caja que contienen camisas y blusas y otras prendas de vestir, interactuarán entre compañeros para colocar la camisa y la blusa al muñeco según su género.

Los estudiantes Anlly, José y Steven le colocan correctamente la camisa y la blusa a los muñecos, Manuel, Alexis y Kerem demoran en colocar la ropa al muñeco y requieren apoyo del docente, Oscar y Emerson tienen mayores dificultades necesitan repetir varias veces la acción para culminar con la tarea.

Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran camisas y blusas de diversos colores. Los estudiantes demostraron entusiasmo al observar camisas y blusas en el cesto e intentaban cogerlos, Alexis y Oscar necesitan que se les entregue las prendas de vestir para que puedan darse cuenta de qué se trata.

Cogeré una camisa y demostraré la manera correcta de colocarse la camisa, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción. Los niños con alegría participaban en el juego colocándose la camisa, teniendo dificultades Oscar, Emerson, Manuel, Kerem y Alexis tienen problemas al momento de abotonar, con apoyo terminan la tarea.

Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose la camisa y la blusa según sea el caso que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes, ellos participaron en el drama, apoyándose, aprendiendo el uno del otro, los que más necesitaron ayuda son Oscar, Emerson, Kerem.

Luego pregunto ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó lo que hicieron? Los estudiantes mencionan que les gustó, me doy cuenta que el uso de material real, ayudaron a dar respuesta sobre el estado de ánimo al final de la sesión por lo que cada niño pudo expresarse de acuerdo a sus posibilidades, finalmente los estudiantes participaron con entusiasmo colocando tarjetas visuales a la imagen correcta, en algunos casos como Alexis, Emerson y Oscar con ayuda del docente.

### REFLEXIÓN CRÍTICA

Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido ya que utilizan materiales como la ropa y los muñecos que les permite una representación real y simbólica y una dramatización de los saberes aprendidos en el aula y en el hogar.

### INTERVENCIÓN

En las siguientes sesiones considero necesario darles mayor tiempo para que cumplan con la tarea y desarrollen la habilidad.

Utilizaré material en alto relieve para los estudiantes con discapacidad visual.

#### Leyenda:



Juego real y simbólico



Juego socio dramático

Luis Alberto Vásquez Peña  
Participante



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

- 1. Nombre de la sesión** : “El juego de los botones”.  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes identifiquen los botones como parte de su rutina diaria.  
**3. Grado y sección** : Primaria - Multigrado  
**4. Fecha de ejecución** : 18 de Octubre del 2017  
**5. Duración** : 60 minutos  
**6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Educación Física.  
**7. Nombre del docente** : Luis Alberto Vásquez Peña.  
**8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b>  Presentaré una cajita conteniendo varios botones de diversos colores, pediré que exploren.  Preguntaré: ¿Qué será? ¿Qué contiene la cajita? ¿En qué prenda de vestir se utiliza botones? Mostrando unos botones, se preguntará otra vez: ¿Quién tiene botones en su ropa? asociándolo con la camisa de un estudiante.  Se mostrarán botones de colores y al intentar colocarlo dentro de los zapatos se preguntará: ¿Los botones son para colocarlos dentro de los zapatos?, ¿Dónde lo debo colocar? procederé a realizar una relación entre diversas situaciones.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Cajita de Botones de colores</p>
<p><b>Desarrollo:</b>  Colocaré varios botones en diversos lugares del aula, adicionalmente colocaré varias camisas sin botones y pediré que observen su entorno y busquen los botones y ubicarlos en las camisas, iniciando el juego. (jugar con los objetos de su entorno)  Propiciaré que busquen dentro de un cesto que contienen unas tiras de tela botones y otro tipo de prendas de vestir que no contienen botones, interactuarán entre compañeros para colocar los botones a las tiras de tela, mediante un juego (sustitución simbólica de los objetos)  Mostraré una caja pequeña colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran botones de colores (despertar interés)  Cogeré una camisa y demostraré la manera correcta de colocar los botones a la camisa, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción (construcción e imitación)  Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose la camisa con sus respectivos botones que se encuentra en la caja grande, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes (representación).</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Mesa de Cajas Camisas Cintas de tela Cestos Botones de colores</p>
<p><b>Cierre:</b>  Preguntaré a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Qué hemos conocido? Mostraré botones de colores para una retroalimentación de lo aprendido utilizando dados con botones y luego presentaré tarjetas visuales con botones de colores que se les entregará para colocarlos dentro de un papelógrafo que se encontrará</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes</p>	<p>Botones Tarjetas visuales de botones Papelógrafo</p>

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
en la pizarra conteniendo una camisa, mientras otro papelógrafo servirá de distractor lo cual tendrá la imagen de un zapato Pediré que coloquen la imagen donde corresponde.	sencillas y precisas. <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal	Limpiatipo Imagen de camisa

### 9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar	José
Personal Social	-Interactúa con sus compañeros durante el juego (A) -Se integra al grupo cuando se le indica. (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
	-Coloca los botones a la camisa de manera independiente(A) -Intenta colocarse los botones con ayuda (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
	-Coloca los botones a la cinta de tela sin ayuda (A) -Intenta colocar los botones a la cinta con apoyo (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
Comunicación	-Menciona cada objeto que se le indica (A) -Señala los botones cuando se le pregunta.(B)	A	A	A	A	A	A	A	A
Educación física	-Ubica los botones que se encuentran en el cesto (A) -Ubica con apoyo la caja de botones (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
	-Coloca los botones donde se le indica (A) -Coge los botones que están en el cesto(B)	A	A	A	A	A	A	A	A

#### Leyenda: Evaluación cualitativa

<b>AD</b>	Logro destacado
<b>A</b>	Logro
<b>B</b>	Proceso
<b>C</b>	Inicio

#### Leyenda: Grupo de estudiantes

GRUPO	NOMBRES
<b>A</b>	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Keren, José.
<b>B</b>	Oscar, Emerson

### 10. Bibliografía:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria.

## DIARIO DE CAMPO N° 07

**REGIÓN** : Tumbes  
**CEBE** : N° 003 "San Francisco de Asís"  
**INVESTIGADOR** : Luis Alberto Vásquez Peña  
**FECHA** : 18 de Octubre del 2017  
**HORA DE INICIO** : 9: 30 am  
**HORA DE TÉRMINO** : 12.00 pm  
**AULA** : Multigrado  
**ESTUDIANTES ASISTENTES** : 6 (V) 2 (M)  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual, Visual, Multidiscapacidad  
**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** "Aprendo a vestirme".  
**NOMBRE DE LA SESIÓN** : "El juego de los botones"  
**CATEGORÍA** : Estrategias lúdicas  
**SUB CATEGORÍA** : Juego real y simbólico / Juego socio dramático  
**HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES:** Autonomía de vestido y desvestido.

### DESCRIPCIÓN:

Inicié la sesión presentando una cajita para despertar la curiosidad de los estudiantes conteniendo botones de colores y les canta ¿Qué será?, los estudiantes contestaron de manera verbal, otros con sonrisas y gestos, todos demostraron entusiasmo, los estudiantes con discapacidad visual, manipularon los cierres y los reconocieron. El docente preguntó ¿Tienen alguna prenda con botones? ¿En qué prenda de vestir se utilizan botones.

Colocaré varios botones en diversos lugares del aula, adicionalmente colocaré varias camisas sin botones y pediré que observen su entorno y busquen los botones y ubicarlos en las camisas, iniciando el juego. Participaron en el juego buscando los botones, los encontraron y los ubicaron en la camisa, Alexis y Oscar necesitaron que el docente les proporcione los botones y sintieran la camisa donde van los botones.

Propiciaré que busquen dentro de un cesto que contienen unas tiras de tela botones y otro tipo de prendas de vestir que no contienen botones, interactuarán entre compañeros para colocar los botones a las tiras de tela, mediante un juego. Emerson, Oscar y Kerem tienen dificultades en colocar los botones, con apoyo del docente logran terminar.

Mostraré una caja pequeña colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran botones de colores. Los estudiantes demostraron interés al percibir los botones, intentando cogerlos; a Alexis y Oscar se les entregó los botones.

Cogeré una camisa y demostraré la manera correcta de colocar los botones a la camisa, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción. Los estudiantes colocan los botones a las camisas participando en el juego acompañados de la música, los estudiantes que colocaron correctamente los botones a las camisas fueron Anlly, Steven, José, los demás estudiantes como Manuel, Alexis, Oscar, Kerem y Emerson necesitan apoyo del docente para terminar la tarea.

Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose la camisa con sus respectivos botones que se encuentra en la caja grande, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes. Dramatizan representando a la familia colocando los botones a la camisa, los que más saben apoyaron a sus pares.

Finalmente pregunte a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy?, ¿Les gustó la actividad?, para ello hice uso de diversos materiales como dados con cierres, para que ellos puedan reconocer lo que han realizado y repetir la acción de colocar los botones, en esta actividad los estudiantes cumplen con la tarea, algunos con apoyo.

### REFLEXIÓN CRÍTICA

Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido ya que utilizan materiales como la ropa y los muñecos permite una representación real y simbólica

### INTERVENCIÓN

En las siguientes sesiones considero necesario darles mayor tiempo para que cumplan con la tarea y desarrollen la habilidad.

Utilizaré material en alto relieve para los estudiantes con discapacidad visual.

#### Leyenda:



Juego real y simbólico



Juego socio dramático

Luis Alberto Vásquez Peña  
Participante

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

- 1. Nombre de la sesión** : “Los cierres mágicos”.  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes identifiquen los cierres como parte de su rutina diaria.  
**3. Grado y sección** : Primaria - Multigrado  
**4. Fecha de ejecución** : 20 de octubre del 2017  
**5. Duración** : 60 minutos  
**6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Educación Física.  
**7. Nombre del docente** : Luis Alberto Vásquez Peña.  
**8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b>  Mostraré una canasta conteniendo varios cierres de diversos colores, pediré que exploren.  Preguntaré: ¿Qué será? ¿Qué contiene la canasta? ¿En qué prenda de vestir se utiliza cierres? Mostrando unos cierres, se preguntará otra vez: ¿Quién tiene cierres en su ropa? asociándolo con el pantalón de un estudiante.  Se presentarán cierres de colores y al intentar relacionarlo con las medias se preguntará: ¿Los cierres se colocan en las medias?, ¿Dónde lo debo colocar? procederé a realizar una relación entre diversas situaciones.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Cajita  Cierres de colores</p>
<p><b>Desarrollo:</b>  Ubicaré varios cierres en diversos lugares del aula, adicionalmente colocaré varios pantalones sin cierres y pediré que observen su entorno y busquen los cierres para ubicarlos en los pantalones de acuerdo a su tamaño, iniciando el juego. (jugar con los objetos de su entorno)  Propiciaré que busquen dentro de un cesto que contienen unos pantalones y otro tipo de prendas de vestir que no contienen cierres, interactuarán entre compañeros para subir y bajar a los cierres a los pantalones de los muñecos, mediante un juego (sustitución simbólica de los objetos)  Mostraré una caja pequeña colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran cierres de colores (despertar interés)  Cogeré un pantalón y demostraré la manera correcta de colocar los botones en el pantalón, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción (construcción e imitación)  Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose el pantalón con sus respectivos cierres que se encuentra en la caja grande, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes (representación).</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Mesa  Cajas  Muñecos  Pantalones para muñecos  Cestos  Cierres de colores</p>
<p><b>Cierre:</b>  Preguntaré a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Qué hemos conocido? Mostraré cierres de colores para una retroalimentación de lo aprendido utilizando dados con cierres y luego presentaré tarjetas visuales con cierres de colores que se les entregará para colocarlos dentro de un papelógrafo que se encontrará en la pizarra conteniendo un pantalón, mientras otro papelógrafo servirá de distractor lo cual tendrá</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.</p>	<p>Cierres  Tarjetas visuales de cierres  Papelógrafo  Limpia tipo</p>

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
la imagen de una camisa con botones. Pediré que coloquen la imagen donde corresponde.	<b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal	Imagen de pantalón

### 9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar	José
<b>Personal Social</b>	-Interactúa con sus compañeros durante el juego (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Se integra al grupo cuando se le indica. (B)			A				A	
	-Sube y baja los cierres al pantalón de manera independiente(A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Intenta colocarse los cierres con ayuda (B)			A				A	
<b>Comunicación</b>	-levanta los cierres al pantalón sin ayuda (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Intenta colocar los cierres al pantalón con apoyo (B)			A				A	
<b>Educación física</b>	-Menciona cada objeto que se le indica (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Señala los cierres cuando se le pregunta.(B)			A				A	
	-Ubica los cierres que se encuentran en el cesto (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Ubica con apoyo la caja de cierres (B)			A				A	
	-Coloca los cierres donde se le indica (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Coge los cierres que están en el cesto(B)			A				A	

### Leyenda: Evaluación cualitativa

<b>AD</b>	Logro destacado
<b>A</b>	Logro
<b>B</b>	Proceso
<b>C</b>	Inicio

### Leyenda: Grupo de estudiantes

GRUPO	NOMBRES
<b>A</b>	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Keren, José.
<b>B</b>	Oscar, Emerson

### 10. Bibliografía:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria



## DIARIO DE CAMPO N° 08

**REGIÓN** : Tumbes  
**CEBE** : N° 003 "San Francisco de Asís"  
**INVESTIGADOR** : Luis Alberto Vásquez Peña  
**FECHA** : 20 de Octubre del 2017  
**HORA DE INICIO** : 9: 30 am  
**HORA DE TÉRMINO** : 12.00 pm  
**AULA** : Multigrado  
**ESTUDIANTES ASISTENTES** : 6 V) 2 (M)  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual, Visual, Multidiscapacidad  
**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** "Aprendo a vestirme".  
**NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Los cierres mágicos"  
**CATEGORÍA** : Vestido y desvestido  
**SUB CATEGORÍA** : Juego real y simbólico / Juego socio dramático  
**HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES:** Autonomía de vestido y desvestido.

### DESCRIPCIÓN:

Empecé la sesión presentando una cajita para despertando la curiosidad de los estudiantes, la cajita contiene cierres y cantamos ¿Qué será?, los estudiantes contestaron de acuerdo a sus posibilidades, algunos lo hicieron de manera verbal, otros con sonrisas y gestos, todos demostraron entusiasmo, y los estudiantes con discapacidad visual, manipularon los cierres y demostrando sobre que materiales estamos tratando. El docente preguntó ¿Tienen alguna prenda con cierre? ¿De qué prenda se trata?

Ubicaré varios cierres en diversos lugares del aula, adicionalmente colocaré varios pantalones sin cierres y pediré que observen su entorno y busquen los cierres para ubicarlos en los pantalones de acuerdo a su tamaño, iniciando el juego. Los estudiantes participaron en el juego de ubicar los cierres teniendo dificultades Oscar y Emerson, pero terminaron la tarea con apoyo.

Propiciaré que busquen dentro de un cesto que contienen unos pantalones y otro tipo de prendas de vestir que no contienen cierres, interactuarán entre compañeros para subir y bajar a los cierres a los pantalones de los muñecos., mediante un juego Los estudiantes Anlly. José, Steven, Alexis y Manuel le subieron y bajaron los cierres a los pantalones de los muñecos, los demás tienen dificultades, fueron apoyados para terminar la tarea.

Mostraré una caja pequeña colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran cierres de colores. Los estudiantes participaron con entusiasmo en la actividad, intentando coger los cierres, a Oscar y Alexis se les entregó los cierres.

Cogeré un pantalón y demostraré la manera correcta de colocar los botones en el pantalón, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción. En el juego que consiste en colocarse las prendas de vestir que contengan cierres, actividad que la hacen al compás de la música, destacan en esta actividad Anlly, José, Steven, Alexis y Manuel los demás lo realizan con apoyo del docente.

Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose el pantalón con sus respectivos cierres que se encuentra en la caja grande, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes. Los estudiantes participaron en el drama de colocarles las prendas con cierres a los familiares apoyándose mutuamente, aprendiendo de sus pares que conocen más.

Finalmente pregunte a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy?, ¿Les gustó la actividad?, para ello hice uso de diversos materiales como dados con cierres, para que ellos puedan reconocer lo que han realizado y repetir la acción de subir y bajar el cierre, en esta actividad los estudiantes cumplen con la tarea, algunos con apoyo.

### REFLEXIÓN CRÍTICA

Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido ya que utilizan materiales como la ropa y los muñecos que les permite una representación real y simbólica y una dramatización de los saberes aprendidos en el aula y en el hogar.

### INTERVENCIÓN

En las siguientes sesiones considero necesario darles mayor tiempo para que cumplan con la tarea y desarrollen la habilidad.

Utilizaré material en alto relieve para los estudiantes con discapacidad visual.

#### Leyenda:



Juego real y simbólico



Juego socio dramático

.....  
Luis Alberto Vásquez Peña  
Participante



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugamos a reconocer al revés y al derecho”.  
**2. Propósito de la sesión** : que los estudiantes aprendan a identificar al revés y al derecho en su rutina diaria.  
**3. Grado y sección** : Primaria - Multigrado  
**4. Fecha de ejecución** : 23 de octubre del 2017  
**5. Duración** : 60 minutos  
**6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Educación Física.  
**7. Nombre del docente** : Luis Alberto Vásquez Peña.  
**8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b>  Presentaré un cesto conteniendo varias prendas de vestir, pediré que exploren.  Preguntaré: ¿Qué será? ¿Qué contiene el cesto? ¿Cómo se encuentra la prenda de vestir? Mostrando unos polos, se preguntará otra vez: ¿El polo está listo para ponerse? asociándolo con el polo de un estudiante.  Se presentarán un polo y al intentar colocármelo al revés se preguntará: ¿Me he colocado bien el polo?, ¿Cómo debo colocarme el polo? procederé a realizar una relación entre diversas situaciones.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Cesto  Prendas de vestir</p>
<p><b>Desarrollo:</b>  Colocaré varios muñecos en diversos lugares del aula, adicionalmente colocaré varios polos y pediré que observen su entorno y busquen los polos que están al revés para colocarlos de manera correcta, iniciando el juego. (<a href="#">jugar con los objetos de su entorno</a>)  Propiciaré que busquen dentro de un cesto que contienen unos pantalones y otro tipo de prendas de vestir que se encuentran al revés, interactuarán entre compañeros para colocar al derecho los pantalones a los muñecos, mediante un juego (<a href="#">sustitución simbólica de los objetos</a>)  Mostraré una cartón grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran prendas de vestir al revés (<a href="#">despertar interés</a>)  Cogeré un pantalón que se encuentra al revés y demostraré la manera correcta de colocarse el pantalón, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción (<a href="#">construcción e imitación</a>)  Señalaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose el pantalón al derecho que se encuentra en la caja grande, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes (<a href="#">representación</a>).</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Mesa  Cajas  Pantalones  Cestos  Cartón  Caja grande</p>
<p><b>Cierre:</b>  Preguntaré a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Qué hemos conocido? Mostraré varias camisas para una retroalimentación de lo aprendido y luego pediré (estudiantes con discapacidad visual) que mencionen o señalen cuál de ellas se encuentra al revés y las coloquen al derecho, a los demás estudiantes les</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes</p>	<p>Cierres  Tarjetas visuales de camisas al revés y al</p>

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
presentaré tarjetas visuales con camisas al revés, que se les entregará para colocarlos dentro de un papelógrafo que se encontrará en la pizarra conteniendo una camisa al revés, mientras otro papelógrafo servirá de distractor lo cual tendrá la imagen de una camisa al derecho. Pediré que coloquen la imagen donde corresponde.	sencillas y precisas. <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal	derecho Papelógrafo Limpiatipo Imagen de pantalón

### 9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar	José
Personal Social	-Interactúa con sus compañeros durante el juego (A) -Se integra al grupo cuando se le indica. (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
	-Identifica al revés y al derecho de manera independiente(A) -Intenta colocarse las prendas de vestir al derecho con ayuda (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
	-Coloca el pantalón al derecho sin ayuda (A) -Intenta colocar el pantalón al derecho con apoyo (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
Comunicación	-Menciona cada prenda que se le indica (A) -Señala las prendas y objetos cuando se le pregunta.(B)	A	A	A	A	A	A	A	A
Educación física	-Ubica los camisas al revés que se encuentran en el cesto (A) -Ubica con apoyo las camisas que se encuentran en el cesto (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
	-Coloca las camisas al derecho y al revés donde se le indica (A) -Coge los pantalones al revés que están en el cesto(B)	A	A	A	A	A	A	A	A

#### Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

#### Leyenda: Grupo de estudiantes

GRUPO	NOMBRES
A	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Keren, José.
B	Oscar, Emerson

### 10. Bibliografía:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria.

## DIARIO DE CAMPO N° 09

**REGIÓN** : Tumbes  
**CEBE** : N° 003 "San Francisco de Asís"  
**INVESTIGADOR** : Luis Alberto Vásquez Peña  
**FECHA** : 23 de Octubre del 2017  
**HORA DE INICIO** : 9: 30 am  
**HORA DE TÉRMINO** : 12.00 pm  
**AULA** : Multigrado  
**ESTUDIANTES ASISTENTES** : 6 (V) 2 (M)  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual, Visual, Multidiscapacidad  
**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** "Aprendo a vestirme".  
**NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Jugamos a reconocer al revés y al derecho"  
**CATEGORÍA** : Estrategias lúdicas  
**SUB CATEGORÍA** : Juego real y simbólico / Juego socio dramático  
**HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES:** Autonomía de vestido y desvestido.

### DESCRIPCIÓN:

Comencé la sesión motivando a los estudiantes presentado una cajita y a la vez cantando la canción ¿Qué será?, los estudiantes respondieron de acuerdo a sus posibilidades y luego se les presentó el material para que lo manipulen, especialmente los estudiantes con discapacidad visual, el polo lo presenté al revés , luego les pregunté ¿Las prendas están al revés o al derecho?, algunos estudiantes respondieron acertadamente como Anlly, José, Steven , todos de acuerdo a sus condiciones y posibilidades.

Colocaré varios muñecos en diversos lugares del aula, adicionalmente colocaré varios polos y pediré que observen su entorno y busquen los polos que están al revés para colocarlos de manera correcta, iniciando el juego. Emerson encontró en su entorno un polo al revés y demoró para colocarlo al derecho, Oscar y Alexis necesitaron de mayores repeticiones e indicaciones para colocar el polo al derecho.

Propiciaré que busquen dentro de un cesto que contienen unos pantalones y otro tipo de prendas de vestir que se encuentran al revés, interactuarán entre compañeros para colocar el pantalón a los muñecos, mediante un juego. Oscar, Emerson y Kerem requieren de mayor tiempo para culminar la tarea, los demás lo hicieron correctamente.

Mostraré una cartón grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran prendas de vestir al revés. Steven y José entusiasmados cogieron algunas prendas de vestir y trataron de colocárselas, Oscar y José necesitan tocar las prendas.

Cogeré un pantalón que se encuentra al revés y demostraré la manera correcta de colocarse el pantalón, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción. Algunos estudiantes se colocan el pantalón y reconocen cuando una prenda está al revés o al derecho entre ellos Anlly, José y Steven los demás estudiantes logran reconocer por ejemplo Alexis cuando se le menciona la etiqueta y la costura, el resto de estudiantes necesita repetir la acción varias veces,

Señalaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose el pantalón al derecho que se encuentra en la caja grande, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes. Dramatizan representando a sus familiares, se apoyan unos a otros, los que más requieren apoyo son Oscar y Emerson.

Finalmente el docente pregunta a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? , ¿Les gustó la actividad?, el docente apoyándose en las prendas de vestir, los estudiantes responden de acuerdo a sus posibilidades, algunos con gestos, sonrisas y expresiones verbales. Los estudiantes con discapacidad visual logran percibir si se encuentran al revés o al derecho. A los demás estudiantes se les presenta tarjetas visuales colocando las imágenes donde corresponde.

### REFLEXIÓN CRÍTICA

Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido ya que utilizan materiales como la ropa y los muñecos que les permite una dramatización de los saberes aprendidos en el aula y en el hogar.

### INTERVENCIÓN

En las siguientes sesiones considero necesario darles mayor tiempo para que cumplan con la tarea y desarrollen la habilidad.

Utilizaré material en alto relieve para los estudiantes con discapacidad visual.

#### Leyenda:



Juego real y simbólico



Juego socio dramático

Luis Alberto Vásquez Peña  
Participante

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

- 1. Nombre de la sesión** : “Conociendo las prendas de vestir”.  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes aprendan a identificar prendas de vestir como parte de su autonomía.  
**3. Grado y sección** : Primaria - Multigrado  
**4. Fecha de ejecución** : 25 de octubre del 2017  
**5. Duración** : 60 minutos  
**6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Educación Física.  
**7. Nombre del docente** : Luis Alberto Vásquez Peña.  
**8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b>  Presentaré una cajita conteniendo prendas de vestir pequeñas, pediré que exploren.  Preguntaré: ¿Qué será? ¿Para qué sirve? ¿Qué prendas de vestir tenemos? Mostrando un polo y un pantalón pequeños, se preguntará otra vez: ¿de quién será este polo y pantalón? asociándolo con un muñeco al cual pueden vestir con las mencionadas prendas.  Se mostrará luego un polo pequeño y al intentar colocarlo al muñeco se preguntará: ¿Le debo colocar el polo al muñeco por la pierna?, procederé a realizar una relación entre diversas situaciones y con otras prendas de vestir también.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Caja  Muñecos  Prendas de vestir</p>
<p><b>Desarrollo:</b>  Colocaré los muñecos sin ropa, sobre varios lugares del aula, adicionalmente colocaré varias prendas de vestir y pediré que observen su entorno y busquen las prendas que le faltan al muñeco, iniciando el juego. (jugar con los objetos de su entorno)  Propiciaré que busquen dentro de unos cestos que contienen prendas de vestir, interactuarán entre compañeros para colocar las prendas de vestir al muñeco (sustitución simbólica de los objetos)  Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran prendas de vestir (despertar interés)  Cogeré un polo y un pantalón demostrando la manera correcta de colocarse el polo y el pantalón, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción (construcción e imitación)  Señalaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose el polo y el pantalón que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes (representación).</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Mesa  Cajas  Muñecos  Cestos  Prendas de vestir</p>
<p><b>Cierre:</b>  Preguntaré a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Qué hemos conocido? Mostraré el polo, el pantalón para una retroalimentación de lo aprendido y luego presentaré tarjetas visuales de polos y pantalones que se les entregará para colocarlos dentro de un papelógrafo que se encontrará en la pizarra, donde figuran las imágenes de una mujer y un hombre.  Pediré que coloquen la imagen donde corresponde.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Polo  Tarjetas visuales de polos y pantalones  Papelógrafo  Limpiatipo</p>

### 9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar	Josè
Personal Social	-Interactúa con sus compañeros durante el juego (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Se integra al grupo cuando se le indica. (B)			A				A	
	-Se coloca las prendas de vestir de manera independiente(A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Intenta colocarse las prendas de vestir con ayuda (B)			A				A	
Comunicación	-Coloca las prendas de vestir al muñeco sin ayuda (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Intenta colocar las prendas de vestir al muñeco con apoyo (B)			A				A	
Educación física	-Menciona cada prenda de vestir que se le indica (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Señala la prenda de vestir cuando se le pregunta.(B)			A				A	
	-Ubica las prendas de vestir que se encuentran en el cesto (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Ubica con apoyo el cesto de prendas de vestir (B)			A				A	
	-Coloca las prendas de vestir donde se le indica (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Coge las prendas de vestir que están en el cesto(B)			A				A	

#### Legenda: Evaluación cualitativa

<b>AD</b>	Logro destacado
<b>A</b>	Logro
<b>B</b>	Proceso
<b>C</b>	Inicio

#### Legenda: Grupo de estudiantes

GRUPO	NOMBRES
<b>A</b>	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Keren, José.
<b>B</b>	Oscar , Emerson

### 10. Bibliografía:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria

## DIARIO DE CAMPO N° 10

**REGIÓN** : Tumbes  
**CEBE** : N° 003 "San Francisco de Asís"  
**INVESTIGADOR** : Luis Alberto Vásquez Peña  
**FECHA** : 25 de Octubre del 2017  
**HORA DE INICIO** : 9.30 am  
**HORA DE TÉRMINO** : 12.00 pm  
**AULA** : Multigrado  
**ESTUDIANTES ASISTENTES** : 6 (V) 2 (M)  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual, Visual, Multidiscapacidad  
**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**: "Aprendo a vestirme".  
**NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Conociendo las prendas de vestir"  
**CATEGORÍA** : Estrategias lúdicas  
**SUB CATEGORÍA** : Juego real y simbólico / Juego socio dramático  
**HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES**: Autonomía de vestido y desvestido.

### DESCRIPCIÓN:

Inicié mi sesión de aprendizaje motivando a los estudiantes con la cajita sorpresa que contiene diversas prendas de vestir, para que ellos lo puedan ir descubriendo cada uno a través de sus sentidos algunos la vista, el olfato, el tacto les pregunte que contiene la cajita?, a continuación cada uno empezó a sacar las prendas de vestir de la cajita y les pregunté cómo se llama cada prenda de vestir. Cada estudiante me contestó de acuerdo a sus posibilidades, Steven, Anlly, Alexis lo hacen de manera verbal, Oscar, José, Emerson y Kerem lo hace con un gesto.

Colocaré los muñecos sin ropa, sobre varios lugares del aula, adicionalmente colocaré varias prendas de vestir y pediré que observen su entorno y busquen las prendas que le faltan al muñeco, iniciando el juego. Los estudiantes encontraron las prendas de vestir que le falta al muñeco, Alexis y Oscar requieren que se les presente las prendas sobre la mesa para identificarlas e intentarles colocarlas al muñeco.

Propiciaré que busquen dentro de unos cestos que contienen prendas de vestir, interactuarán entre compañeros para colocar las prendas de vestir al muñeco. Anlly, Steven, José colocan correctamente las prendas de vestir a los muñecos.

Anlly, José, Steven lo hicieron correctamente, Kerem y Emerson tuvieron dificultades, Oscar y Alexis se les hizo mucho más complicado colocar la ropa al muñeco, necesitaron del apoyo del docente y auxiliar.

Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran prendas de vestir. José y Steven intentaron coger las prendas de vestir, Alexis y Oscar necesitan agarrar las prendas de vestir para saber de qué se trata.

Cogeré un polo y un pantalón demostrando la manera correcta de colocarse el polo y el pantalón, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción. Alexis y Oscar necesitan un mayor apoyo y la respectiva adaptación. No se tuvo la precaución de darles una silla a los estudiantes para que puedan colocarse el pantalón, evitando caerse, pero en general los estudiantes lo hicieron bien.

Señalaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando a mamá, papá o hermano colocándose el polo y el pantalón que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes. Alexis, Oscar y Emerson fueron apoyados por sus compañeros en el drama.

El docente colocó en la pizarra dos imágenes de niño y niña sin ropa, plasmados en un papelote, los estudiantes recogieron de la mesa las imágenes de prendas de vestir para que lo puedan colocar tanto al niño como a la niña según corresponda, el docente guiaba a los estudiantes especialmente a Steven quien tuvo muchas dificultades al momento de ubicar la imagen de la ropa en el lugar que corresponde, Oscar y Alexis necesitaron de adaptación de los materiales por la condición de discapacidad visual que presentan, Anlly desarrolló la tarea con corrección al igual que José; Manuel, Kerem y Emerson demuestran mayor complicación para cumplir con la tarea, requieren apoyo y repetir la actividad.


### REFLEXIÓN CRÍTICA


Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido ya que utilizan materiales como la ropa y los muñecos que les permite una representación real y simbólica y una dramatización de los saberes aprendidos en el aula y en el hogar.

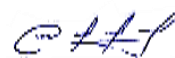
### INTERVENCIÓN

En lo sucesivo adaptaré los indicadores y los jerarquizaré de acuerdo a las características de los estudiantes.

#### Leyenda:

 Juego real y simbólico

 Juego socio dramático



Luis Alberto Vásquez Peña  
Participante



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugamos a estampar nuestros polos”.  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes interactúen en el juego identificando los polos.  
**3. Grado y sección** : Primaria - Multigrado  
**4. Fecha de ejecución** : 27 de octubre del 2017  
**5. Duración** : 60 minutos  
**6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Educación Física.  
**7. Nombre del docente** : Luis Alberto Vásquez Peña.  
**8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b>  Presentaré una cajita conteniendo dos polos, pediré que exploren.  Preguntaré: ¿Qué será? ¿Para qué sirve? ¿Cuál es la diferencia entre los dos polos? Mostrando un polo pequeño estampado, se preguntará otra vez: ¿de quién será este polo? asociándolo con un estudiante.  Se mostrará luego un polo grande estampado y al intentar colocármelo por la pierna se preguntará: ¿Me debo colocar el polo por la pierna?, procederé a realizar una relación entre diversas situaciones.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Caja  Muñecos  Polo de muñeco</p>
<p><b>Desarrollo:</b>  Colocaré los polos de color blanco sobre la mesa, adicionalmente colocaré varios polos blancos estampados y pediré que observen su entorno y busquen lo que le falta a los polos sin estampar que se encuentran en la mesa, iniciando el juego. (<a href="#">jugare con los objetos de su entorno</a>)  Propiciaré que busquen dentro de unos cestos que contienen polos , interactuarán entre compañeros para buscar los materiales para estampar el polo (<a href="#">sustitución simbólica de los objetos</a>)  Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran polos de colores estampados (<a href="#">despertar interés</a>)  Cogeré un polo y demostraré la manera correcta de estampar el polo, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción (<a href="#">construcción e imitación</a>)  Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando estampando el polo que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes (<a href="#">representación</a>).</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Mesa  Cajas  Materiales para estampar  Polos blancos  Polos de colores  Cestos</p>
<p><b>Cierre:</b>  Preguntaré a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Qué hemos conocido? Mostraré el polo estampado para una retroalimentación de lo aprendido y luego presentaré tarjetas visuales de polos estampados que se les entregará para colocarlos dentro de un papelógrafo que se encontrará en la pizarra, mientras otro papelógrafo servirá de distractor lo cual tendrá la imagen de un polo sin estampar.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.</p>	<p>Polo  Tarjetas visuales de polos estampados y camisas</p>

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Pediré que coloquen la imagen donde corresponde.	<b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal	Papelógrafo Limpiatipo

### 9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar	Josè
<b>Personal Social</b>	-Interactúa con sus compañeros durante el juego (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Se integra al grupo cuando se le indica. (B)			A				A	
	-Conoce el polo estampado de manera independiente(A)	A	A		A	A	A		A
	-Identifica el polo estampado con ayuda (B)			A				A	
<b>Comunicación</b>	-Inicia el estampado del polo sin ayuda (A)	A	A		A	A	A	A	A
	-Intenta estampar el polo con apoyo (B)			A				A	
	-Menciona cada prenda y material que se le indica (A)	A	A		A	A	A	A	A
<b>Educación física</b>	-Señala las prendas de vestir y el material cuando se le pregunta.(B)			A				A	
	-Ubica los polos estampados que se encuentran en el cesto (A)	A	A		A	A	A		A
	-Ubica con apoyo el cesto de polos estampados (B)			A				A	
	-Coloca la imagen de los polos estampados donde se le indica (A)	A	A		A	A	A		A
	-Coge los polos estampados que están en el cesto(B)			A				A	

### Leyenda: Evaluación cualitativa

<b>AD</b>	Logro destacado
<b>A</b>	Logro
<b>B</b>	Proceso
<b>C</b>	Inicio

### Leyenda: Grupo de estudiantes

GRUPO	NOMBRES
<b>A</b>	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Keren, José.
<b>B</b>	Oscar, Emerson

### 10. Bibliografía:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria



## DIARIO DE CAMPO N° 11

**REGIÓN** : Tumbes  
**CEBE** : N° 003 "San Francisco de Asís"  
**INVESTIGADOR** : Luis Alberto Vásquez Peña  
**FECHA** : 27 de Octubre del 2017  
**HORA DE INICIO** : 9: 30 am  
**HORA DE TÉRMINO** : 12.00 pm  
**AULA** : Multigrado  
**ESTUDIANTES ASISTENTES** : 6 (V) 2 (M)  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual, Visual, Multidiscapacidad  
**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** "Aprendo a vestirme".  
**NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Jugamos a estampar nuestros polos"  
**CATEGORÍA** : Estrategias lúdicas.  
**SUB CATEGORÍA** : Juego real y simbólico / Juego socio dramático  
**HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES:** Autonomía de vestido y desvestido.

### DESCRIPCIÓN:

Inicié mi sesión presentando a los estudiantes un polo estampado y otro sin estampar, para preguntar ¿Qué prenda de vestir tengo en mi manos?, ¿Cuál es la diferencia entre ambas prendas?, las prendas de vestir fueron tocadas por todos los estudiantes, especialmente aquellos que tienen discapacidad visual, los estudiantes respondieron de acuerdo a sus posibilidades, de manera gestual, sonrisas, de manera verbal, a continuación presenté a los estudiantes polos estampados, para preguntarles ¿Qué podemos percibir? ¿Qué imagen tiene el polo?, respondieron de acuerdo a sus condiciones y con entusiasmo.

Colocaré los polos de color blanco sobre la mesa, adicionalmente colocaré varios polos blancos estampados y pediré que observen su entorno y busquen lo que le falta a los polos sin estampar que se encuentran en la mesa, iniciando el juego. Los estudiantes ubicaron los polos estampados, Oscar y Alexis necesitan que se les entregue y se les dé indicaciones sobre los polos estampados.

Propiciaré que busquen dentro de unos cestos que contienen polos, interactuarán entre compañeros para buscar los materiales para estampar el polo. Algunos estudiantes reconocieron los materiales para estampar los polos entre ellos Anlly y José.

Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran polos de colores estampados. Los estudiantes se motivaron al ubicar los polos estampados e intentaron cogerlos, Oscar y Alexis se les entregó los polos para que los perciban.

Cogeré un polo y demostraré la manera correcta de estampar el polo, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción. Todos participan Anlly es más cuidadosa, evita que se manche y utiliza la plantilla de manera adecuada, José tiene algunas dificultades, pero hace el estampado, Steven necesita la guía del docente, asimismo ocurre con los demás estudiantes como Manuel, Emerson, Kerem, Oscar y Alexis, estos últimos requieren un mayor tiempo y persistencia en la tarea.

Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando estampando el polo que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes. Todos participan en el drama sobre estampado de polos apoyándose unos a otros especialmente a Oscar, Emerson, Kerem.

Finalmente el docente pregunta a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy?, ¿Les gustó la actividad que hicimos hoy?, ¿Cómo hicimos el estampado de polos? ¿Les pareció difícil?, para ello hago uso de diferentes polos que ellos mismos han estampado, los estudiantes con discapacidad visual llegaron a diferenciar entre un polo estampado y otro sin estampar, a través del tacto.

### REFLEXIÓN CRÍTICA

Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido ya que utilizan materiales como la ropa y los muñecos que les permite una representación real y simbólica y una dramatización de los saberes aprendidos en el aula y en el hogar.

### INTERVENCIÓN

Utilizaré material en alto relieve para los estudiantes con discapacidad visual.

En lo sucesivo adaptaré los indicadores y los jerarquizaré de acuerdo a las características de los estudiantes.

#### Leyenda:



Juego real y simbólico



Juego socio dramático

.....  
Luis Alberto Vásquez Peña  
Participante

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

- 1. Nombre de la sesión** : “Nos cambiamos para ir a la fiesta”  
**2. Propósito de la sesión** : Que los estudiantes interactúen identificando las prendas de vestir.  
**3. Grado y sección** : Primaria - Multigrado  
**4. Fecha de ejecución** : 30 de octubre del 2017  
**5. Duración** : 60 minutos  
**6. Áreas integradas** : Personal Social, Comunicación, Educación Física.  
**7. Nombre del docente** : Luis Alberto Vásquez Peña.  
**8. Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><b>Inicio:</b>  Presentaré una cajita conteniendo varias prendas de vestir, pediré que exploren.  Preguntaré: ¿Qué será? ¿Para qué sirve? ¿Qué prenda de vestir tengo en la mano? Mostrando cada prenda, se preguntará otra vez: ¿de quién será esta prenda? asociándolo con un estudiante.  Se mostrará luego una camisa y al intentar colocármelo por la pierna se preguntará: ¿Me debo colocar la camisa por la pierna?, procederé a realizar una relación entre diversas situaciones, utilizando diversas prendas.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Caja  Muñecos  Polo de muñeco</p>
<p><b>Desarrollo:</b>  Colocaré diversas prendas de vestir de cada uno de ellos sobre la mesa, adicionalmente colocaré otras prendas de vestir y pediré que observen su entorno, iniciando el juego. <b>(jugare con los objetos de su entorno)</b>  Propiciaré que busquen dentro de unos cestos que contienen sus prendas de vestir , interactuarán entre compañeros para buscar las prendas <b>(sustitución simbólica de los objetos)</b>  Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran diversas prendas de vestir <b>(despertar interés)</b>  Tomaré un polo y demostraré la manera correcta de colocarse el polo, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción <b>(construcción e imitación)</b>  Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando colocándose las prendas de vestir que pertenecen a cada uno de ellos que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes <b>(representación)</b>.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Mesa  Cajas  Materiales para imprimir  Prendas de vestir  Cestos</p>
<p><b>Cierre:</b>  Preguntaré a los estudiantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Les gustó la fiesta? ¿Qué hemos conocido? Mostraré prendas de vestir para una retroalimentación de lo aprendido y luego presentaré tarjetas visuales con diversas prendas de vestir, que se les entregará para colocarlos dentro de un papelógrafo con la imagen de una niña y un niño que se encontrará en la pizarra.  Pediré que coloquen la imagen donde corresponde.</p>	<p><b>Oscar y Alexis:</b> requiere de apoyo físico y material tridimensional.  <b>Emerson:</b> requiere de órdenes sencillas y precisas.  <b>José:</b> se comunica con gestos y expresión corporal</p>	<p>Polo  Tarjetas visuales de polos estampados y camisas  Papelógrafo</p>

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Luego que los estudiantes se hayan cambiado participarán en la fiesta.		Limpiatipo

### 9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	Estudiantes							
		Alexis	Steven	Emerson	Manuel	Kerem	Anlly	Oscar	Josè
Personal Social	-Interactúa con sus compañeros durante el juego (A) -Se integra al grupo cuando se le indica. (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
	-Conoce las prendas de vestir de manera independiente(A) -Identifica las prendas de vestir con ayuda (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
	-Se coloca las prendas de vestir sin ayuda (A) -Intenta estampar el polo con apoyo (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
Comunicación	-Menciona cada prenda de vestir que se le indica (A) -Señala las prendas de vestir cuando se le pregunta.(B)	A	A	A	A	A	A	A	A
Educación física	-Ubica los polos estampados que se encuentran en el cesto (A) -Ubica con apoyo el cesto de polos estampados (B)	A	A	A	A	A	A	A	A
	-Coloca la imagen de las prendas de vestir donde se le indica (A) -Coge las prendas de vestir que están en el cesto(B)	A	A	A	A	A	A	A	A

### Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

### Leyenda: Grupo de estudiantes

GRUPO	NOMBRES
A	Anlly, Alexis, Steven, Manuel, Keren, José.
B	Oscar, Emerson

### 10. Bibliografía:

- MINEDU (2017) Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Vygotsky (1962) Teoría social del juego.
- Verdugo, M. (2000). P.V.D. Programa de Habilidades de la Vida Diaria



## DIARIO DE CAMPO N° 12

**REGIÓN** : Tumbes  
**CEBE** : N° 003 "San Francisco de Asís"  
**INVESTIGADOR** : Luis Alberto Vásquez Peña  
**FECHA** : 30 de Octubre del 2017  
**HORA DE INICIO** : 9.30 am  
**HORA DE TÉRMINO** : 12.00 pm  
**AULA** : Multigrado  
**ESTUDIANTES ASISTENTES** : 6 (V) 2 (M)  
**DISCAPACIDAD** : Intelectual, Visual, Multidiscapacidad  
**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** "Aprendo a vestirme".  
**NOMBRE DE LA SESIÓN** : "Nos cambiamos para ir a l fiesta"  
**CATEGORÍA** : Vestido y desvestido  
**SUB CATEGORÍA** : Juego real y simbólico / Juego socio dramático  
**HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES:** Autonomía de vestido y desvestido.

### DESCRIPCIÓN:

Empecé mi sesión motivando a los estudiantes con la canción ¿Cómo están amigos?, luego les mostré diversas prendas de vestir, y pregunté ¿Qué prenda de vestir tengo en la mano, los estudiantes contestaron de acuerdo a sus posibilidades, de manera verbal, gestual o con sonrisas. A los estudiantes con discapacidad visual se les entregó prendas de vestir para que las puedan manipular, demostraron entusiasmo.

Colocaré diversas prendas de vestir de cada uno de ellos sobre la mesa, adicionalmente colocaré otras prendas de vestir y pediré que observen su entorno, iniciando el juego. Los estudiantes reconocieron sus prendas de vestir colocadas sobre la mesa, Alexis y Oscar requieren tocar sus prendas de vestir.

Propiciaré que busquen dentro de unos cestos que contienen sus prendas de vestir, interactuarán entre compañeros para buscar las prendas.

Los estudiantes reconocieron sus prendas de vestir, en su gran mayoría, sólo Oscar y Alexis demoraron en reconocer sus prendas ya que requieren que se repita la acción varias veces, señalándoles las adaptaciones hechas en las prendas. Todos participaron en el juego activamente.

Mostraré un cesto grande colocándolo sobre el piso, dentro se encuentran diversas prendas de vestir. Los estudiantes se motivan al reconocer sus prendas de vestir en el cesto, a Oscar y Alexis se les entrega sus prendas de vestir para que las perciban.

Tomaré un polo y demostraré la manera correcta de colocarse el polo, luego pediré que inicien el juego de imitar la acción haciendo que participen cada uno, para lo cual saldrán al frente e iniciarán la acción. Los estudiantes identifican las prendas de vestir, y se las colocan algunos correctamente Anlly, José y Steven, los demás estudiantes Manuel, Alexis, Oscar, Kerem y Emerson, también se colocan las prendas de vestir con el apoyo del docente y saben en qué parte de su cuerpo debe ir, lo hacen a su manera, por ello requieren orientación, la gran mayoría a excepción de Anlly y José tienen dificultades con los zapatos ya que se colocan en el pie contrario..

Indicaré que realizarán el juego de apoyos entre compañeros: dramatizando colocándose las prendas de vestir que pertenecen a cada uno de ellos que se encuentra en el cesto, representando la actividad se propicia la participación de todos los estudiantes. Todos participan en el drama, apoyándose y haciendo las veces de familiares, Los que tienen mayor habilidad ayudan a sus pares.

Luego pregunté ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gustó la actividad que hicimos hoy? Los estudiantes de acuerdo a sus condiciones y posibilidades respondieron a las preguntas con entusiasmo, ya que participaron activamente de la actividad realizada.

Finalmente los estudiantes asistieron a la fiesta.

### REFLEXIÓN CRÍTICA

Pude darme cuenta que el uso de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de la habilidad del vestido y desvestido ya que utilizan materiales como la ropa y los muñecos que les permite una representación real y simbólica y una dramatización de los saberes aprendidos en el aula y en el hogar.

### INTERVENCIÓN

En las siguientes sesiones considero necesario darles mayor tiempo para que cumplan con la tarea y desarrollen la habilidad.

#### Leyenda:



Juego real y simbólico



Juego socio dramático

Luis Alberto Vásquez Peña  
Participante

## ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

**Nombre y apellidos del Padre:**.....

**Nombre del Estudiante:** .....

**Diagnóstico:** .....

**FECHA :** .....

### INSTRUCCIONES:

Estimado padre de familia el cuestionario que presentamos a continuación tiene por objetivo conocer Cuáles son los cambios que ha observado en los últimos 6 últimos meses en LAS HABILIDADES DE VESTIDO Y DESVESTIDO de su menor hijo. Tiene 2 opciones que se presenta: podría marcar “si” en el caso en que su hijo logró desarrollar la habilidad a la que hace de referencia la pregunta, y “no” en el caso que no lo haya logrado.

ITEMS	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. ¿Observa que su hijo(a) participa en el juego de exploración de prendas de vestir que se le brinda?			
2. ¿Evidencia usted que su hijo(a) identifica sus prendas de vestir durante el juego?			
3. ¿A observado que su hijo(a) se quita el polo y pantalón al escuchar las indicaciones del juego?			
4. ¿Observa que su hijo(a) tiene iniciativa para quitarse y ponerse ropa sencilla?			
5. ¿Observa Ud. que su hijo (a) intenta vestir y desvestir a un muñeco sin apoyo?			
6. ¿Observa que su hijo (a) se integra al juego e imita los pasos a seguir para quitarse el polo?			
7. ¿Observa usted que su hijo(a) imita el modelo de quitarse y colocarse los zapatos durante el juego?			
8. ¿A Observado que su hijo(a) mantiene la atención durante el juego para realizar acciones de abotonar y desabotonar prendas?			
9. ¿Observa que su hijo(a) participa en juegos de subir y bajar cierres de objetos y prendas?			
10. ¿Observa usted que su hijo(a) imita la acción de colocarse las medias en posición sentado con poca ayuda?			

## Matriz de consistencia

**Título:** Estrategias de juego simbólico y socio dramático para favorecer habilidades de autonomía del vestido y desvestido en estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado en el Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” del distrito Tumbes - UGEL Tumbes.

**Participante investigador:** Luis Alberto, Vásquez Peña

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	CATEGORÍA	TIPO DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS
¿Qué estrategias de enseñanza debo aplicar en las sesiones de aprendizaje para favorecer el desarrollo de habilidades de autonomía en el vestido y desvestido en estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N°003 “San Francisco de Asís” de la región Tumbes?	<p><b>Objetivo General:</b> Mejorar la practica pedagógica incorporando estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.</p> <p><b>Objetivo específico 1:</b> Planificar sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante juego real y simbólico y juego socio dramático para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica</p>	<p><b>Hipótesis de acción 1.</b> La planificación de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias de juego real y simbólico y juego socio dramático basado en el enfoque social de Vygotsky favorecerá el desarrollo de habilidades de autonomía en vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.</p> <p><b>Hipótesis de acción 2.</b> La implementación con recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje incorporando estrategias de juego real y simbólico y juego socio dramático basado en el enfoque social de Vygotsky favorecerá el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los</p>	<p>Estrategias Lúdicas</p> <p><b>Sub categorías:</b></p> <p>a. Juego real y simbólico Procesos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugar con objetos de su entorno</li> <li>- Sustitución simbólica de objetos</li> </ul> <p>b. Juego socio dramático Procesos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Despertar interés</li> <li>- Construcción e imitación</li> <li>- Representación</li> </ul>	Investigación Cualitativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diarios de campo</li> <li>- Encuesta a padres de familia.</li> </ul>

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	CATEGORÍA	TIPO DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS
	<p>Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.</p> <p><b>Objetivo específico 2:</b> Implementar con recursos y materiales las sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.</p> <p><b>Objetivo específico 3:</b> Ejecutar sesiones de aprendizaje incorporando estrategias mediante el juego real y simbólico y juego socio dramático según Vygotsky para favorecer el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.</p>	<p>estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.</p> <p><b>Hipótesis de acción 3.</b> La ejecución de sesiones de aprendizaje incorporando estrategias de juego real y simbólico y juego socio dramático basado en el enfoque social de Vygotsky favorecerá el desarrollo de habilidades en la autonomía de vestido y desvestido en los estudiantes con discapacidad intelectual y visual del aula multigrado del Centro de Educación Básica Especial N° 003 “San Francisco de Asís” UGEL Tumbes, región Tumbes.</p>			

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS DE ACCIÓN</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>