

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN DE DOCENTES EN SERVICIO



ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA, PARA DESARROLLAR HABILIDADES DE
PSICOMOTRICIDAD MOTORA FINA EN LOS ESTUDIANTES CON
MULTIDISCAPACIDAD DEL AULA “LOS CARIÑOSITOS” DEL NIVEL
INICIAL DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL “PAUL
HARRIS” - UGEL PIURA - REGIÓN PIURA

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

SIANCAS RUFINO, Magda Ysolina

Lima – Perú

2018

Agradecimiento y dedicatoria

Quiero agradecer a todos los maestros de la segunda especialidad del programa de certificación progresiva en diversidad e inclusión educativa de estudiantes con discapacidad por todas las enseñanzas impartidas que han sido de gran aporte para desarrollar la propuesta pedagógica y que se ven reflejados en este trabajo de investigación.

Dedico este trabajo de investigación a todos los estudiantes del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” de Piura, porque han sido mi mayor motivación y quienes me enseñaron que debía mejorar mis prácticas pedagógicas para atender de manera adecuada a sus necesidades educativas individuales y ello ha permitido que logre con éxito las metas propuestas.

Índice

Introducción	1
1. Fundamentación y justificación del problema	4
1.1 Diagnóstico: Caracterización de la práctica pedagógica en el escenario de la investigación	4
1.1.1 Fortalezas y debilidades	6
1.1.2 Análisis categorial - análisis textual	10
1.2 Planteamiento del problema.....	14
1.2.1 Justificación	14
2. Sustento teórico.....	16
2.1 En relación al estudiante	16
2.1.1 Discapacidad intelectual	16
2.1.2 Habilidades	17
2.2. En relación a la problemática	18
2.2.1 Estrategia de enseñanza	18
2.2.2 Experiencias vivenciales.....	19
2.2.3 El juego.....	20
2.3 En relación a la propuesta pedagógica	23
2.3.1 Modelo social.	23
2.3.1.1 Enfoque inclusivo.....	23
2.3.1.2 Enfoque de derechos.....	23
2.3.1.3 Enfoque intercultural.....	24
2.3.1.4 Enfoque de género	24
2.3.2 Descripción de la propuesta pedagógica	24
2.3.2.1 Enfoque del sustento	24
2.3.2.2 Planificación.....	25
2.3.2.3 Implementación.....	26
2.3.2.4 Ejecución	26
3. Metodología de la investigación	29
3.1 Tipo de investigación.....	29
3.2. Objetivos	31
3.2.1 Objetivo general.....	31
3.2.2 Objetivos Específicos.....	31

Índice de figuras

<i>Figura 1.</i> Mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica	13
<i>Figura 2.</i> Mapa de la reconstrucción de la práctica pedagógica.....	28

Introducción

La presente investigación se realiza para optar el título de segunda especialidad en diversidad e inclusión educativa de estudiantes con discapacidad.

Por ello se elaboró una propuesta pedagógica, estrategias de enseñanza que utiliza la maestra como el juego y las experiencias vivenciales o directas con el objetivo de desarrollar habilidades psicomotrices motora fina en los estudiantes del nivel inicial, siendo el nivel inicial la base de los aprendizajes y las edades propias para estimular la plasticidad cerebral con estrategias de enseñanza y aprendizaje dirigidas a estimular el desarrollo cognitivo, emocional, de lenguaje, físico, motor, social, moral de los estudiantes, de tal manera que no se pierda el espacio más relevante en la vida del ser humano para desarrollar sus potencialidades y sobre todo con este grupo de estudiantes con necesidades educativas especiales es de suma importancia atender a estas necesidades para lograr autonomía para la vida diaria.

Por ello la presente investigación está sustentada por el enfoque social que pone énfasis en que las personas con discapacidad puedan contribuir a la sociedad en iguales condiciones que las demás, valorando y respetando la diversidad. Y en el enfoque de un aprendizaje activo de Lilli Nielsen y el aprendizaje significativo de David Ausubel quienes manifiestan que el estudiante aprende en un ambiente enriquecido de experiencias directas para lograr aprendizajes duraderos.

Los objetivos previstos son: planificar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza el juego y experiencias vivenciales o directas para desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes. Implementar con recursos y materiales las sesiones de aprendizaje para desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes. Ejecutar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza el juego y experiencias vivenciales o directas para desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes.

El I capítulo es el inicio del proceso de la investigación, se ha iniciado con la formulación del planteamiento del problema, siendo la descripción la práctica

pedagógica ha permitido conocer el diagnóstico reconociendo fortalezas y debilidades, con el cual se puede tener un análisis categorial y textual contrastando la práctica propia y sus teorías implícitas. Todo lo señalado anteriormente son elementos para la formulación de una situación problemática que será expresada en forma de pregunta que es el producto del análisis de los diarios de campo, sobre los cuales se puede sub categorizar, que da pie a la elaboración del mapa de la deconstrucción en el cual se detalla las categorías y subcategorías, identificadas en el proceso de autorreflexión.

En el II capítulo esta denominado como sustento teórico orientado hacia el estudiante cuyas características son importante para poder definir cada una de las acciones que se deben aplicar en el proceso enseñanza aprendizaje. Luego está relacionado a la situación problemática se narra de manera explicativa la experiencia de la aplicación de la propuesta pedagógica en el aula. En el tercer punto se determinó la explicación de la propuesta pedagógica, la cual implico establecer los parámetros que deben ser definidos para encaminar el cambio de la práctica pedagógica.

En el III capítulo se abordó todo lo referente a la metodología donde se explica el tipo de investigación que se está desarrollando, considerando la elaboración de objetivos, tanto general como específico los cuales tienen influencia en los campos de acción, y como consecuencia se elaboran las hipótesis que incluyen las acciones en los campos de planificación, implementación y ejecución.

En el IV capítulo se elaboró la matriz del plan de acción que recoge cada uno de los componentes desde la situación problemática hasta la propuesta pedagógica. Son pasos y acciones preliminares, que permitieron aplicar cada una de las actividades del plan acción y a su vez evaluar la eficacia de cada acción con su respectivo indicador de evaluación para ello se confecciono matrices como matriz de acción y matriz de evaluación para verificar y hacer el seguimiento a cada una de las acciones, actividades e indicadores.

En el V capítulo se presenta la discusión de los resultados obtenidos del uso de los instrumentos como el diario de campo, el cuestionario y la encuesta para reconocer la percepción que se tiene del aprendizaje de sus hijos, la matriz sobre el proceso del acompañamiento pedagógico de la especialista y finalmente la construcción de la matriz de la triangulación, que contiene las

conclusiones lo cual permite visualizar el avance de la propuesta pedagógica alternativa.

En el VI capítulo se difunden los resultados, que son importantes porque van a relevar la influencia de la propuesta pedagógica aplicada en el aula para poder comparar el antes y después de la propuesta pedagógica, como descubrir las lecciones aprendidas, que son parte de la reflexión de la nueva práctica pedagógica desde los estudiantes, el docente y el observador externo cada uno sistematizados para obtener resultados que se traslucen en conclusiones finales.

1. Fundamentación y justificación del problema

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

El Centro Educativo Básica Especial “Paul Harris” se encuentra ubicada en la provincia de Piura, distrito de Piura siendo éste uno de los distritos más poblado y extenso de Piura. Sus límites son: Por el Norte Oeste, Noreste con la Provincia de Sullana y Ayabaca por el Este con las provincias de Ayabaca y Morropón por el Sureste, Sur y Suroeste con la provincia de Sechura. Su clima es soleado, considerándose una temperatura media anual de 30°C con la ausencia de precipitaciones y humedad relativa media de 60% similar al resto de la Provincia de Piura y con más horas de sol.

El distrito de Piura es un punto importante de desarrollo nacional centra sus actividades económicas en la agricultura, pesca, hidrocarburos y el comercio. Las actividades económicas del distrito de Piura tienen una estructura diversificada y de baja especialización relativa, con predominio del comercio y servicios, con un alto componente de pequeñas y microempresas localizadas en diferentes zonas de manera muy desordenada la cual genera la degradación de su ambiente, la contaminación de sus aguas, su aire y la depredación de su suelo. El nivel cultural promedio es medio baja y las creencias religiosas en su mayoría profesan la religión católica. Una celebración muy arraigada en la población, es la Semana Santa en Catacaos, con su famosa costumbre de servir los “7 Potajes” y la procesión del Corpus Christi. También destaca la celebración de las Velaciones en cada uno de los pueblos de la región y a su usanza, la Bajada de Reyes, la celebración de Rosarios y Misas, la entrega de angelitos y rosca de muerto en Velaciones.

El Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” se encuentra ubicado en Jr. Tangará s/n de la Urbanización El Chilcal, Distrito de Piura, inicia sus actividades hace 30 años en mérito a la Resolución Directoral N° 001365 del 24 de Julio del año 1986 ofrece atención a niños y niñas con Necesidades Educativas Especiales, gracias a la gestión de los señores del Rotary Club Piura Oeste. Hoy contamos con 11 plazas, atendiendo en los niveles de Inicial

y Primaria dirigido a estudiante con discapacidad severa y/o multidiscapacidad, contando además con un equipo de profesionales no docentes integrado por Psicólogo y Terapeuta Física todos bajo la dirección actual del Dr. José Wenceslao Menacho Alvarado quien viene aplicando una administración democrática y operativa desarrollando sus actividades en un clima institucional de aceptación por el personal y en unidad de docentes.

Los estudiantes se encuentran distribuidos en los niveles de Inicial y Primaria, desarrollando al máximo sus potencialidades y su autonomía personal acorde con los avances tecnológicos para lograr una mejor calidad de vida y su inclusión familiar, escolar, laboral y social con práctica de valores y respeto al medio ambiente. En la actualidad, la infraestructura con que cuenta mi institución educativa es de material noble en primera planta, constituido por 13 aulas, 1 ambiente administrativo, 1 sala de profesores, 1 ambiente para terapia de lenguaje, 1 ambiente para terapia física, 1 ambiente de cocina, 1 almacén, servicios higiénicos diferenciados por género para estudiantes y docentes, así también cuenta con rampas en los diferentes ambientes de la institución. Así mismo cuenta con amplios jardines y espacios deportivos.

Las aulas cuentan con buena iluminación y espacios para acoger a los estudiantes cómodamente, siendo aún una necesidad contar con mobiliarios adecuados a la edad y características de los estudiantes.

El aula “Los Cariñositos” del nivel inicial está conformado por ocho estudiantes con necesidades educativas especiales que asisten en forma regular y viven con sus padres, los cuales la mayoría presentan discapacidad intelectual moderada y Síndrome de Down les gusta jugar con sus compañeros, para comunicarse lo hace a través del lenguaje corporal, gestual, les gusta armar torres, realizar caminos con cualquier objeto, le gusta bailar, participa dentro de las actividades del aula. Tiene bastante habilidad para la resolución de los problemas que se le presenten durante los juegos que realizan en el aula.

Las edades en las que fluctúan los estudiantes en general son de 04 a 06 años de edad. Las familias en un gran porcentaje de la población estudiantil a mi cargo se encuentran comprometidas en la enseñanza aprendizaje de cada uno de los estudiantes ya que se observa que cumplen con las consignas

dadas por la maestra. Así mismo el nivel económico de la mayoría es bajo. La mayor problemática familiar es falta de comunicación asertiva dentro de la familia.

1.1.1 Fortalezas y debilidades. Soy la docente del nivel inicial tengo a cargo el aula denominada “Los Cariñositos” atiendo a ocho niños y niñas entre los 04 a 06 años de edad antes de empezar el programa, mi práctica pedagógica era incierta soy consciente que me faltaba mucho del marco teórico, cuando planificaba las sesiones de aprendizaje me sentía ineficaz no poder elaborar estrategias didácticas para atender la diversidad de necesidades educativas de los estudiantes por ello realizaba actividades insuficientes que no me permitían el logro de los objetivos en su totalidad sentía que faltaba algo más para ser eficiente en mis labores. Este análisis reflexivo me permitió encontrar fortalezas y también debilidades, entre las fortalezas reconocí que los materiales educativos concretos utilizados en el proceso de enseñanza aprendizaje lograban despertar el interés, así como una exploración dinámica poniendo de manifiesto todos los sentidos logrando así la participación de todos los estudiantes, como se evidencia en el siguiente diario de campo.

Entone la canción ¿A dónde vas? Para ello les muestro un pollito a cuerda que se mueve ¿Chicos qué personaje será? ¿De qué color es? ¿Le cantamos nuevamente? Todos los niños se muestran atentos al pollito que se mueve y eso les agrada se sonríen y desean cogerlo los detengo y vuelvo a cantar le doy cuerda al pollito y empieza a moverse les agrada tanto que Jonathan grita de alegría, Armando igual grita y quiere cogerlo lo detengo, Andrea mira alegre y sonriente, Luis Andrés solo mira atento se lo doy para que lo toque y se lo quiere meter a la boca lo detengo y le digo eso no es para meterlo a la boca le canto y lo pongo en su mano cuando el pollito se mueve mira alegre. D.C N° 01,27-08-2016.

Observe que en la ejecución de las actividades de motivación; interactúo y establezco contacto físico con los estudiantes de manera individual proporcionándoles material concreto y es allí donde puedo lograr lo que tenía planificado en la sesión de aprendizaje.

Continuando con el análisis, se puede apreciar otra fortaleza en cuanto a material concreto como se evidencia en el siguiente diario de campo.

Les digo entonces nos debemos de lavar la cara. Los estudiantes están asombrados porque sus caritas están pintadas de tempera unos se limpian con las manos como Jonathan, Dairo, Luis Andrés y otros solo atinan a estar allí quietos asombrados como Juanita, Andrea, Armando, Álvaro, Lupita, entonces nos tenemos que lavar la cara les muestro que para lavarnos la cara necesitamos jabón, agua y toalla a través de la estrategia mano a mano les enseño la técnica del lavado de la cara Jonathan al inicio un poco reacio pero luego colaboro con la actividad, Dairo lo realiza sin dificultad, Andrés al inicio renuente termina por colaborar con la actividad, Juanita una niña muy dispuesta realiza con mi ayuda el lavado de cara y se aplaude al termino porque lo ha hecho muy bien. D.C. N° 04, 19-07-2017.

De igual manera observo que durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje utilizar material concreto estructurado y no estructurado es una de mis fortalezas porque estimulo sensorialmente a los estudiantes. También encuentro como fortaleza el material audiovisual lo que me resulta muy útil y significativo por ser materiales que originan en los estudiantes curiosidad estar a la par con la tecnología lo que les ayuda a manifestar sus emociones y la interrelación.

Con este tipo de material logre rescatar saberes previos para luego continuar con el proceso enseñanza aprendizaje.

Empecé la actividad entono la canción Mi carita y para ello los organice frente al televisor para mirar el video de la canción para ello también yo realizaba las acciones de la canción y todos me quedan mirando atentos mientras entonaba la canción luego les pregunté ¿Dónde está tu carita? ¿Qué hay en tu carita? ¿Dónde están tus ojos, tu boca, tus oídos, tu nariz? Espero la respuesta de mis estudiantes, de pronto Armando se coge los ojos muy bien esos tus ojos, Jonathan se coge las orejas muy bien allí están tus orejas que sirven para escuchar la voz de mamá, Juanita se coge la nariz muy bien la nariz sirve para oler el rico perfume de mamá, luego les invito a cantar nuevamente la canción en esta oportunidad Juanita, Jonathan, Armando, Andrés, Elías y Andrea imitan mis movimientos. D.C.03, 02-07-2017.

También pude reflexionar y reconocer como debilidad estrategias vivenciales o directas y estrategias juego en cuanto a las experiencias vivenciales fue una debilidad porque lo consideraba como una actividad al aire libre sin tener presente un fin determinado, no tomaba en cuenta el desarrollo psicomotor del proceso normal que todo niño debe tener como se aprecia en el siguiente diario de campo.

Luego de ello les muestro una bolsa llena de objetos de color rojo entonando la canción que será? Les invito a sacar cada objeto saca emocionado una pelota de color rojo se sorprende y se alegra le digo que es una pelota de color rojo, Andrea (DI) saca una muñeca de vestida de color rojo se emociona le digo que de color rojo y como canta esta muñeca, Andrés (DI) saca solo mira y le digo que es un polo como el que ha traído ella y es de color rojo Álvaro (DI) saca un vaso de plástico le gusta se alegra le digo que es un vaso de color rojo. Jonathan (DI) saca un carro le gusta mucho se sonríe que bien es un carro de color rojo. Juanita (DI) saca un frasco de tempera solo lo toca y le digo muy bien sacaste una tempera de color rojo y voy sacando objeto por objeto describiendo sus características llegando a la conclusión que todos los objetos son de color rojo D.C. 02, 10-10-2016.

Como hice mención líneas arriba, por las características de los estudiantes se me dificultaba poder planificar actividades vivenciales y que estas logren un aprendizaje significativo no le ofrecía el dinamismo que requería la actividad ni mucho menos continuaba con la secuencia de las mismas y en otras oportunidades los temas no eran los adecuados ni significativos para los estudiantes del aula, lo que se puede también evidenciar en el diario de campo, en donde se observa esta debilidad para cumplir con lo planificado en la sesión de aprendizaje.

Luego Terminada la actividad les entrego a cada niño una cartulina dúplex de tamaño A3 le echo tempera de color rojo para que cada niño lo esparza por toda la cartulina de manera libre Andrea(DI) se muestra reacia no quería mover sus manos para esparcir la tempera sobre la cartulina, Jonathan(DI) le disgusto ensuciarse las manos con tempera lo realizo con mucha ayuda, Luis Andrés (DI) al inicio se mostró reacio y luego de persuadirlo le gustó y lo realiza sin mucha ayuda, Armando (DI) con mucha más seguridad lo realiza casi sin ayuda, Álvaro (DI) lo realiza con ayuda y cantándole el color rojo persuadiéndolo termina su trabajo. D.C.02, 10-10-2016.

También he podido reconocer como debilidad las estrategias de juego según Minedu nos propone utilizar con mucha frecuencia porque es un medio natural del niño y a través del juego simbólico genera aprendizajes, yo las aplicaba de forma inadecuada haciendo actividades rutinarias basadas en el juego sin ningún fin determinado no tomaba en cuenta el desarrollo de la coordinación motora gruesa y fina ni tampoco las actividades lúdicas que son la base de todo aprendizaje como se evidencia en el siguiente diario de campo:

Les entrego una hoja de trabajo donde pegaran bolitas de papel en el pollito como esta en la lámina, toda no se muestran dispuestos a trabajar pero con mi ayuda participan en el desarrollo de su trabajo de manera individual. Luis Andrés DA no quiere trabajar pero le ofrezco ayuda física y a duras penas termina su trabajo, Jonathan DI de igual manera no desea trabajar igual le ofrezco ayuda física, Álvaro DI mucho menos desea trabajar se levanta de la silla y se corre le invito a sentarse y le ayudo a terminar su trabajo, Juanita DI lo que desea es que entregue la muñeca para jugar y no quiere realizar su trabajo le ayudo a pegar las bolitas con el compromiso de entregarle la muñeca si termina su trabajo y así a duras penas terminamos, Armando DI fue el único que estaba dispuesto al trabajo la ayuda física fue menos, Andrea DI de igual manera no quiere trabajar pero persuadiéndola termina su hoja de trabajo. D.C. 02, 10-10-2016.

Los diarios de campo me permitieron identificar y registrar hechos que son idóneos de ser interpretados y el nivel y desarrollo del sentido crítico a cada estudiante y la posibilidad para formular estrategias que favorezcan la actividad docente.

La utilización de material concreto me permitió realizar que los estudiantes presten mayor atención sin embargo ese tipo de material no me resultaba tan beneficioso para los estudiantes de discapacidad visual y autista. Los estudiantes aprecian mucho cuando les proporciono una buena sesión de aprendizaje con mucho material y dinámico porque lo percibo en sus participaciones y en sus rostros de alegría de igual manera los estudiantes no prestan atención en las sesiones de aprendizaje donde la mediación se hace monótona, aburrida se trasluce en conductas inadecuadas de distracción.

Las estrategias de enseñanza en algunas sesiones de aprendizaje no son de mucha acogida por los estudiantes, a pesar que organizo estrategias para rescatar saberes previos para lograr en el estudiante esa transferencia del conocimiento nuevo con los conocimientos que ya posee.

De igual manera las estrategias de aprendizaje con lo que oriento a los estudiantes a establecer el modo de aprender no son de mucha acogida por ellos, estas no se cumplen de manera óptima para cada discapacidad que presentan los estudiantes.

En cuanto a la evaluación, soy rigurosa con los resultados ello me ha generado muchos problemas con los estudiantes, porque no doy debida atención a los indicadores y a la elaboración de los instrumentos adecuados sobre todo para la atención con discapacidad auditiva.

1.1.2 Análisis categorial - análisis textual. Mi práctica pedagógica estaba basada en el enfoque conductista, según el postulado de Hull teoría donde el aprendizaje estaba centrada en el maestro, también conocido como estímulo respuesta según lo manifiesta el postulado de Hull yo realizaba actividades pasivas donde se desarrollaba lo planificado sin tener en consideración las diferencias de los estudiantes.

En la ejecución de las sesiones de aprendizaje no lograba aplicar las estrategias de enseñanza de manera efectiva y lo observo a través de los diarios de campo que las estrategias que aplicaba no mantenían el interés por ello las sesiones se mostraban desmotivadas lo que resultaba eran actividades rutinarias sin considerar las necesidades de los estudiantes. Así mismo las estrategias de evaluación no correspondían al enfoque socio constructivista.

Categoría estrategias de enseñanza

“Procedimiento que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos” Díaz Barriga, F (2002) como lo manifiesta el autor en mención que las estrategias de enseñanza son los diferentes recursos pedagógicos que posee el maestro para transferir aprendizajes y que estos sean exitosos cuyo propósito es dotar a los estudiantes estrategias efectivas para el aprendizaje.

Sub categoría: juego

“considera que el juego es importante por ser un recurso pedagógico valioso para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes con sentido vivencial, dando la alegría al aprendizaje, la razón y la emoción se complementan”. MINEDU (2013) Así como lo manifiesta el Minedu, el juego a pesar de ser una actividad natural y la base para el desarrollo en la vida del niño no lo trabajaba con intención pedagógica lo consideraba como una estrategia muy difícil de trabajarla con los estudiantes minimizándoles sus capacidades de autonomía. Es evidente entonces que las sesiones de aprendizaje se tornaban pasivas y por ende los estudiantes no respondían con los propósitos previstos.

Sub categoría: Experiencia vivenciales

“El aprendizaje vivencial provoca la estimulación de todo el ser humano, haciendo que utilice sus inteligencias múltiples, dándole la oportunidad de que se interese, juegue y manipule los nuevos conocimientos, que incorpore tanto

la parte racional como emotiva logrando un aprendizaje integral” María Eugenia Espinosa Gonzáles (2014). Según el autor nos manifiesta como implica la vivencia de las diversas experiencias en el que el estudiante pueda sentir cosas y fortalecer su aprendizaje para la vida

Las experiencias vivenciales o directas las consideraba como actividades simplemente al aire libre, sin exponerlos a situaciones reales ni mucho menos que interactúen con su entorno manteniéndolos pasivos e inactivos por lo tanto las experiencias vivenciales en las sesión de aprendizaje no tenían intención pedagógica los estudiantes se mostraban desmotivados ante el aprendizaje.

Categoría estrategias de motivación

“La motivación es el proceso permanente mediante el cual el docente crea las condiciones, despierta y mantiene el interés del estudiante por su aprendizaje...” Según el Minedu (2013) es evidente entonces la importancia de atraer la atención del estudiante por el aprendizaje y también es la habilidad que tiene el maestro por mejorar y mantener la motivación durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sub categoría: material concreto

“Consideramos materiales curriculares aquellos medios que ayudan al profesorado a dar respuesta a los problemas concretos que se plantean en las diferentes fases de los procesos de planificación, ejecución y evaluación” Zabala (2007) desde este punto de vista los materiales educativos me facilitaban el proceso de enseñanza y construcción de aprendizajes, porque estimulan la función de los sentidos y activan las experiencias y aprendizajes previos, esta sub categoría fue unos de los aspectos positivos el uso de recursos y material concretos en algunas de las actividades de aprendizaje generaba interés y curiosidad, sin embargo no era una constante solo los utilizaba de vez en cuando.

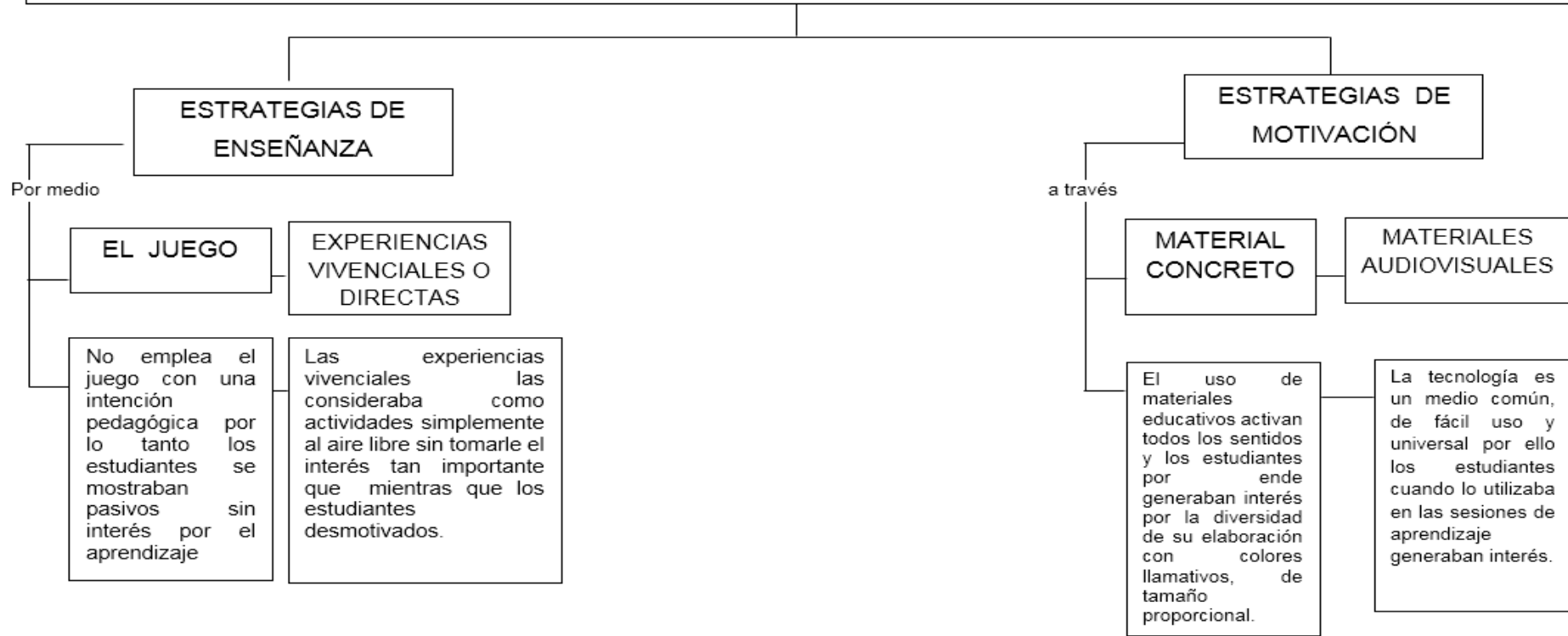
Sub categoría materiales audiovisuales. “Todos los medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza y construcción de aprendizajes, porque estimulan la función de los sentidos y activan las experiencias y aprendizajes previos”. Zabala (2007) como lo manifiesta el autor en mención toda actividad de aprendizaje debe de contar con materiales que despierten el interés del estudiante, estos debe de ser variados y de acuerdo a las características de los estudiantes

Otro de los aspectos positivos es el uso de los medios audiovisuales, pues utilizaba la televisión, la radio, laptop, multimedia y cuando los empleaba generaba interés porque la tecnología es un medio común de fácil uso que permitía la activación del sentido de la vista en primer lugar, sobre todo porque estos medios son los que encontramos en todos los espacios y por ello lograba para transmitir mensajes con propósitos educativos para generar aprendizajes y los estudiantes lo aceptan con agrado por ello facilitan el proceso de enseñanza. No obstante el uso de este material no era continuo y a pesar de ello lo parcializaba.

En conclusión mi práctica pedagógica, las necesidades de mis estudiantes, y sobre las teorías implícitas obtenidas de las experiencias e influencias en la labor pedagógica a lo largo del tiempo que son la base de la práctica orientando mi quehacer en el aula destaco la teoría implícita, el cual se sustenta en la teoría Conductista enfocada en el mecanismo puramente de recepción de la información no tomaba en cuenta las necesidades y características de los estudiantes sabiendo que se encuentran en una edad de formación y desarrollo psicomotor grueso y fino indispensable para desarrollar el resto habilidades como el lenguaje, conocimiento del cuerpo, orientación en los trabajos de coordinación motora fina para una mejor calidad de vida.

Todo esto sucedía porque mi práctica pedagógica estaba basada en el enfoque conductista realizando actividades sin tener en consideración que los estudiantes tienen individualidades y necesidades educativas propias las cuales no sabía cómo atenderlas.

Inadecuada aplicación de estrategias de enseñanza para desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura 2016-2018



TEORÍA IMPLICITA, El Conductismo, postulado de Hull, recompensa específica en términos de la reducción de la necesidad, teoría donde el aprendizaje estaba centrado en el maestro, también conocido como estímulo respuesta. Originando resultados poco novedosos de nuestras acciones.

Figura 1. Mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica

1.2 Planteamiento del problema

Como proceso de deconstrucción a través de la reflexión sobre la práctica pedagógica me permitió identificar la situación problemática sobre el cual se orientarán mis acciones de cambio. Es así que formulé el problema de la siguiente manera:

¿Cómo debo aplicar las estrategias de enseñanza para desarrollar las habilidades psicomotrices motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL-Piura?

1.2.1 Justificación. La presente investigación considera que el desarrollo de habilidades de psicomotricidad motora fina ocupa un lugar importante en la educación infantil sobre todo si se trabaja en el nivel inicial donde el proceso de desarrollo motriz tiene cimientos para el logro de su independencia y futuros aprendizajes teniendo en consideración las características propias de cada estudiante.

Así mismo la presente investigación sirve para aplicar nuevas estrategias de enseñanza para estudiantes con multidiscapacidad, como el juego y las experiencias vivenciales cuyo valor didáctico efectivo identifica y desarrolla con que capacidades, destrezas y habilidades aprende los estudiantes y estos a la vez se conviertan en aprendizajes significativos para la vida diaria logrando autonomía, resolución de problemas, conocimiento corporal entre otros.

Ciertamente estar dentro del programa de la segunda especialidad en diversidad e inclusión educativa me ha permitido analizar sobre mi praxis pedagógica para reflexionar sobre las fortalezas y debilidades en el quehacer del aula. Considero que si no hubiese tenido la oportunidad de reflexionar sobre mí actuar pedagógico las consecuencias no solo serían ser un docente tradicionalista, desmotivada, sino que no sería capaz de lograr una educación para la vida y autonomía de este grupo etario tan vulnerable

Ante esta realidad me toca desaprender para aprender nuevas prácticas pedagógicas por ello he tomado la decisión de revertir mi antigua practica pedagógica en función del desarrollo de las habilidades motora fina en los estudiantes. Esta investigación contribuirá a la mejora de mi práctica

pedagógica para lograr ser un agente de cambio y proveer a mis estudiantes las diversas oportunidades para alcanzar la autonomía y éxitos en una sociedad inclusiva.

2. Sustento teórico

“Es siempre necesario distinguir entre lo que sabe y lo que no se sabe con respecto a un tema para definir claramente el problema que se va a investigar” Carlos Sabino (1996) según el autor afirma que debo de examinar mi teoría, conocimientos, conceptos ya ejecutados en mi práctica pedagógica y establecer búsqueda de fuentes teóricas actuales y confiables que fundamenten la propuesta pedagógica.

2.1 En relación al estudiante

2.1.1 Discapacidad intelectual. “El término discapacidad intelectual no expresa una enfermedad o entidad única, sino más bien comprende un grupo variado de síndromes cuya principal característica es el déficit de la función intelectual” (Gutiérrez, V. 1999). Según Gutiérrez, la discapacidad la refiere como una condición de vida de una persona, que obstaculiza su funcionamiento intelectual, sensorial y motriz, afectando su desarrollo psicomotor, cognoscitivo, de lenguaje y socioafectivo sin embargo esta condición no minimiza la capacidad de aprender para mejorar su calidad de vida e inclusión social.

Cuando un niño o una niña, menor de 5 años, presenta retraso en el cumplimiento de las secuencias esperadas de desarrollo para sus iguales en edad y contexto sociocultural, en dos o más áreas (sensorio-motriz, lenguaje, cognitiva, socialización), se habla de retraso global del desarrollo. Si esta diferencia en el patrón esperado de desarrollo persiste por sobre los cinco años de edad, se lo define como discapacidad intelectual. (MINEDU, 2007, p.7)

Según Minedu nos indica que un niño o niña que presenta una discapacidad intelectual, puede tardar más tiempo en aprender a caminar, vestirse, alimentarse, e incluso estas limitaciones se manifiestan en dificultades para aprender, adquirir conocimientos (adquisición de la lectura y escritura, noción de número) y lograr su dominio y autonomía para realizar acciones cotidianas de la vida diaria. En tal sentido mi propuesta pedagógica me permite

atender las necesidades de los estudiantes con múltiples discapacidades para generar aprendizajes significativos que le sirvan para la vida diaria.

Síndrome de Down

Se trata de una alteración genética ocasionada por la presencia de un cromosoma extra en el par 21, y se produce durante la división celular en el momento de la gestación, sin que alguno de los padres sea responsable de que esto suceda. Los niños con síndrome de Down presentan rasgos físicos similares, de modo que se parecen mucho entre sí, y enfrentan una condición de vida diferente, no es una enfermedad. Tres características distinguen a los niños: bajo tono muscular, discapacidad intelectual y retardo en el lenguaje. De manera que mi aula está conformada en su mayoría por siete niños con síndrome de Down, un niño con discapacidad auditiva.

2.1.2 Habilidades. Desarrollar habilidades en nuestros estudiantes es nuestro objetivo y sobre todo si son estudiantes con multidiscapacidad que requieren una atención especial como lo manifiesta “En la Conferencia Mundial de Educación Para Todos (Jomtien 1990) se dio relevancia a la educación y, en particular, a las habilidades que son apropiadas para la vida (Unesco, 2004)”. El significado de habilidades para la vida es un proceso cuyo objetivo es ayudar a la gente a alcanzar lo que considera importante pues las habilidades para la vida son una nueva cultura de aprendizaje. Estas habilidades no deben verse de forma aislada sino como una preparación para la vida, que ayuden a la personas a pensar, sentir, actuar e interactuar como individuos y como miembros partícipes de su propia vida.

Por lo tanto antes de aplicar la propuesta pedagógica las habilidades motrices finas de los estudiantes eran torpes no cogían correctamente los cubiertos incluso habían niños que se les tenía que dar de comer en la boca porque no podían coger los cubiertos, tenían dificultad para coger el pincel, los crayones, las tijeras, no rasgaban, no ensartaban cuentas, tenían dificultad en pelar las frutas, los huevos que les ponían en sus lonchera, de igual manera observaba que mis estudiantes no habían desarrollado las habilidades motrices básicas que son la coordinación y el equilibrio tales como correr, marchar, saltar, lanzar, recepcionar, durante las actividades diarias igualmente observaba que no eran participativos mostrándose siempre pasivos, no respondían a las actividades propuestas en las sesiones de aprendizaje a

pesar de llevarles material concreto creo que las sesiones no estaban planificadas con actividades vivenciales y de juego por ello se mostraban indiferentes ante las acciones diarias.

Considero que aplicar habilidades psicomotrices motoras finas en el proceso de enseñanza aprendizaje les permitirá a los estudiantes sentar las bases para los siguientes aprendizajes. En este caso tenemos un aporte significativo de Piaget e Inhelder (1997) donde señalan que: La inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de su desarrollo no es otra que la inteligencia motriz. El psicoanálisis da una revalorización al cuerpo, la vivencia corporal que contribuye a personalizar de alguna manera el yo (p. 15). Haciendo referencia a la cita anterior, cabe destacar que para que el niño/a tenga un mejor desarrollo y formación debe realizar actividades motrices para su desarrollo físico y mental. Sin embargo poniendo en práctica la nueva propuesta pedagógica luego de haber reflexionado sobre la misma, y con la puesta en marcha actividades de juego y experiencias vivenciales, donde el juego me permitía desarrollar la participación y socialización en las actividades de tal manera que he logrado que los estudiantes sean niños participativos, respetan normas, siguen la consigna, el estado emocional es evidente porque se muestran contentos y alegres, se denota que han desarrollado mucho sus habilidades motrices finas porque pueden realizar actividades como embolsar canchita para festejar el cumpleaños de su compañero de aula, son capaces de pelar los huevos sancochados que llevan en sus loncheras, transvasan líquidos elaborando sus botellas con agua de colores, encestan pelotitas de colores, elaboran collares y pulseras para mamá en cuanto a las experiencias vivenciales me ha permitido desarrollar niños que sean capaces de experimentar cada actividad que realizaban convirtiéndose en aprendizajes significativos que le sirven para la vida.

2.2. En relación a la problemática

2.2.1 Estrategia de enseñanza. “Las estrategias de enseñanza son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible

para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos. Mayer, 1984, Shull, 1988. West, Farmer y Wolff. (1991). En tal sentido es el proceso de ayuda que ofrece el maestro para favorecer el desarrollo de las competencias en los estudiantes, sin embargo para lograr calidad en la enseñanza se deben considerar otras competencias que también es necesario tomar en cuenta en los maestros, la planeación didáctica, el dominio de los conocimientos, la formación continua, el crear ambientes de aprendizaje propicios para aprender, la evaluación con un enfoque de competencias y la utilización de diversos recursos tecnológicos como mediadores del aprendizaje.

“El enfoque de aprendizaje activo enfatiza que todas las personas aprenden mejor mediante la participación activa. Toda actividad, especialmente en las primeras etapas de desarrollo, en realidad “conecta nuestros cerebros” y establece conceptos y habilidades fundamentales necesarias para todo el aprendizaje futuro. Lilli Nielsen (1998). Ante esta premisa una de las diversas e importantes tareas que tiene una maestra en el nivel inicial es la de planificar actividades para poder llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje como actividades de juego y experiencias vivenciales que le permitan construir su propio aprendizaje y así transmitir los contenidos de enseñanza con eficacia que atiendan las necesidades e intereses educativos de cada estudiante de manera diferenciada. Los estudiantes se mostraban más activos con ganas de participar en las actividades planificadas. De esta manera el aprendizaje activo enfoca la creación de un ambiente enriquecido y apropiado para el aprendizaje de modo que los estudiantes con múltiples necesidades especiales se conviertan en aprendices activos.

2.2.2 Experiencias vivenciales. “Psicología del aprendizaje verbal significativo”, su teoría acuña el concepto de aprendizaje significativo para distinguirlo del repetitivo o memorístico y señala el papel que juegan los conocimientos previos del estudiante en la adquisición de nuevas afirmaciones...” David Ausubel publica en (1963), nos refiere que el aprendizaje significativo y vivencial es proporcionar a la estudiante las condiciones necesarias para que el proceso de transferencia de los aprendizajes se de manera natural, lúdica y con agrado para el estudiante, nos manifiesta también que los materiales deben de estar estructurados con el

objetivo previsto, jerarquizados, que la enseñanza respete la estructura psicológica del estudiante es decir, sus conocimientos previos y sus estilo de aprendizaje y sobre todo que los estudiante estén predispuestos para la enseñanza con una motivación permanente. En cada una de las actividades planificadas en las sesiones de aprendizaje he considerado la participación directa de los estudiantes que sean partícipes de todas las acciones y que sean capaces de tocar, probar, mirar, oler de hacer suya cada acción cuando pelaban sus alverjitas para luego embolsarlas y llevarlas a casa para que mamá las prepare con esta actividad está vivenciando una combinación de acciones como el color de las alverjitas, cuando les retiraba su cascara desarrollaban acciones psicomotrices motrices finas óculo manual, embolsarlas desarrollaban habilidades cognitivas de atención, el hecho de llevar a casa para entregarlo a mamá está desarrollando la funcionalidad del producto. Con este tipo de estrategias les estamos permitiendo a los estudiantes que sean ellos mismos los que construyan sus propios aprendizajes que le servirán para la vida diaria.

2.2.3 El juego.

“Todos los niños pequeños aprenden jugando y son la base para aprender las actividades de la vida diaria, prepararlo realmente para enfrentar los múltiples compromisos del diario vivir con verdadera independencia. A veces se crea un sentimiento de dependencia al hacer más complicado de lo que en realidad es el aprendizaje de las actividades de la vida diaria. Es lo que llamo el síndrome de la inutilidad aprender las actividades de la vida diaria a través del juego es una forma y medio para evitar el sentimiento de inutilidad y promover el sentimiento de confianza y superioridad en la vida compartida” Lilli Nielsen (1999)

Como se puede entender todos los niños aprenden a través del juego, si los niños sin discapacidad aprenden naturalmente a mover su propio cuerpo como levantar su cabeza, alcanzar objetos, enderezarse, etc. a usar su propio cuerpo para explorar lo que les rodea incluyendo lo que tienen a su alrededor, y a participar activamente interactuando con otras personas. Un niño con discapacidad no tiene suficientes posibilidades para desarrollar estas habilidades por ello requiere utilizar el juego como estrategia de enseñanza para estimular los sentidos que se convierten en ventanas receptoras de toda información que llega al cerebro lograr la plasticidad cerebral y procesar con

más eficiencia la información que proviene de los sentidos la respuesta de esta estimulación es adquirir la confianza explorar y moverse en su contexto.

En este sentido, se asume que el juego tiene un fin didáctico puesto que es un medio de enseñanza-aprendizaje; como lo manifiesta en el libro “La hora del juego libre en los sectores” MINEDU (2009) “El juego es la actividad primordial en la vida del niño, en esta etapa se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse y estas conexiones se producen cuando el niño juega”

El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero sí ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje. Así mismo MINEDU (2013), afirmó que el juego es un recurso metodológico para generar aprendizajes con calidad y calidez humana, además el juego es una herramienta pedagógica que permite aprender con gusto “querer lo que uno hace” y el juego fortalece la constancia, el respeto, el autogobierno, la cooperación, el compañerismo, la audacia, entre otros valores y actitudes...

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase por ello con la nueva propuesta aprendí a crear juegos diversos en la programación de las sesiones de aprendizaje como: transportando botellas de colores en una carreta, la carrera de colores, huevitos a su huevera, el juego de la pesca: de colores, de frutas, de animales entre otros, con este tipo de actividades del juego como una estrategia óptima para apoyar y facilitar el aprendizaje lo cual permitió que estas sean interesantes, motivadoras, entretenidas y generen en el niño participación dinámica y alegre pues el juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea, natural, alegre, dinámica para que se genere la transferencia de conocimientos y que estos le sirvan para la vida.

La secuencia metodológica del juego según MINEDU, (2009). Es un momento pedagógico que tiene un proceso que enlaza la posibilidad de desarrollar el juego utilizando los espacios y materiales diversos ofreciéndole la oportunidad de interactuar con sus compañeros. 1) Planificación; la maestra establece y recuerda las normas de convivencia durante el juego, dialogaba con los estudiantes antes de comenzar el juego sobre lo que íbamos a realizar,

establecí las normas del juego cómo esperar su turno, no debemos de golpearnos, en qué lugar lo íbamos a realizar ya sea en el patio o fuera de la escuela en otras palabras le anticipaba las actividades a trabajar. 2) Organización; en este segundo momento preparé el ambiente con los materiales y recursos para el juego como por ejemplo cuando realizábamos el embolsado de la canchita para compartir con nuestros amigos les proporcionaba a cada estudiante dos recipientes uno con la canchita y otro vacío para que coloquen la bolsitas de canchita y bolsas de plástico, en otras oportunidades de juego de la pesca del color azul, rojo o pesca de productos que nos ofrece la vaca les entregaba una caña de pescar con imán y las diferentes figuras a imantar y así en cada sesión que realizaba priorizaba los materiales para las actividades de juego. 3) Ejecución; es el momento central del proceso aquí desarrollé lo planificado poniendo de manifiesto toda la actividad lúdica, en este momento cada estudiante le ofrezcí la oportunidad de participar prestándole la ayuda física o verbal y el tiempo necesario para que realice con tranquilidad su actividad procuro darles confianza, entusiasmo y seguridad para que culminen con éxito su juego. Es aquí que al manipular objetos va conociendo sus propiedades y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina por ejemplo cuando jugamos al colocarle la colita a la vaca, preparo mi botella de colores el introducir agua y tempera a las botellas, el juego de la pesca, están poniendo de manifiesto una serie de habilidades entre ellas su motricidad fina. 4) Orden; es el momento en que se termina de jugar y propongo a los estudiantes ayudarme a guardar los materiales para que todo quede en su lugar, esta actividad la realizo porque no solo tiene como objetivo dejar todo en orden sino que la realizo porque implica desarrollar la formación de hábitos de aseo, de orden y cuidado de los materiales. Pero además lo considero como un momento que genere oportunidades para que el estudiante desarrolle sus habilidades motoras finas, establezca relaciones, haga clasificaciones, seriaciones y realice otras habilidades más. 5) Socialización; es el momento en que les ofrecí la oportunidad de expresar ya sea de manera verbal o gestual lo que hicieron en el momento de la ejecución del juego con preguntas sencillas como ¿Les gustó el juego? ¿Cómo te sentiste? ¿Cómo lo realizaste? Entre otras, evocando o recordando lo sucedido en el desarrollo del juego.

2.3 En relación a la propuesta pedagógica

2.3.1 Modelo social. “La educación inclusiva aspira a habilitar las escuelas para que sean capaces de acoger y responder a las necesidades de todos sus alumnos y de promover una vida en comunidad y de participación” (MINEDU. 2012) Según el Minedu nos refiere que no solo es reducir barreras en el aprendizaje sino desea que tengamos escuelas que puedan ser capaces de atender las necesidades e interés de todos los estudiantes sin distinción alguna de esta manera lograremos tener una educación inclusiva de calidad con una verdadera inclusión de las personas con discapacidad contribuyendo a reducir prejuicios sociales por todo lo referido anteriormente es que el modelo social lo trabajo a través de los enfoques inclusivo, intercultural, de derecho y de género.

2.3.1.1 Enfoque inclusivo. “La educación con enfoque inclusivo aspira al desarrollo de las escuelas comunes para que todos los estudiantes sin importar sus características individuales, culturales o sociales puedan acceder a una educación de calidad con equivalentes oportunidades de aprender y participar en el contexto escolar” (Trabajo con familia y comunidad 2016-2018.Pág.35) los defensores de este enfoque manifiestan que no son las limitaciones individuales las raíces del problema, sino las limitaciones de la propia sociedad, para prestar servicios apropiados y para asegurar adecuadamente que las personas con discapacidad sean tomadas en cuenta dentro de la comunidad a la que pertenece. Con este propósito es que atendí a niños y niñas con multidiscapacidad para satisfacer las diversas necesidades educativas y características que demanda su atención educativa en todas las áreas asimismo generar aprendizajes para la vida.

2.3.1.2 Enfoque de derechos. Los derechos humanos se fundan en la dignidad humana, la libertad y la igualdad, son inalienables, no pueden ser suspendidos o retirados y deben ser ejercidos sin discriminación, tal como lo establece la Declaración Universal de Derecho Humanos en su artículo 1: “Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y todos como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros”. Por ello es que atiendo a niños y niñas sin distinción

alguna respetando el derecho en brindarles una educación de calidad y equidad respetando las individualidades de cada estudiante.

2.3.1.3 Enfoque intercultural. Parte del reconocimiento que nuestra sociedad es pluricultural, multiétnica y multilingüe y asume que la convivencia armónica de diferentes comunidades étnicas y culturales aportan a la construcción de una sociedad integral y tolerante, que favorece la comunidad de toda la población a la vivencia de la comunidad. El enfoque de interculturalidad reconoce el derecho a la diversidad promoviendo el respeto a la diferencia cultural como derecho humano. Promueve el enfoque intercultural en la construcción de una escuela en la que conviven distintas formas de ser, de crear, de pensar y de resolver los problemas, con respeto a la diversidad pero con igualdad de derechos.

2.3.1.4 Enfoque de género. El enfoque de género es una forma de mirar la realidad identificando los roles y tareas que realizan los hombres y las mujeres en una sociedad. El concepto “género” hace referencia a roles, conductas y expectativas socialmente construidas relacionadas con el ser hombre o ser mujer y basadas en la diferencia sexual entre ellos. El enfoque de género permite analizar desde una mirada integral los efectos de las desigualdades sociales y relaciones asimétricas de poder, en la calidad de vida de hombres y mujeres y cómo se perpetúa desde las familias. Por ello se realizan tareas para que participen por igual en las tareas del aula y a compartir responsabilidades de la misma forma como el repartir loncheras, limpiar las mesas, entregar individuales, entre otros.

2.3.2 Descripción de la propuesta pedagógica

2.3.2.1 Enfoque del sustento

Trabajar la práctica pedagógica bajo el enfoque constructivista de David Paul Ausubel que de acuerdo al aprendizaje significativo donde los nuevos conocimientos se incorporan a las estructuras cognitivas del estudiante sin embargo este proceso se va a desarrollar partiendo de lo que ya posee el estudiante que responde a las necesidades educativas y a partir de allí ese saber aunque mínimo utilicé estrategias diversas, el juego, experiencias vivenciales, material concreto, motivación entre otros va a modificar y será significativo para el estudiante de paso atendiendo a la diversidad de necesidades educativas especiales que cada uno de los estudiantes.

El modelo constructivista, según el cual el desarrollo es un proceso evolutivo que se realiza por el descubrimiento y la actividad del sujeto; por ello, plantea que el ordenador debe utilizarse como una herramienta con lo que el estudiante compruebe sus hipótesis, represente sus hallazgos y, en suma, sea para él un objeto con el cual pensar. (Nédez, Z. 1990, p.116)

Luego de esta premisa puedo darme cuenta y analizar que mi práctica pedagógica ha variado luego de haber puesto en marcha la nueva propuesta pedagógica; consideraré que la sub categoría el juego y experiencias vivenciales para desarrollar habilidades motrices finas y ejecutarlas en las sesiones de aprendizaje diaria me permite estar satisfecha como profesional porque puedo decir que he logrado mejorar en mi práctica docente porque me doy cuenta que una sesión de aprendizaje sin materiales y sin una estrategia de juego no se puede lograr tan fácilmente sobre todo con este grupo de estudiantes con múltiples discapacidades que necesitan una atención oportuna y diferenciada para generar aprendizaje para la vida por ello he logrado cambios significativos y aprendizajes duraderos en mis estudiantes y lo observo en los diferentes espacios y contexto de vida diaria como cuando se les solicita su participación en los juegos de las fiestas infantiles que se realizan, cuando en el momento de la alimentación son capaces de pelar sus frutas, los huevos, comen por si solos casi sin derramar, también cuando sus padres me informan que sus hijos están colaborando más en las actividades diarias de casa, cuando desarrollamos actividades grafico plástico: pintar con pincel y tempera, cuando realizamos collage, pegar, rasgar, embolilla, arrugar entre otras. Todo este cambio de la practica pedagógica me ha permitido también valorar y atender a sus necesidades e intereses de los estudiante con habilidades diferente brindándoles un ambiente motivador permanente con actividades significativas y de juego se lograr despegar sus potencialidad sin poner techo de restricción porque me doy cuenta que pueden siempre y cuando les ofrezca aprendizaje para la vida

2.3.2.2 Planificación. Planificar es una tarea importante porque me permitió contrastar una teoría con la práctica, esta tarea radico en la necesidad de organizar de manera coherente lo que se quiere lograr con los estudiantes en la propuesta pedagógica he mejorado los documentos de gestión como Proyecto Educativo Institucional, Proyecto Curricular de la Institución, Plan

Anual de Trabajo, las Unidades de Aprendizaje y las sesiones de aprendizaje por lo tanto ahora se planifico y se realizó tres sesiones de aprendizaje en el día considerando todos los procesos pedagógicos y la estructura brindada por el programa pues me permitió desarrollar con mejores resultados lo planificado y mejorar por ende la práctica pedagógica.

2.3.2.3 Implementación. La implementación del material didáctico elaborado en cada sesión de aprendizaje durante la propuesta pedagógica presentó las características y funcionalidad de ser pertinentes, concreto, significativo, seguro, atractivo y ha permitido mantener la atención y motivación de manera sostenida pasando de los elementos reales a su representación en formas con volumen y de las fotos a su representación gráfica simbólica como por ejemplo, de la fruta real y concreta pasé a la foto que representa gráficamente una fruta. De la acción concreta de beber agua en un vaso, pasé a la representación gráfica de esta acción en una lámina.

Fue fundamental considerar la secuencia y organización tanto de los materiales, como de las actividades, las que siempre deben ir de lo más concreto a lo más abstracto, de las más simples a las más complejas. Lo abundante y variado del material, destinado al logro de un mismo objetivo, logré la transferencia y generalización de los aprendizajes, así mismo dotar de materiales diversos los sectores funcionales del aula los cariñositos.

2.3.2.4 Ejecución. Es importante considerar que las sesiones de aprendizaje deben responder a los momentos pedagógicos y a los procesos pedagógicos. Cada sesión tiene actividades de inicio, desarrollo y cierre: “La estructura lógica de la mediación docente en la sesión de aprendizaje comprende: actividades de inicio, de desarrollo y de cierre” (MINEDU 2013b: 58-59). “Las actividades de inicio tienen como propósito comunicar a los y las estudiantes lo que aprenderán en la sesión, activar o movilizar sus saberes previos (evaluación diagnóstica), que servirán como enlace puente para la construcción de los nuevos aprendizajes”. Esta fase es sumamente importante porque me permitió activar los diferentes canales de ingreso de información como las ventanas de los sentidos y mantenerlo atento para los siguientes aprendizajes.

En las actividades de desarrollo, los estudiantes han sido los protagonistas del aprendizaje y han participado activamente en la construcción del mismo.

Les ofrecí posibilidades de elegir y de hacer, que permitieron desencadenar procesos de pensamiento tales como: mirar, relacionar, buscar, anticipar, para la solución de problemas y desafíos para construir sus nuevos aprendizajes.

En la actividad de cierre se promueve la metacognición ^[1] como parte del aprendizaje orientado al mejoramiento continuo de los desempeños que evidencian los y las estudiantes en el desarrollo de las capacidades. Asimismo, las actividades de cierre constituyen una oportunidad para que los y las estudiantes transfieran o utilicen lo aprendido en nuevas situaciones; por ejemplo, ejecución de tareas, prácticas calificadas (MINEDU 2013b: 59)

He logrado que los estudiantes sean capaces de transferir sus aprendizajes a nuevas situaciones de la vida cotidiana que le sean útiles y funcionales como ayudar en las tareas de la casa, participen con autonomía e independencia, compartan con sus compañeros en las diferentes actividades que realizamos ya sea dentro y fuera de la escuela.

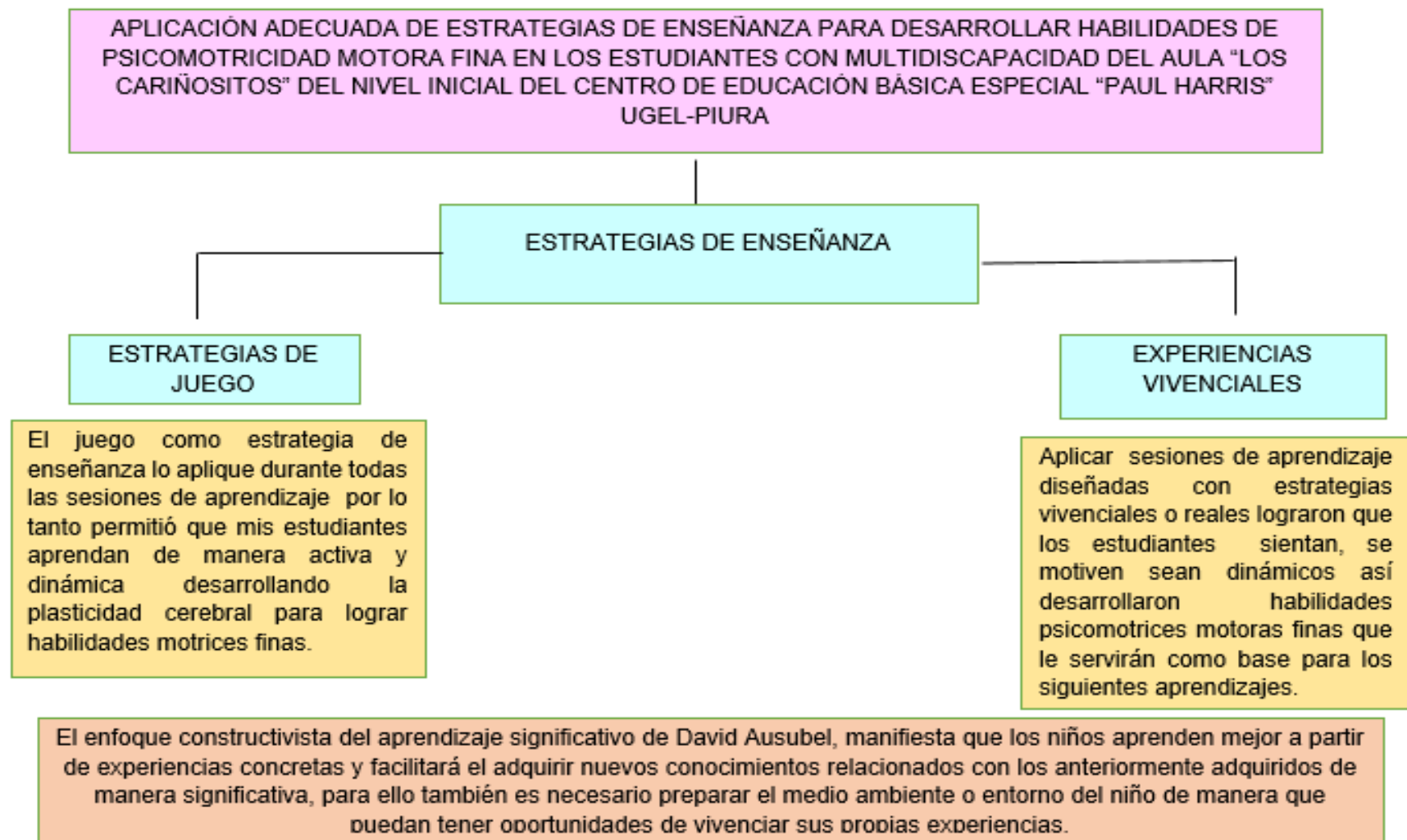


Figura 2. Mapa de la reconstrucción de la práctica pedagógica

3. Metodología de la investigación

Elliott (1993) define la investigación-acción como el “estudio, la acción y la reflexión de una situación social con el propósito de cambiar o mejorar la calidad de la acción misma” según el autor en mención nos refiere que la investigación acción es una constante reflexión de nuestra practica pedagógica con el objetivo de mejorar nuestro actuar en las aulas.

3.1 Tipo de investigación

La investigación acción es de tipo cualitativa y es pedagógica, porque se desarrolla en el aula a partir de la reflexión, el objetivo de la investigación cualitativa es describir sucesos que se estudian en su totalidad y en su contexto natural. Las investigaciones cualitativas pretenden encontrar respuestas e interpretar los resultados que se obtienen teniendo en cuenta el significado y las consecuencias posibles para los participantes implicados.

Es un instrumento que permite al maestro comportarse como aprendiz de largo alcance, como aprendiz de por vida, ya que le enseña cómo aprender a aprender, cómo comprender la estructura de su propia práctica y cómo transformar permanente y sistemáticamente su práctica pedagógica. (Restrepo, 2008, p. 111)

Según Restrepo (2003), presenta tres fases a ejecutar:

La deconstrucción: Es la reflexión sobre un área problemática de la práctica pedagógica pasada y presente. Proceso de análisis desde la retrospectión, donde los diarios reflexivos y las observaciones al docente, se constituyen en herramientas importantes para desarrollar este proceso.

Se llevó a cabo esta primera etapa metodológica a partir de los datos del diario de campo en el que registré eventos de mi práctica suficientes para asegurar la representatividad de todo el perfil de la misma, mis fortalezas y debilidades, vacíos y elementos de ineffectividad, así como las teorías implícitas con las que trabajaba.

La reconstrucción: Planeación y ejecución de acciones alternativas para mejorar la situación problemática detectada en la fase anterior. Consiste en

pasar de un conocimiento práctico más bien inconsciente (develado en la deconstrucción) a un conocimiento crítico y teórico. Permitted la transformación de la práctica pedagógica en relación directa al problema de investigación acción priorizado. Reafirmando lo bueno de la práctica anterior, y lo complementé con esfuerzos nuevos y propuestas pedagógicas de aquellas subcategorías débiles con estrategias de juego y experiencias vivenciales durante la planificación, elaboración y ejecución en cada sesión de aprendizaje.

Evaluación de la nueva práctica o práctica reconstruida: consistió en la evaluación o seguimiento de la acción o acciones propuestas en la práctica pedagógica. Para ello ejecuté la nueva práctica por cierto tiempo, acompañé su accionar con la redacción de los diarios de campo analizando luego los mismos para comprobar los resultados de éxito en la aplicación de la nueva propuesta pedagógica estrategias de juego y experiencias vivenciales.

En resumen el presente trabajo de investigación inicio con la elaboración de los diarios de campo donde se narra de manera textual y descriptiva reflexionando sobre la sesión de aprendizaje, ya elaborado los 12 diarios de campo procedí a elaborar el cuadro de categorías y subcategorías donde obtengo los hallazgos recurrentes y unidades de análisis luego se elaboró la matriz de confirmación de las categorías y subcategorías como producto se obtiene la cantidad de recurrencias positiva y negativas de todos los diarios de campo, luego la matriz de conceptualización primero le doy una definición con mis propios saberes previos más el apoyo bibliográfico o teoría implícita de la practica pedagógica, se elaboró también la matriz de formulación del problema de investigación Se elaboró el mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica, matriz de objetivos.

3.2. Objetivos

3.2.1 Objetivo general. Mejorar la práctica pedagógica a partir de la aplicación de estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales para desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura – Región Piura.

3.2.2 Objetivos Específicos

- **Objetivo específico 1:** Planificar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales para desarrollar las habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.
- **Objetivo específico 2:** Implementar con recursos y materiales las sesiones de aprendizaje para desarrollar las habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.
- **Objetivo específico 3:** Ejecutar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales para desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.

3.3 Hipótesis de acción

Las hipótesis de acción me permiten precisar las acciones que generan los cambios para hacer frente a la situación problemática identificada. A continuación, planteo las siguientes hipótesis de acción:

- **Hipótesis de acción 1:** La planificación de sesiones de aprendizaje incorporando el juego y experiencias vivenciales permitirán el desarrollo de habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.
- **Hipótesis de acción 2:** La implementación con recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje permitirán el desarrollo de habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.
- **Hipótesis de acción 3:** La ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias enseñanza de juego y experiencias vivenciales permitirán desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.

3.4 Beneficiarios

El docente investigador; esta investigación me beneficia en cuanto he logrado aprender a utilizar las estrategias de enseñanza adecuadas para el desarrollo de las habilidades de psicomotricidad motora fina, para planificar las sesiones de aprendizaje teniendo en consideración los procesos pedagógicos que antes no tomaba en cuenta, elaborar y crear material para utilizarlo en todas las sesiones para obtener logros de aprendizaje en los estudiantes, me permitió conocer bases teóricas que sirven de sustento para mi práctica pedagógica, de igual manera me permitió crecer profesionalmente porque ello contribuye a tener más seguridad y satisfacción de logro en los estudiantes aprendizajes funcionales para la vida, así también como persona me siento satisfecha de obtener un crecimiento profesional que trascienda a los demás. Los estudiantes, el aula del nivel inicial denominada “Los Cariñositos”, está conformado por 08 estudiantes, 06 son varones y 02 mujeres; todos presentan discapacidad intelectual asociada al síndrome de Down y 01 estudiantes con discapacidad auditiva.

Los estudiantes de educación inicial se beneficiaran porque logran el desarrollo de las habilidades de psicomotricidad motora fina lo cual les ayudará para que ellos puedan realizar actividades de pinza, prensión, viso motriz, óculo manual, todo ello útil para que logren su independencia y puedan realizar diversas actividades donde se involucra la parte motora fina como actividades de alimentación en coger la cuchara, lavarse la cara, lavarse las manos, peinarse entre otras actividades de la vida cotidiana para lograr una mejor calidad de vida.

Los padres de familia, también resultaron beneficiados con esta investigación porque sus hijos pueden demostrar mejoras en sus habilidades de psicomotricidad motora fina, desarrollando autonomía y seguridad en las diferentes actividades realizadas en casa haciendo que ellos tomen conciencia de la importancia de estimular la coordinación motora fina en el logro de una autonomía e independencia que les ayude a dar respuesta a una situación problemática.

3.5 Instrumentos

3.5.1 Diario de campo. La aplicación de los diarios de campo me permitió analizar sobre la practica pedagógica en situ para luego analizar las fortalezas y debilidades de la misma de este manera tomar la decisión de cambio que se trasluce en la aplicación de una nueva propuesta pedagógica para mejorar mi praxis en el aula.

Los diarios constituyen narraciones realizadas por los profesores y profesoras (tanto en activo como en formación), el marco espacial de la información recogida suele ser el ámbito de la clase o aula pero nada impide que otros ámbitos de la actividad docente puedan ser igualmente reflejados en el diario. (Restrepo, 2010.)

El diario de campo es un instrumento que ayuda al maestro en esta tarea de cuestionarse y cuestionar el saber académico, el conocimiento prefabricado, su manera de conducirlo, de buscarlo, de contextualizarlo, de construirlo o de validarlo por sí mismo y con el alumno, luego sistematizarlo y verificar su utilidad e importancia.

Teniendo presente que lo esencial de la labor docente es la formación del estudiante, que toda área de conocimiento ha de convertirse en área de formación, donde lo más importante no es la prisa en transmitir los temas sino la profundidad y el rigor en los mismos.

3.5.2 Encuesta a los padres de familia. Es un instrumento destinado a obtener datos de varias personas, se utilizó un listado de diez preguntas escritas que se entregan a los padres de familia en una reunión a fin de que la contesten por escrito este listado se llama cuestionario.

La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, así por ejemplo: Permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas (Grasso, 2006, p.13)

4. Plan de acción

4.1 Matriz del plan de acción

PREGUNTA ACCIÓN	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPOTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
¿Cómo debo de aplicar las estrategias de enseñanza para desarrollar las habilidades psicomotrices motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” - UGEL-Piura Región Piura?	Planificar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales para desarrollar las habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris”, distrito-Piura UGEL Piura-Región Piura.	La planificación de sesiones de aprendizaje incorporando el juego y experiencias vivenciales permitirán el desarrollo de habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” , distrito-Piura UGEL Piura-Región Piura.	Planifico diseño de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales.	<ul style="list-style-type: none"> - Negociar con las autoridades de la Institución Educativa la necesidad de incorporar estrategias de enseñanza lúdica y estrategias directas o lúdicas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para desarrollar habilidades motrices finas en los estudiantes. - Informar los padres de familia sobre la necesidad de incorporar estrategias de enseñanza lúdica en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para desarrollar habilidades motrices finas en sus hijos. - Investigar fuentes de información veraces sobre estrategias de enseñanza vivenciales según Frida Díaz Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas. - Investigar fuentes de información sobre la teoría de aprendizaje significativo de David Ausubel. - Analizar el Diseño Curricular Nacional para revisar las teorías, competencia y capacidades que voy a trabajar en las sesiones de aprendizaje. - Revisar el Proyecto Institucional de la Institución educativa para analizar el diagnostico socio educativo de los estudiantes. 	Diarios de campo. Sesiones de aprendizaje. Unidades de aprendizaje	Del 0405/2017 al 21 '7-06-2107

PREGUNTA ACCIÓN	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPOTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
				<ul style="list-style-type: none"> - Revisar la Programación curricular de aula con la finalidad de articular las actividades del proyecto de investigación. - Elaborar unidades de aprendizaje que respondan a la propuesta educativa. - Elaborar sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta las estrategias de enseñanza lúdica y estrategias directas o vivenciales, según Carlos Alberto Jiménez V. Proceso inherente como al desarrollo humano. - Elaborar sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta las características de los estudiantes con multidiscapacidad. - Elaborar sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los procesos pedagógicos. - Diseñar instrumentos de evaluación como la lista de cotejo para evidenciar los logros de aprendizaje. - Elaborar sesiones de aprendizaje para promover proceso cognitivos en el logro aprendizajes significativos. - Analizar los carteles de necesidades de aprendizaje - Revisar los informes psicopedagógicos y el Plan de orientación individual para tener en consideración durante la elaboración de las unidades didáctica. - Seleccionar información confiable sobre estrategias de enseñanza lúdicas y estrategias directas o vivenciales para desarrollar habilidades: motrices fina y teorías o corrientes pedagógicas que sustentan la práctica pedagógica actual. 		

PREGUNTA ACCIÓN	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPOTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
	<p>Implementar con recursos y materiales las sesiones de aprendizaje para desarrollar las habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula "Los Cariñositos" del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Paul Harris" , distrito de Piura- UGEL Piura - Región Piura.</p>	<p>La implementación con recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje permitirán el desarrollo de habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula "Los Cariñositos" del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Paul Harris", distrito de Piura- UGEL Piura - Región Piura.</p>	<p>Implemento las sesiones de aprendizaje con recursos y materiales que correspondan a la propuesta de David Ausubel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar materiales educativos acorde a la sesión de aprendizaje planificada - Elaboración de material didáctico concreto con las pautas de elaboración según los autores Márquez Graells y Díaz Barriga, Frida y Hernández Rojas, Gerardo - Elaboración de material educativo no estructurado siguiendo las pautas de elaboración según los autores Márquez Graells y Díaz Barriga, Frida y Hernández Rojas, Gerardo - Adquisición de material educativo estructurado de acuerdo a las capacidades a desarrollar en las sesiones de aprendizaje. - Adaptar material educativo según las necesidades de los estudiantes y según la planificación de las sesiones de aprendizaje. - Elaborar material educativo con los padres de familia que respondan a la planificación de las sesiones de aprendizaje. - Solicitar material educativo a los padres de familia que respondan a la planificación de las sesiones de aprendizaje. - Organizar con recursos y materiales el sector del área de psicomotricidad. - Adquirir material estructurado para organizar el área de psicomotricidad - Elaborar material educativo con material de la zona que nos sirva para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. 	<p>Diarios de campo.</p>	

PREGUNTA ACCIÓN	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPOTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
	<p>Ejecutar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales para desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” , distrito de Piura- UGEL Piura - Región Piura.</p>	<p>La ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales permitirán desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” , distrito de Piura- UGEL Piura - Región Piura.</p>	<p>Ejecuto sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales según Lilli Nielsen y David Ausubel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar en las sesiones de aprendizaje estrategias de juego y experiencias vivenciales que desarrollen habilidades de psicomotricidad motora fina - Ejecutar sesiones de aprendizaje desarrollando procesos pedagógicos. - Promover procesos cognitivos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. - Aplicar en las sesiones de aprendizaje estrategias de enseñanza de juego que desarrollen las habilidades de psicomotricidad motora fina. - Aplicar en las sesiones de aprendizaje con experiencias vivenciales que respondan a lo planificado - Investigar sobre el autor de los procesos cognitivos según Jean Piaget. 	<p>Sesiones de aprendizaje Lista de cotejo Material concreto utilizado para las sesiones e aprendizaje.</p>	

4.2 Matriz de evaluación

HIPÓTESIS 1:			
La planificación de sesiones de aprendizaje incorporando el juego y experiencias vivenciales permitirán el desarrollo de habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura-Región Piura.			
ACCIÓN	RESULTADOS	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Planifico diseño de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales	Diseño de sesiones de aprendizaje con la aplicación de estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales favorece el desarrollo de habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris”, distrito-Piura UGEL Piura-Región Piura.	Nivel de desarrollo de psicomotricidad desarrollar habilidades motrices finas en los estudiantes.	- Unidades de aprendizaje - Sesiones de aprendizaje - Diarios de campo.
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 1	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN DE INSTRUMENTOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Negociar con las autoridades de la Institución Educativa la necesidad de incorporar estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para desarrollar habilidades motrices finas en los estudiantes. - Informar los padres de familia sobre la necesidad de incorporar estrategias de enseñanza lúdica en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para desarrollar habilidades motrices finas en sus hijos. - Investigar fuentes de información veraces sobre estrategias de enseñanza vivenciales según Frida Díaz Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas. - Investigar fuentes de información sobre la teoría de aprendizaje significativo de Vygotsky. - Analizar el Diseño Curricular Nacional para revisar las teorías, competencia y capacidades que voy a trabajar en las sesiones de aprendizaje. - Revisar el Proyecto Institucional de la Institución educativa para analizar el diagnostico socio educativo de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Negocia con las autoridades de la Institución Educativa la necesidad de incorporar estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para desarrollar habilidades motrices finas en los estudiantes. - Informa los padres de familia sobre la necesidad de incorporar estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para desarrollar habilidades motrices finas en sus hijos. - Investiga fuentes de información veraces sobre estrategias de juego de Lillie Nielsen. - Indaga fuentes de información confiable sobre estrategias de experiencias vivenciales. Según David Ausubel desde una perspectiva de aprendizaje significativo. - Elabora de sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta las características de los estudiantes con multidiscapacidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de asistencia. - Diarios de campo 	

ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 1	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN DE INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Revisar la Programación curricular de aula con la finalidad de articular las actividades del proyecto de investigación. - Elaborar unidades de aprendizaje que respondan a la propuesta educativa. - Elaborar sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta las estrategias de enseñanza lúdica y estrategias directas o vivenciales, según Carlos Alberto Jiménez V. Proceso inherente como al desarrollo humano. - Elaborar sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta las características de los estudiantes con multidiscapacidad. - Elaborar sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los procesos pedagógicos. - Diseñar instrumentos de evaluación como la lista de cotejo para evidenciar los logros de aprendizaje. - Elaborar sesiones de aprendizaje para promover proceso cognitivos en el logro aprendizajes significativos. - Analizar los carteles de necesidades de aprendizaje - Revisar los informes psicopedagógicos y el Plan de orientación individual para tener en consideración durante la elaboración de las unidades didáctica. - Seleccionar información confiable sobre estrategias de enseñanza lúdicas y estrategias directas o vivenciales para desarrollar habilidades: motrices fina y teorías o corrientes pedagógicas que sustentan la práctica pedagógica actual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora de sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los procesos pedagógicos. - Diseña instrumentos de evaluación como la lista de cotejo para evidenciar los logros de aprendizaje. - Analiza los carteles de necesidades de aprendizaje 	

HIPÓTESIS 2:			
La implementación con recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje permitirán el desarrollo de habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.			
ACCIÓN	RESULTADOS	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Implemento las sesiones de aprendizaje con recursos y materiales que correspondan a la propuesta de Lilie Nielsen y David Ausubel	Recurso y materiales concretos apropiados benefician el desarrollo de las habilidades motrices finas en los estudiantes.	Aplicación de material educativo estructurado y no estructurado de acuerdo a las capacidades a desarrollar en las sesiones de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo - Sesiones de aprendizaje - Fichas textuales bibliográficas - Panel fotográfico de las actividades realizadas. - Acta de entrega.
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 2	INDICADORES DE PROCESO		FUENTES DE VERIFICACIÓN DE INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar materiales educativos acorde a la sesión de aprendizaje planificada - Elaboración de material didáctico concreto con las pautas de elaboración según los autores Márquez Graells y Díaz Barriga, Frida y Hernández Rojas, Gerardo - Elaboración de material educativo no estructurado siguiendo las pautas de elaboración según los autores Márquez Graells y Díaz Barriga, Frida y Hernández Rojas, Gerardo - Adquisición de material educativo estructurado de acuerdo a las capacidades a desarrollar en las sesiones de aprendizaje. - Adaptar material educativo según las necesidades de los estudiantes y según la planificación de las sesiones de aprendizaje. - Elaborar material educativo con los padres de familia que respondan a la planificación de las sesiones de aprendizaje. - Solicitar material educativo a los padres de familia que respondan a la planificación de las sesiones de aprendizaje. - Organizar con recursos y materiales el sector del área de psicomotricidad. - Adquirir material estructurado para organizar el área de psicomotricidad - Elaborar material educativo con material de la zona que nos sirva para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora materiales educativos acorde a la sesión de aprendizaje planificada - Elaborar de material didáctico concreto con las pautas de elaboración según los autores Márquez Graells y Díaz Barriga, Frida y Hernández Rojas, Gerardo - Elabora de material educativo no estructurado siguiendo las pautas de elaboración según los autores Márquez Graells y Díaz Barriga, Frida y Hernández Rojas, Gerardo - Adquirir de material educativo estructurado de acuerdo a las capacidades a desarrollar en las sesiones de aprendizaje. - Adapta material educativo según las necesidades de los estudiantes y según la planificación de las sesiones de aprendizaje. - Elabora material educativo con los padres de familia que respondan a la planificación de las sesiones de aprendizaje. - Solicito material educativo a los padres de familia que respondan a la planificación de las sesiones de aprendizaje. - Organizo con recursos y materiales el sector del área de psicomotricidad. - Obtener material estructurado para organizar el área de psicomotricidad - Elabora material educativo con material de la zona que nos sirva para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje 		<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo. - Diarios de campo.

HIPÓTESIS 3:			
La ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales permitirán desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula "Los Cariñositos" del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Paul Harris" UGEL Piura - Región Piura.			
ACCIÓN	RESULTADOS	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Ejecuto sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales según Lilli Nielsen y David Ausubel	Dominio de las estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales favorece el desarrollo de habilidades motrices finas en los estudiantes	Aplicación de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales para desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina	- Lista de cotejo - Sesiones de aprendizaje
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 3	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN DE INSTRUMENTOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar en las sesiones de aprendizaje estrategias de juego y experiencias vivenciales que desarrollen habilidades de psicomotricidad motora fina - Ejecutar sesiones de aprendizaje desarrollando procesos pedagógicos. - Promover procesos cognitivos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. - Aplicar en las sesiones de aprendizaje estrategias de enseñanza de juego que desarrollen las habilidades de psicomotricidad motora fina. - Aplicar en las sesiones de aprendizaje con experiencias vivenciales que respondan a lo planificado <p>Investigar sobre el autor de los procesos cognitivos según Jean Piaget.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplico en las sesiones de aprendizaje experiencias vivenciales que desarrollen las habilidades de psicomotricidad motora fina - Ejecuto sesiones de aprendizaje desarrollando procesos pedagógicos. - Promuevo los procesos cognitivos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. - Aplico en las sesiones de aprendizaje estrategias de enseñanza de juego que desarrollen las habilidades de psicomotricidad motora fina. - Aplico en las sesiones de aprendizaje materiales educativos que respondan a lo planificado - Investigo sobre tal autor de los procesos cognitivos según Jean Piaget 	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo. - Sesiones de aprendizaje - Diarios de campo. 	

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. El desarrollo del trabajo de investigación acción demanda de una matriz de hallazgos de los diarios de campo, los hallazgos son los resultados de la *investigación* asociados a los objetivos previamente planteados o las hipótesis relacionados a lo que se esperaba encontrar en ella establecemos las categorías y sub categorías, los hallazgos encontrado en los diarios de campo, interpretación teórica, análisis de contenido y conclusiones.

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
Estrategias de enseñanzas	Juego	Se observa que en los 12 diarios de campo se da en la mayoría de los procesos pedagógicos y en algunos casos se entrelazan en las diferentes actividades, aquí citaré algunos hallazgos donde se nota la sub categoría del juego. DC 05 ...les dije ahora lo van a realizar ustedes, Andrés con mi ayuda cogió la caña de pescar y la metió a la bandeja y con mucha certeza imanto un patito se alegró mucho sonriendo y lo coloco en la otra bandeja, luego le dimos la oportunidad a Dairo el solo cogió la caña de pescar y la metió a la bandeja y con un poco de esfuerzo pero al fin logró coger un patito se alegra mucho y lo puso a la otra bandeja... DC 05 Termine la narración del cuento, les pregunto dónde está el patito feo, ellos miran las láminas de pronto saco un pato	Según David Ausubel (1983): el juego tienen que estar lógicamente relacionadas con el tema a trabajar en la sesión de aprendizaje. Proveer un puente de conocimiento entre la nueva y la previa información. Ausubel le llama 'organizador previo. Estar ordenados y organizados para que el estudiante tome y aproveche los materiales que va emplear. Para Ausubel las actividades de juego son indispensables en las sesiones de aprendizaje lo relaciona como un puente entre lo que ya conoce el estudiante desde su contexto para relacionarlo con la nueva información que va a recibir.	Aplico la teoría mencionada porque Ausubel manifiesta que es importante utilizar el juego porque nos servirá de puente entre los saberes previos y el nuevo conocimiento y que siempre estén clasificados y relacionados a la temática de la sesión de aprendizaje.	Se evidencia que los estudiantes manifiestan interés, agrado y atención por el juego y a partir del material concreto que utilizo en las distintas sesiones de aprendizaje se puedo lograr concretizar el aprendizaje del desarrollo de habilidades motrices fina.

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
		<p>(MC) acuerda que toca su tambor y se mueve, todos (Juanita, Dairo, Andrés, Álvaro, Jonathan, Armando, Luis Andrés), mostraron una sonrisa y se quedaban admirados de ver al patito.....</p> <p>DC 06 Andrés Elías empezó a llenar las bolitas dentro del carrito y al ver que ya tenía varias bolitas cogió de la tirita del carrito y empezó a jalar el carrito por toda el aula muy bien Andrés lo estás haciendo muy bien miren lo que está haciendo Andrés les dije al resto de sus compañeros lo está jalando el carrito de la cuerda lo felicite.</p> <p>DC 12 Dairo de inmediato a la orden paso por debajo de los palitos llevando la colita de la vaca en la mano y al termino le puso la colita a la vaca de enseguida regreso por el mismo camino por debajo de los obstáculos y se dispuso enseguida a coger su caña de pescar y empezó a imantar cada producto que no ofrece la vaca primero pesco la leche, luego el queso, luego la mantequilla y el yogurt termino en colocar todo lo que había pescado en una cajita.....</p>			
	Experiencias vivenciales	<p>Se observan en los 12 diarios de campo, se da en la mayoría de los procesos pedagógicos, en la aplicación y evaluación donde se nota la sub categoría estrategias vivenciales:</p> <p>DC 06 La primera pareja en participar son Andrés cogió la caña de pescar y empezó a imantar las cinco figuras geométricas lo realizo con mucha destreza el juego ganándole a su compañero Dairo. por su parte realiza el</p>	Según David Ausubel (1983) y Lilli Nielsen: las experiencias vivenciales tienen que estar lógicamente relacionadas con el tema a trabajar en la sesión de aprendizaje. Proveer un puente de conocimiento entre la nueva y la previa información. Ausubel le llama 'organizador previo. Estar ordenados y organizados para que el estudiante tome y	Aplico la teoría de David Ausubel porque las experiencias vivenciales es una de las actividades más importantes dentro del proceso de desarrollo y aprendizaje, de igual manera es una actividad rica en oportunidades de	Se observa que los estudiantes al ofrecerles la experiencias vivenciales muestran una actitud de alegría, atención y disposición para el aprendizaje considerando que el juego es una estrategia que para los niños genera una gran satisfacción personal y

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
		<p>juego con un poco más de tiempo pero igual logro imantar todas las figuras geométricas se sienten contentos al terminar el juego les canté la canción de aplausos por hacer bien DC 10</p> <p>Luis Andrés solo le indique de manera verbal y realizo la acción solo le sacaba los granos de la vaina luego lo ponía en una bandeja y la cascara en un bolsa y le salió muy bien lo felicite porque lo había entendido muy rápido lo deje solo para que pelara sus alverjas me sorprendió porque lo realizo muy bien...</p> <p>DC 11</p> <p>Andrea cogió una bolsa con su mano derecha le preste ayuda física para que metiera la canchita en la bolsa luego le deje de ayudar y ella sola realizo la acción de meter la canchita a la bolsa cuando termino le ayude a amarrar le di la bolsita ya preparada para que la ponga en la bandeja así embolso cuatro bolsitas.....Juanita le dije ahora es tu turno de jugar le cogí las manos y le ayude a embolsar mientras embolsaba la canchita Juanita hacia mmmmuuu si le decía está muy rica esta canchita, lo puedes hacer tu sola le deje de coger la mano y ella sola metía la canchita a las bolsitas pero de vez en cuando se metía una canchita a la boca le decía Juanita la canchita es para meterla a la bolsa luego cuando terminemos le regalo una para que comas ya, cuando terminaba de embolsar cada bolsita me la entregaba para que la amarre y se la devolvía para que la coloque en la bandeja así realizo cuatro bolsitas, al terminar su trabajo le cante una canción de felicitaciones porque lo hizo muy bien.</p>	<p>aproveche los materiales que va emplear.</p> <p>Según David Ausubel (1983): el proceso de la educación en el que la función principal del profesor es planificar el material para la enseñanza y los recursos de aprendizaje y experiencias vivenciales desempeñan un papel de apoyo y de guía. Los enfoques modernos de la construcción se aproximan más a este esquema.</p>	<p>juego para mis estudiantes.</p>	<p>social porque se afianza entre ello lazos de amistad. Y también me permite afianzar las habilidades motrices finas.</p>

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
		<p>DC 08</p> <p>.... entonces para ello les entrego papel rasgado para que cada uno vaya metiéndolo dentro de la serpiente a cada uno le doy oportunidad para que coja papel rasgado para que lo vaya metiendo y cuando terminen de llenarla les entrego a los estudiante los ojos la boca para que los peguen donde corresponda completando su cara, al terminar de pegar los ojos y la boca les pregunto pero cada uno tiene un nombre y que tal si le ponemos también a nuestra serpiente un nombre les propongo un nombre “verdecita” muy bien nuestra serpiente se llamará verdecita.</p> <p>Andrés Elías a coger un ojo lo agarra y tiene en sus manos y yo le puse silicona líquida le indique donde lo debía de pegar y así lo hizo sonríe cuando termina me queda mirando, ahora invite a Dairo para que le ponga el otro ojo Dairo coge el ojo ya con silicona y le indique donde va lo coloca con mi ayuda y listo le dije ya tiene ojo me queda mirando con su rostro de alegría...</p> <p>(DC 05EL)</p> <p>... puse la canción y vamos cantando soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de mi cola quiere ser usted una parte de mi cola e invite a Andrés Elías se puso de pie cogió de mi cintura lo miraba contento, luego invite a Andrea se puso de pie con un poco de dificultad producto de su hipotonía pero igual se coge de los hombros de Andrés Elías, invite a Dairo igual se paró y se dejó llevar para formar parte de la serpiente se mostraba contento y colaborador, luego invite a Luis Andrés como siempre con la sonrisa en su</p>			

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
		<p>rostro le tome de la mano y se colocó detrás de Dairo sonriendo caminaba al son de la música, luego invite Álvaro al inicio se mostró renuente pero con la ayuda logré que participara caminaba lento al ritmo de la canción, termine con invitar a Juanita ella estaba atenta a la invitación se paró y sin que le ayuden se cogió de los hombros de Álvaro participaba muy contenta, así logré caminar al ritmo de la música y que todos participaran del juego, al terminó del juego les canté una canción de felicitaciones por haberlo hecho muy bien...</p> <p>DC 09</p> <p>Andrea coge el huevo lo mira le brinde ayuda física mano sobre mano lo golpeamos un poquito sobre la mesa y con mi ayuda empezamos a pelar el huevo lo estás haciendo muy bien Andrea le dejo para que termine lo realiza con dificultad pero al fin termina de pelar el huevo le dije muy Andrea le cante para felicitarla...Luis Andrés al igual de Dairo cogió el huevo le preste ayuda en golpear el huevo en la mesa para que afloje la cascara y darle un inicio me gusto porque me lo quito y solo termino de sacar la cascara del huevo enseguida se lo metió a la boca y lo mordió le dije te vas a quedar sin huevo para hora de la lonchera solo me miraba pero igual le dije muy bien Luis Andrés lo hiciste muy bien y le cante para felicitarlo sonreía...</p>			

5.1.2 Análisis de la encuesta a los padres de familia. El desarrollo del trabajo de investigación acción demanda de una matriz de hallazgos de la encuesta a los padres de familia, los *hallazgos* son los resultados de la *investigación* asociados a los objetivos previamente planteados o las hipótesis relacionados a lo que se esperaba encontrar en ella establecemos las categorías y sub categorías, los hallazgos encontrado en las encuestas a los padres de familia con su interpretación y conclusiones.

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIONES
Estrategias de enseñanza	El juego	<p>Ítem 1 El 88 % de los padres de familia manifiestan que su hijo(a) puede lanzar la pelota hacia un lugar específico, y un 12 % manifiesta que no puede lanzar la pelota, esto es debido a que aún están en un proceso de aprendizaje.</p> <p>Ítem 2 El 88 % de los padres de familia declaran que sus hijos puede rodar la pelota con las dos manos, cuando realizan actividades de juego y un 12 % manifiestan que no pueden , y es debido a que aún están en un proceso de aprendizaje.</p> <p>Ítem 3 El 100 % de los padres de familia, manifiestan que sus hijos pueden llevar la pelota de un lado a otro con las dos manos, cuando estos están participando en los juegos que realizan.</p> <p>Ítem 4 El 100 % de los padres de familia, opinan que sus hijos pueden armar torres con bloques de plástico grande, cuando realizan las actividades de juego.</p> <p>Ítem 5 El 100 % de los padres de familia declaran que sus hijos, pueden encestar bolitas (cuentas) dentro de una botella descartable cuando participan en actividades del juego.</p>	David Ausubel (1983) Contar con los medios y actividades (material didáctico) potencialmente representativos... para el Ausubel los medios y materiales utilizados en las diferentes sesiones de aprendizaje generan cambios significativos para lograr aprendizajes duraderos y exitosos y junto a las actividades lúdicas o de juego son de suma importancia en el proceso de la adquisición de habilidades ya sean cognitivas, sociales y de autonomía, sin embargo podemos denotar que los estudiantes del nivel inicial como están en el proceso de la adquisición de aprendizajes se requiere de mayor estimulación con un ambiente y materiales significativos para cimentar las bases de sus futuros aprendizajes..	Se evidencia que la dotación de material concreto en cada actividad que se desarrolle con los estudiantes debe de ser significativo y novedoso para despertar el interés y sé que se convierta en un medio para la adquisición de aprendizajes significativos y por ende desarrollar habilidades motrices finas

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIONES
	<p>Experiencias vivenciales o directas</p>	<p>Ítem 6 El 75 % de los padres de familia manifiestan que sus hijos, pueden envasar líquidos dentro de una botella cuando se les solicita y un 25 % dicen que no, este menor porcentaje es debido a que aún se encuentran en un proceso de aprendizaje.</p> <p>Ítem 7 El 100 % de los padres de familia, manifiestan que sus hijos embolsan granos (canchita), cuando se le solicita.</p> <p>Ítem 8 El 75 % de los padres de familia declaran que, sus hijos pelan alverjitas cuando se les solicita y el 25 % dicen que no, y es debido a que todavía están en un proceso de aprendizaje.</p> <p>Ítem 9 El 100 % de los padres de familia declaran que la nueva propuesta pedagógica aplicada a sus hijos, les ha permitido desarrollar habilidades psicomotrices finas.</p>	<p>Las experiencias directas según la información obtenida no están dando los resultados esperados sin embargo esta estrategia es una de las importante porque permiten desarrollar las acciones de manera mas fácil y rápido, que faciliten el aprendizaje significativo.</p>	<p>Aplicar las estrategias directas o vivenciales nos permite desarrollar y facilitar el proceso de enseñanza porque el estudiante aprende en la medida en que se les brinde la oportunidad de sentir y experimentar de manera vivencial.</p>

5.1.3 Análisis de los datos del acompañante pedagógico

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIÓN
Estrategias de enseñanza	Juegos	<p>En las sesiones se evidencian que la participante ha desarrollado habilidades psicomotoras con el uso de la estrategia del JUEGO.</p> <p>DC1: ...”la docente sale al patio con sus estudiantes para jugar a la pesca del color azul para ello la docente ordena el ambiente para realizar el juego que consiste en que cada estudiante de acuerdo a sus posibilidades deberá de colocar sobre una línea varias figuras geométricas con una moderada separación un les entrego una caña de pescar con un imán de igual manera una bandeja y la voz de tres participan de dos niños en dos van pescando una a una las figuras geométricas de color azul y la van colocando en una bandeja ellos logran coger con el imán y lo van poniendo a la bandeja Luis Adrián junto con Arianita, de esta manera los estudiantes están desarrollando sus habilidades psicomotrices ...”</p> <p>DC2: “la docente les dice que van a jugar a la gallinita , y coloca el video de la gallina turuleca, donde ellos tienen que ir pegando plumas reales en un dibujo de la gallina entonces la docente llama a Juanita y con mínimos apoyos realiza la actividad de pegar plumas al dibujo, cuando juanita iba pegando , ella estaba feliz...”</p> <p>DC3:” la docente juega con sus niños a los cantantes , entonces reparte a cada niño un instrumento cuando recibían los estudiantes estaban felices y cuando la docente presenta el video de la canción al día de la maestra cada niño jugaba con el instrumento musical y de acuerdo a sus posibilidades lo cogía cada instrumento, Alvaro cogió el tambor, Aymi la pandereta, Dairo el xilófono y juanita bailaba como se divertían cada uno de los estudiantes”.....</p>	<p>Según Ortiz (2005:2) El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes.</p> <p>Se observó que los estudiantes realizaban las actividades que permitían aprender desarrollando habilidades psicomotoras a través del juego</p>	<p>Concluyo que la docente refleja que en su práctica pedagógica utiliza el juego como estrategia de enseñanza, la cual favoreció el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad , la práctica constante sirvió para que los estudiantes de inicial desarrollen dichas habilidades.</p>

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIÓN
	<p align="center">Experiencias Directas</p>	<p>En las sesiones se evidencian que la participante ha desarrollado habilidades psicomotoras con el uso de la estrategia de experiencias directas.</p> <p>DC1: La docente sale al patio a jugar a la pesca , los estudiantes sonreían y participaban del juego que consistía en coger una caña de pescar e ir colocando por las líneas que estaban pintadas en el patio,</p> <p>DC2: la docente mostro a los estudiantes un pollito e hizo que los estudiantes lo acariciaban, Alvaro tenía un poco de temor y no quería tocarlo , pero la docente le hablaba al estudiante que no debería de tener miedo porque no hace nada y poco a poco le inducia para que lo toque y lo acaricie, después de unos minutos el lo toco , luego la docente llamo a Dairo ,entonces sonríe y lo acaricia al pollito, la docente le dice sientes que sus plumitas son suaves, el le mira y se sonrie..."</p> <p>DC3:la docente saca a los estudiantes al patio para que ellos participen del compartir por la celebración del día del maestro, entonces cada uno de ellos se alegran Alexis,Camila, Aymi,Juanita, Alvaro salen al patio en filita, y luego bailan con su maestra por la celebración de su maestra estaban contentos y felices....."</p>	<p>Las experiencias directas constituyen situaciones favorables para el desarrollo del aprendizaje en ellas el niño toma contacto con algún aspecto del mundo, interactúa como protagonista, participa con su curiosidad, con su cuerpo, con sus sentidos, con su acción.</p> <p>La experiencia directa es una estrategia que puede ser aplicada en cualquier momento de la clase, independientemente del estilo de aprendizaje de cada una de los alumnos. Jessica Somerville explica, "Hacer cosas en el entorno es una forma en la que los niños (as) aprenden sobre el mundo, y sólo recientemente se han realizado estudios que muestran que la experiencia práctica activa es una vía de aprendizaje más efectiva que la observación. Este estudio indica que hay un beneficio en las experiencias prácticas reales en el desarrollo humano temprano",</p>	<p>Se concluye que la docente aplica adecuadamente y pertinentemente la estrategia de enseñanza de experiencia directa la cual está siendo favorable progresivamente en los estudiantes desarrollando las habilidades psicomotoras.</p>

5.2 Triangulación

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	INVESTIGADOR	OBSERVADOR	PADRES DE FAMILIA	COINCIDENCIA DESACUERDOS	CONCLUSIONES
Estrategias de enseñanza	El juego	Se observa que los estudiantes al ofrecerles la estrategia de juegos muestran una actitud de alegría, atención y disposición para el aprendizaje considerando que el juego es una estrategia que para los niños genera una gran satisfacción personal y social porque se afianza entre ellos lazos de amistad. Y también me permite afianzar las habilidades motrices finas.	Concluyo que la docente refleja que en su práctica pedagógica utiliza el juego como estrategia de enseñanza, la cual favoreció el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los estudiantes con discapacidad severa y multidisfunción, la práctica constante sirvió para que los estudiantes de inicial desarrollen dichas habilidades.	La mayoría de los padres de familia consideran que las actividades de juego o lúdicas son de gran importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo se debe de continuar con el fortalecimiento de estas estrategias de juego para lograr habilidades motrices finas.	Los tres actores de esta triangulación coinciden en la importancia de utilizar como estrategia actividades lúdicas o de juego porque consideran que a través del juego los aprendizajes serán más significativos y duraderos en cuanto a la adquisición de habilidades motoras finas.	Concluyo que las actividades lúdicas o de juego como estrategia en el trabajo diario con los estudiantes generan aprendizajes significativos y duraderos con los cuales me permitió desarrollar habilidades motoras finas que le sirvan como base para los siguientes aprendizajes.
	Experiencias vivenciales	Se evidencia que los estudiantes manifiestan dinamismo, alegría y disposición para las actividades diarias; como las experiencias vivenciales son una forma de aprender con todos los sentidos y por ende se aprende haciendo mis estudiantes a pesar de las diferentes discapacidades que presentan ellos son los protagonistas de sus propios aprendizajes para desarrollar habilidades motrices finas	Se concluye que la docente utiliza las experiencias vivenciales en cada sesión de aprendizaje como estrategia para que los estudiantes se involucren y sean ellos mismos los constructores de sus propios aprendizajes con esta puesta en marcha favorece significativamente desarrollando habilidades motoras finas.	Se evidencia que las experiencias vivenciales en cada sesión ha permitido que los estudiantes sean participativos, esperan turnos, respetan las normas y ello lo reflejan en la adquisición de aprendizajes significativos de habilidades motrices finas.	Los tres actores concluyen que las experiencias vivenciales es el estudiante quien construye sus propios aprendizajes a través del involucramiento de todas las actividades dinámicas porque se aprende a través de la acción y ello ha permitido desarrollar las habilidades motrices finas.	Concluyo que emplear las experiencias vivenciales en todas las sesiones de aprendizaje facilitó la transferencia de conocimientos haciendo más agradable y dinámico el proceso de enseñanza y así lograr desarrollar habilidades motrices finas.

6. Difusión de los resultados

6.1 Matriz de Difusión

6.1.1 Reflexión sobre la práctica pedagógica antes y después

6.1.1.1 Análisis de la planificación de las sesiones de aprendizaje

CAMPOS DE ACCIÓN	ANTES	DESPUES	CONCLUSIONES
PLANIFICACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJES	<p>Antes planificaba mis sesiones de aprendizaje sin considerar adecuadamente los procesos pedagógicos y mucho menos los procesos cognitivos, es evidente entonces que las estrategias de enseñanza apenas si respondían a las características y problemática de los estudiantes de igual manera el proceso de la selección de los indicadores de evaluación no eran diferenciados a las posibilidades de sus necesidades. Por último lo que planificaba no tenía asidero teórico.</p>	<p>Ahora planifico de manera efectiva las sesiones de aprendizaje por que tomo en consideración los ritmos y estilos de aprendizaje diferenciados, las necesidades educativas y como resultado selección de actividades dinámicas e integradoras. Así mismo diseño juego y experiencias vivenciales para desarrollar habilidades psicomotrices motoras finas de los estudiantes. Por último tomo en cuenta el sustento teórico del aprendizaje activo de Lilie Nielsen y David Ausubel.</p>	<p>La planificación de sesión de aprendizaje deben precisar los procesos pedagógicos como propósito, capacidades adaptadas a cada estudiante, indicadores diferenciados, procesos cognitivos que articulen el juego y experiencias vivenciales para facilitar el proceso de aprendizajes y que estos sean duraderos y significativos de esta manera estamos atendiendo las necesidades de cada estudiante.</p>

6.1.1.2 Análisis de la implementación de recursos y materiales

CAMPOS DE ACCIÓN	ANTES	DESPUES	CONCLUSIONES
IMPLEMENTACIÓN DE LOS RECURSOS Y MATERIALES	Los materiales educativos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje no respondían a las características de los estudiantes, además los pocos materiales ya sean estructurados y no estructurados que utilizaba tampoco respondían al propósito de la sesión. Por lo que no se producía dinamismo e interés en el proceso enseñanza aprendizaje.	Con la implementación de los recursos y materiales educativos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje ahora si responden a las estrategias de experiencias vivenciales y de juego para desarrollar habilidades motrices finas, por lo tanto ahora si organizo, elaboro e implemento en cada sesión de aprendizaje materiales estructurados y no estructurados.	La implementación de los recursos y materiales educativos deben de tener en cuenta las características y necesidades de los estudiantes para así lograr desarrollar habilidades psicomotrices finas como parte del cambio de la práctica pedagógica.

6.1.1.3 Análisis de la práctica pedagógica

CAMPOS DE ACCIÓN	ANTES	DESPUES	CONCLUSIONES
EJECUCIÓN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE	Antes las sesiones de aprendizaje no evidenciaban los conocimientos, capacidades, estrategias y recursos y materiales específicos para las necesidades de los estudiantes por ello no generaban los propósitos previstos tornándose sesiones monótonas inactivas sin dinamismo. Los materiales que utilizaba no respondían a las actividades planificadas porque no estaban elaborados con los criterios diferenciados para los estudiantes, por lo tanto no apuntaban al desarrollo de las habilidades psicomotrices finas pues las estrategias de enseñanza empleadas carecían de sustento teórico.	Ahora al desarrollar las sesiones de aprendizaje se visualizan los propósitos, contenidos y actividades en función de los intereses y necesidades de los estudiantes diseño actividades y procedimientos claros para desarrollar estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales según el aprendizaje activo de Lili Nielsen y David Ausubel, afianzando el desarrollo de habilidades psicomotrices motora fina por ende garantiza aprendizajes oportunos y permanentes.	La ejecución de las estrategias de juego y experiencias vivenciales en la aplicación de las sesiones de aprendizaje deben reflejar el aprendizaje activo de Lili Nielsen y David Ausubel, ello favorecerá la mejora de las habilidades psicomotrices motora fina de los estudiantes para un aprendizaje oportuno.

Lecciones aprendidas

- Diseñar sesiones de aprendizaje incorporando estrategias de juego y experiencias vivenciales donde los estudiantes son los protagonistas de su propio aprendizaje participando activamente en la construcción del mismo, permitió desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina que le servirán de base para los próximos aprendizajes.
- Implementar con recursos y materiales educativos las sesiones de aprendizaje facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera más fácil al desarrollo de habilidades psicomotrices motora fina en los estudiantes.
- Aplicar las sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza como el juego y experiencias vivenciales permitió contrastar con los teóricos que sustentan las sesiones para lograr habilidades psicomotrices motoras finas en los estudiantes.

Conclusiones

- Diseñar sesiones de aprendizaje integrando las estrategias de juego y experiencias vivenciales permitió que aprendan de manera activa y dinámica y que estos aprendizajes sean duraderos y significativos de esta manera estamos atendiendo las necesidades de cada estudiante para desarrollar habilidades psicomotrices motoras finas.
- Implementar las sesiones de aprendizaje con recursos y materiales educativos adaptados de acuerdo a las necesidades y características de los estudiantes permiten desarrollar las habilidades de psicomotricidad motora fina para el logro de aprendizajes significativos.
- Ejecutar sesiones de aprendizaje basados en las estrategias de juego y experiencias vivenciales según el enfoque del aprendizaje activo de Lili Nielsen y David Ausubel, favorecen el desarrollo de habilidades psicomotrices motoras finas mejoran los aprendizajes de los estudiantes.

Referencias

- Angulo, D. (2006) *Manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo*. Síndrome de Down. España. (6) 7-15.
- Carlo sabino (1992) *Proceso de la investigación*. Editorial Panapo. Caracas.
- Cobos, P. (1995). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones*. Madrid: Pirámide.
- Colmenares, E., Pitiero, L. (2008). *La investigación acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socioeducativas*. Caracas. Vol.14 (27), p. 96-144.
- CONAFE, (2002), *Discapacidad auditiva guía didáctica para la inclusión en educación inicial y básica*. Consejo nacional de fomento educativo. México, D.F.
- David Ausubel. (2004), *Psicología Educativa*. Editorial. Trillas.
- Díaz Barriga Arceo, Frida y Gerardo Hernández Rojas (1998). *Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos en Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Una Interpretación constructivista. México, McGrawHill pp. 69-112.
- Elliot, J. (1990). *La Investigación acción en Educación*. Madrid: Morata.
- García J. (2002). *Los principios pedagógicos en cursos de actualización docente disponibles en la web*. Caracas. Vol.23 (63). p. 1.
- Lilli Nielsen, (1999). *Introducción al concepto del aprendizaje activo*. Edición Visiones.
- Lobera Gracida, Josefina. (2010). *Discapacidad auditiva. Guía didáctica para la inclusión educativa*, México. p. 66-69.

- Lora y Flores. (2000) *Evaluación psicológica y cognitiva*. McGraw- Hill. Bogotá.
- María Eugenia Espinosa Gonzáles (2014) *Aprendizaje vivencial: Cimentando a través de la experiencia*. México.
- Martínez, L. (2007). *La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación*, España. p. 74-80.
- Martínez, M. (2006). *La investigación Cualitativa (Síntesis Contextual)*. Revista Facultad de psicología de la Universidad Mayor de san Marcos. Vol.9 N° 1. Peril.
- Méndez, Z. (1990). *Aprendizaje y cognición*. Costa Rica. Editorial: EUNED Universidad estatal a distancia
- Ministerio de Educación (2008). *Necesidades Educativas especiales asociadas al Autismo: Guía de apoyo técnico pedagógica*. Chile. p. 15-18.
- Ministerio de Educación del Perú (2009) *Guía para orientar la intervención de los servicios de apoyo y asesoramiento para la atención de las necesidades educativas especiales*. SAANEE. Perú. P. 10-12
- Ministerio de Educación (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima.
- MINEDU (2013). *Rutas de aprendizaje*. Editorial Navarrete.
- Restrepo, B. (2010). Una variante pedagógica de la investigación acción. Educativa. OEI- Revista Iberoamericana de educación, 13-17.
- Zapata O. (1997) *La psicomotricidad y el niño*. México. 1997. p. 45-47.
- Vygotsky, L. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona.

Apéndices

DIARIO DE CAMPO N° 01

REGIÓN	: Piura
CEBE	: Paul Harris
INVESTIGADOR(A)	: Magda Ysolina Siancas Rufino
FECHA	: 27 de Agosto del 2016
HORA DE INICIO	: 9.30am
HORA DE TÉRMINO	: 11.00am
AULA	: Los Cariñositos
ESTUDIANTES ASISTENTES	: H: 04 M: 02
DISCAPACIDAD	: D.A. y D.I
SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	: "Técnicas gráfico plástico utilizando el color amarillo"
CODIFICACIÓN Y ANÁLISIS CATEGORIAL	

DESCRIPCIÓN:

Entone la canción ¿A dónde vas? Para ello les muestro un pollito a cuerda que se mueve ¿Chicos qué personaje será? ¿De qué color es? ¿Le cantamos nuevamente? Todos los niños se muestran atentos al pollito que se mueve y eso les agrada se sonríen y desean cogerlo los detengo y vuelvo a cantar le doy cuerda al pollito y empieza a moverse les agrada tanto que Jonathan grita de alegría, Armando igual grita y quiere cogerlo lo detengo, Andrea mira alegre y sonriente, Luis Andrés solo mira atento se lo doy para que lo toque y se lo quiere meter a la boca lo detengo y le digo eso no es para meterlo a la boca le canto y lo pongo en su mano cuando el pollito se mueve mira alegre.

La motivación va a depender de los materiales que utilices por ello es importante incorporarlo en el proceso de enseñanza aprendizajes.

Deberé continuar con la implementación de materiales en las diferentes sesiones de aprendizaje

Les entrego una hoja de trabajo donde pegaran bolitas de papel en el pollito como esta en la lámina, toda no se muestran dispuestos a trabajar pero con mi ayuda participan en el desarrollo de su trabajo de manera individual. Luis Andrés DA no quiere trabajar pero le ofrezco ayuda física y a duras penas termina su trabajo, Jonathan DI de igual manera no desea trabajar igual le ofrezco ayuda física, Álvaro DI mucho menos desea trabajar se levanta de la silla y se corre le invito a sentarse y le ayudo a terminar su trabajo, Juanita DI lo que desea es que entregue la muñeca para jugar y no quiere realizar su trabajo le ayudo a pegar las bolitas con el compromiso de entregarle la muñeca si termina su trabajo y así a duras penas terminamos, Armando DI fue el único que estaba dispuesto al trabajo la ayuda física fue menos, Andrea DI de igual manera no quiere trabajar pero persuadiéndola termina su hoja de trabajo.

Terminada la actividad les entrego una cuerda para que pasen canutos de fideo pintados de color amarillo con el objetivo de confeccionar sus collares de color amarillo a todos los pongo en la mesa para trabajarlo de manera cooperativa en grupo a cada niño le entrego su cuerda para que realicen el pasado de fideo color amarillo y armen su collar, Jhonatan DI mira y no desea trabajar le ayudo y pronto presta atención se concentra y empieza a armar su collar, Andrea DI igual realiza su trabajo con mi ayuda pero lo termina de hacer sola, Luis Andres DI. Alvaro (D:I), Juanita lo realiza solo sin ayuda muy concentrada en su trabajo, le ayudo a realizar su collar pero en un inicio no quiere pero instigándola sede y le ayudo a confeccionar su collar lo termina y le canto para estimularla porque estuvo dispuesta al trabajo se alegra y termino cantando para todos porque lo han hecho muy bien. Conversamos como se sintieron realizar sus trabajos del día les pongo sus collares en el cuello y se los llevan a casa. Nos disponemos para las actividades de salida.

Cuando trabajo pasado con los niños se demoran mucho porque les lleva tiempo y sea actividad no les agrada porque pierden rápido la concentración, tendría que evaluar a realizar este tipo de actividades.

La actividad del día resulto bastante provechosa, sobre todo con la utilización del material concreto, audio visual, también ha sido un gran soporte para la sesión, los niños y niñas han podido participar de manera activa en el desarrollo de sesión de aprendizaje.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD : “Conociendo el color rojo”
SITUACIÓN SIGNIFICATIVA : Lograr que los niños identifiquen el color rojo en diferentes objetos.
FECHA : Martes 10 de Octubre del 2016
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ÁREA	HORA	SECUENCIA DIDÁCTICA	APOYO INDIVIDUAL	MATERIALES
MATEMÁTICA	8.00 a 9.00	INICIO Les muestro una bolsa llena de objetos rojo entonando la canción que será? Invito a cada niño a meter su mano dentro de la bolsa van sacando objeto por objeto describiendo sus características llegando a la conclusión que todos los objetos son de color rojo.	Con apoyo de la docente realizará las actividades con la técnica de mano a mano o resonancia.	<ul style="list-style-type: none"> • Chapas • Figuras geométricas • Cuerdas • Botellas • Tempera de color rojo • Agua • Cartulina dúplex • Pelota de color rojo • Polos de color rojo
	9.00 a 10.30	DESARROLLO Luego de ello realizo un desfile con los niños donde describiremos que llevan puesto un polo de color rojo ¿chicos de qué color es el polo de? Preguntándoles a cada uno para ello le entrego una tarjeta de color rojo para que señalen que es el color rojo de sus polos que llevan realizando su caminata por el espacio indicado así cada niño lo realiza. Terminado el desfile les entrego a cada niño una cartulina dúplex de tamaño A3 le echo tempera de color rojo para que cada niño lo esparza por toda la cartulina de manera libre.		
	10.30 a 11.00	CIERRE Conversamos como se sintieron realizar sus trabajos del día. Realizamos un museo con sus creaciones. ¿Qué color hemos conocido? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Cómo lo hicimos? Nos disponemos a realizar las actividades de salida.		

EVALUACIÓN

ÁREA	INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS)	NOMBRES Y APELLIDOS															
		Juanita		Andrea		Luis A.		Armando		Alvaro		Dairon		Andrés		Jhonatan	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
MATEMÁTICA	Mira el color rojo en diferentes objetos. Mira el color rojo en diferentes actividades de juego.		X		X		X		X		X		X		X		X
COMUNICACIÓN	Utiliza su dedo para pintar con tempera sobre la cartulina.		X		X		X		X		X		X	X			X

DIARIO DE CAMPO N° 02

REGIÓN : Piura
CEBE : Paul Harris
INVESTIGADOR(A) : Magda Ysolina Siancas Rufino
FECHA : 10 de Octubre del 2016
HORA DE INICIO : 8.30 am
HORA DE TÉRMINO : 10.00 am
AULA : Los Cariñositos
ESTUDIANTES ASISTENTES : H: 05 M: 02
DISCAPACIDAD : D.I. D.A.
SITUACIÓN SIGNIFICATIVA : Conociendo el color rojo
CODIFICACIÓN Y ANÁLISIS CATEGORIAL

DESCRIPCIÓN:

Saludo a los niños los niños responden con sus rostros de alegría unos y otros solo me miran de inmediato empiezo a rezar, quien vino el día de hoy todos asistieron, que día es hoy nadie responde pero igual coloco el día de hoy. Luego de ello les muestro una bolsa llena de objetos de color rojo entonando la canción que será? Les invito a sacar cada objeto saca emocionado una pelota de color rojo se sorprende y se alegra le digo que es una pelota de color rojo, Andrea (DI) saca una muñeca de vestida de color rojo se emociona le digo que de color rojo y como canta esta muñeca, Andrés (DI) saca solo mira y le digo que es un polo como el que a traído ella y es de color rojo Álvaro (DI) saca un vaso de plástico le gusta se alegra le digo que es un vaso de color rojo. Jhonatan (DI) saca un carro le gusta mucho se sonríe que bien es un carro de color rojo. Juanita (DI) saca un frasco de tempera solo lo toca y le digo muy bien sacaste una tempera de color rojo y voy sacando objeto por objeto describiendo sus características llegando a la conclusión que todos los objetos son de color rojo. **Los estudiantes hacen uso del material concreto y juegan libremente.**

Continuar con el trabajo las mismas estrategias utilizando material concreto.

Luego de ello realizo un desfile con los niños donde describiremos que llevan puesto un polo de color rojo ¿chicos de qué color es el polo de? Preguntándoles a cada uno les entrego una tarjeta de color rojo para que señalen que es el color rojo de sus polos que llevan. Dairo (DI), Luis Andres (DI), Armando(DI) primero se muestran reacios luego se calmaron y colaboran con caminar.

El trabajo cooperativo resulta muy interesante porque trabajamos socialización y confraternidad. Continuar con la misma dinámica de trabajo cooperativo para disminuir el egocentrismo propio de la edad.

Terminada la actividad les entrego a cada niño una cartulina dúplex de tamaño A3 le echo tempera de color rojo para que cada niño lo esparza por toda la cartulina de manera libre Andrea(DI) se muestra reacia no quería mover sus manos para esparcir la tempera sobre la cartulina, Jonathan(DI) le disgustó ensuciarse las manos con tempera lo realizo con mucha ayuda, Luis Andrés (DI) al inicio se mostró reacio y luego de persuadirlo le gustó y lo realiza sin mucha ayuda, Armando (DI) con mucha más seguridad lo realiza casi sin ayuda, Álvaro (DI) lo realiza con ayuda y cantándole el color rojo persuadiéndolo termina su trabajo. Nos disponemos a lavarnos las manos para luego comer los alimentos previo canto de los alimentos luego de ello nos disponemos a salir al recreo, terminado el recreo es hora lavado de cuerpo y cambio de ropa todos colaboran con esta actividad. Conversamos como se sintieron realizar sus trabajos del día. Realizamos un museo con sus creaciones. Nos disponemos para las actividades de salida. Las actividades de rutinas siempre generan aprendizajes que le servirán para el día a día.

Por ello es importante realizar todos los días las rutinas de higiene y alimentación para lograr autonomía.

SESIONES DE APRENDIZAJE Nº 03

- 1. Nombre de la sesión** : “¿Qué linda mi carita?”
2. Propósito de la sesión : Que las y los estudiantes aprendan a reconocer las partes de su cara.
3. Grado y sección : Inicial “Los Cariñositos”
4. Fecha de ejecución : 02 de Julio del 2017
5. Duración : 50 minutos
6. Áreas integradas : Personal Social – comunicación – Ciencia y ambiente
7. Nombre del (la) docente : Magda Siancas Rufino.
8. Programación de actividades:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p>Inicio: Entonaré la canción mi carita redondita realizando las acciones de la canción la entonamos con alegría y por lo menos tres veces realizando las indicaciones de la canción para consolidar nuestro aprendizaje. Analizamos la canción con las siguientes preguntas ¿Les gustó la canción? ¿De quién hablamos en la canción? ¿Qué partes encontramos en la cara?</p>	Lupita necesita apoyo físico para realizar las actividades.	Video laminas
<p>Proceso: A través de las experiencias vivenciales realizaré las siguiente actividad instalaré a los estudiantes en semicírculo, luego de ello les mostraré una bolsa de color rojo que la denomina “La bolsa de las sorpresas” les mostraré la bolsa entonando la canción ¿Qué será? Luego de ello les invitaré a coger un objeto a cada uno sacando de la bolsa. Los niños sorprendido sacarán un espejo, a cada uno se les deja que lo manipulen libremente observando a todos lo primero que se miren a través del espejo les preguntaré ¿Qué miran en el espejo? ¿Esos son sus caritas? ¿Cómo están formadas sus caritas? ¿Serán iguales nuestras caritas? Terminada esta acción les muestro una lámina de un rostro describiendo sus características ¿para qué sirven los ojos? ¿La boca? ¿La nariz? ¿Las orejas? De inmediato les entregaré una motita de algodón con perfume para que huelan, abriré una bolsita de chifle y les entrego para que coman, también les muestro una varita de colores y música para que miren los colores y escuchen su música. Y a través de un juego que fue planificado lo denominaré ponle lo que le falta a la carita, organizaré a los niños que estén sentaditos alrededor mío, donde les mostraré una lámina de un rostro sin nada solo figura y les preguntaré qué le falta a este rostro? les invitaré a completar el rostro entregándoles unas figuras para que completen el rostro. Luego les mostraré a todos los niños, el rostro completo y se les dirá tenemos un rostro hermoso como el de ustedes se les dirá.</p>		Espejo Perfume Chifles Música Láminas siluetas
<p>Cierre Se les realizará preguntas a los estudiantes haciendo uso de material concreto y visual: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué utilizamos?, ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿Cómo te sentiste?.</p>		

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Juanita	Andrea	Luis A.	Armando	Alvaro	Dairon	Andrés	Jhonatan
Personal Social	- Participa de las actividades con autonomía		A	A	A		AD	A	A
	- Participa de las actividades con apoyo verbal.	A				A			
	- Participa de las actividades con apoyo físico								
Comunicación	- Expresa sus necesidades básicas a través palabras con autonomía		A	A	A		A	A	A
	- Expresa sus necesidades básicas a través de tarjetas con apoyo gestual.	A				A			
	- Expresa sus necesidades básicas a través de tarjetas con apoyo físico.								
Ciencia y Ambiente	- Señala su cara con autonomía		A	A	A		A	A	A
	- Señala su cara con apoyo gestual	A				A			
	- Señala su cara con apoyo físico								

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Luis Andrés, Andrés Elías, Andrea, Dairo, Jonathan
B	Juanita, Álvaro
C	Lupita.

10. Bibliografía

- Guía básica de educación inicial
- Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad
- Guía didáctica de prácticas de educación inicial.
- Diseño curricular nacional.
- Juego libre en los sectores. Minedu
- Introducción del aprendizaje activo. Lili Nielsen.
- Psicología educativa. David Ausubel.

DIARIO DE CAMPO N° 03

REGIÓN : Piura
CEBE : "Paul Harris"
INVESTIGADOR : Magda Y. Siancas Rufino
FECHA : 02 de Julio del 2017
HORA DE INICIO : 8:30 am
HORA DE TÉRMINO : 10:00 am
AULA : Inicial "Los Cariñositos"
ESTUDIANTES ASISTENTES : 05 (V) 03 (M)
DISCAPACIDAD : Multidiscapacidad, discapacidad auditiva.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: Aprendemos a ser independientes
NOMBRE DE LA SESIÓN : "¿Qué linda mi carita?"
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Experiencia vivenciales y juego.
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Motricidad fina.

DESCRIPCIÓN:

Empecé la actividad entono la canción *Mi carita todos me quedan mirando atentos mientras entonaba la canción luego les pregunté ¿Dónde está tu carita? ¿Qué hay en tu carita? ¿Dónde están tus ojos, tu boca, tus oídos, tu nariz?* Espero la respuesta de mis estudiantes, *de pronto Armando se coge los ojos muy bien esos tus ojos, Jonathan se coge las orejas muy bien allí están tus orejas que sirven para escuchar la voz de mamá, Juanita se coge la nariz muy bien la nariz sirve para oler el rico perfume de mamá,* luego les invito a cantar nuevamente la canción en esta oportunidad Juanita, Jonathan, Armando, Andrés, Elías y Andrea imitan mis movimientos.

Luego los senté en el piso formando un círculo y entono la canción *¿Qué será?* Los niños se muestran impacientes al ver que lo que saco de la bolsa de color rojo cada niño coge su un objeto y se muestran curiosos al mirar que era un espejo pequeño y se mirar su carita en ella les pregunto *¿niño que se están mirando? ¿Dónde están sus ojos, sus orejas, su boca etc?* Jhonatan DI se mira asombrado, Dairo DI se mira y se ríe frente al espejo, Andrés DA se mira y rápido retira el espejo de su cara, Juanita DI se mira se sonríe y da besitos en el espejo de alegría, Armando DI se mira le agrada y se sonríe, Alvaro DI se mira y pronto retira el espejo lo pone a un lado Andrea DI se mira con agrado y sonríe y Lupita PC le pongo el espejo frente a su rostro se mira asombrada y muestra signos de agrado, les dejo unos minutos para que manipulen libremente el espejo, luego de ello les retiro el espejo y entono nuevamente la canción que será y cada niño sacará de la bolsa un algodón con colonia de niños: Jhonatan DI se lleva de inmediato el algodón a la nariz huele y le agrada, Dairo DI igualmente se lo lleva a la nariz y huele profundamente, Andrés DA se lo lleva a la boca y se da cuenta que no se puede comer y se lo llevo a la nariz reciente siente agrado, Juanita se lo lleva a la nariz y huele profundamente y luego se lo frota por la cara en muestra de agrado, Armando lo huele y siente agrado se lo frota por el cuello Álvaro se muestra incómodo y no quiere al inicio coger el algodón entonces les pongo el algodón a la nariz y a duras penas coge el algodón pero solo lo tiene en la mano Andrea se lo lleva a la nariz con agrado Lupita le pongo el algodón en la nariz se queda tranquila con de agrado. Luego de ello abro una bolsita de chifles porque sé que a todos les agrada y les invito a coger chifles de inmediato todos se los llevan a la boca en esta acción todos mostraron agrada al saborear los chifles a excepción de Lupita que por su discapacidad no puede pasar alimentos duros solo atinaba a mirar, les pregunto *¿Con qué comieron esos ricos chifles? ¿Les gusto? ¿Con qué masticaron esos chifles?* Enfatizo que los comemos con la boca y masticamos con los dientes. Después de ello saco de mi bolsa mágica una tortuga que de juguete que tiene luces, música y da vueltas: Jonathan se queda sorprendido sonríe le agrada mucho quiere cogerlo pero evito esa acción, Daíro igualmente se queda sorprendido le gusta mucho y sonríe, Andrés mira sorprendido le agrada las luces, Juanita al mirar en muestra de agrado empieza a aplaudir, Armando sonríe porque le agrada y se queda mirando con atención lo que realizaba la tortuga, Álvaro le agrada y lo quiere coger evito la acción y solo queda mirando con agrado. Lupita solo mira con tranquilidad las luces, el sonido y los movimientos que realiza la tortuga. Enseguida les pregunto *¿con que hemos mirado la tortuga y con que hemos escuchado la música de la tortuga?* Enfatizo que son los ojos y los oídos de igual manera refuerzo el cuidado de los ojos y los oídos me miran atentos.

En seguida les digo chicos tengo otra sorpresa y saco una lámina donde hay el rostro de un niño les digo que ese niño tiene pelo señalando donde está el pelo en la lámina e invita a que se cojan el cabello, luego la misma acción con el resto de partes de la cara todos colaboran con atención. Luego les muestro un rostro igual pero solo la silueta donde le falta completarlo les propongo completar el rostro con cada uno de ellos: Jonathan colabora con la actividad completando sin mucha dificultad mirando el modelo del rostro completo, Dairo igualmente colabora en completar sin dificultad y sonríe al verlo completo, Andrés al inicio renuente pero si logra completar el rostro, Juanita de igual manera completa con mi ayuda pero lo realiza con agrado la actividad termina y aplaude lo que a realizado, Armando colabora en completar sin dificultad, Álvaro al inicio renuente pero logra el objetivo. Lupita con ayuda de su mamá la ponemos en una posición de tal manera que con ayuda completa la lámina lo realiza con tranquilidad.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Las experiencias vivenciales me permiten que los estudiantes participen de manera activa y dinámica. El uso de material visual y concreto despierta el interés y se genera una buena transferencia de conocimientos.

Los juegos también orientan los objetivos de la actividad.

El apoyo físico verbal y físico es importante porque se le brinda oportunidad de participación a todos los estudiantes.

Continuar con el uso de las estrategias de enseñanza: experiencias vivenciales y el juego permiten en mis estudiantes una buena consolidación del aprendizaje.

INTERVENCIÓN:

Observo que cuando se les ofrece apoyo individual los estudiantes se sienten más seguros de realizar las actividades por ello considero continuar con este soporte.

Continuar utilizando material concreto en experiencias vivenciales para que los estudiantes se motiven y despierte su interés para participar durante la clase.

LEYENDA

El juego



Experiencia vivencial

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 04

- 1. Nombre de la sesión** : “Me lavo mi carita y siempre limpia debe estar”
2. Propósito de la sesión : Que las y los estudiantes aprendan a lavarse la cara para mejorar su autonomía.
3. Grado y sección : Inicial “Los Cariñositos”
4. Fecha de ejecución : 19 de Julio del 2017
5. Duración: 50 minutos
6. Áreas integradas : Personal Social – comunicación – Ciencia y ambiente
7. Nombre del (la) docente : Magda Siancas Rufino.
8. Programación de actividades:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p>Inicio: Dispongo a los niños a sentarse en el suelo y procedo a contarles una historia de una tempera muy traviesa que le gustaba jugar por el aula y de pronto vio muchos niños y niñas y pensó voy a pintarles la carita y empezó a pintarles la carita con tempera y se reía y reía les dio un espejo para que se miren y les pregunto así te quedaras con la carita pintada con tempera, los niños asombrados solo atinaban a mirarse en el espejo. Espero las respuestas de los estudiantes.</p>	Lupita necesita apoyo físico para realizar las actividades.	Temperas espejo
<p>Proceso: Les pregunte que pasó niños porque están con la carita pintada ¿se irán así a casa con la cara pintada? ¿Qué les parece si nos lavamos la cara? ¿La carita debe estar siempre limpia? Espero la respuesta de los estudiantes. Entonces dispuse una tina con agua, toalla y jabón yo empiezo como modelo utilizando técnica del lavado de cara a través del análisis de tarea, para que el resto me pueda mirar y luego invito a cada uno para ayudarlo a lavarse la cara. Terminada la actividad nos disponemos a realizar un juego que se denomina Un señor. Donde tendremos que completar lo que le falta al rostro en paño lenci.</p>		Tina Agua Jabón Toalla Rostro hecho en paño lenci
<p>Cierre Les preguntamos a los niño y niñas ¿Qué hicimos ¿ les gusto? ¿Cómo se sintieron?. Luego entonamos la canción de despedida esperando que sus padres los recojan, cada niño recoge su mochila y espera con tranquilidad.</p>		

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Juanita	Andrea	Luis A.	Armando	Alvaro	Dairon	Andrés	Jhonatan
Personal Social	<ul style="list-style-type: none"> - Se lava la cara con agua y jabón con autonomía - Se lava la cara con agua y jabón con ayuda verbal de la docente. - Se lava la cara con agua y jabón con ayuda física de la docente. 	A	A	A	A	B	A	A	A
		A	A	A	A	A	A	A	A
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha con atención la historia una tempera travesía con autonomía. - Escucha con atención la historia una tempera travesía con apoyo verbal. - Escucha con atención la historia una tempera travesía con físico 	A	A	A	A	B	A	A	A
Ciencia y Ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica su cara con autonomía. - Identifica su cara con apoyo verbal. - Identifica su cara con apoyo físico 	A	A	A	A	B	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Luis Andrés, Andrés Elías, Andrea, Dairo, Jonathan
B	Juanita, Álvaro
C	Lupita.

10. Bibliografía

- Guía básica de educación inicial
- Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad
- Guía didáctica de prácticas de educación inicial.
- Diseño curricular nacional.
- Juego libre en los sectores. Minedu
- Introducción del aprendizaje activo. Lili Nielsen.
- Psicología educativa. David Ausubel.

DIARIO DE CAMPO N° 04

REGIÓN : Piura
CEBE : "Paul Harris"
INVESTIGADOR : Magda Y. Siancas Rufino
FECHA : 19 de Julio del 2017
HORA DE INICIO : 8:30 am
HORA DE TÉRMINO : 10:00 am
AULA : Inicial "Los Cariñositos"
ESTUDIANTES ASISTENTES : 05 (V) 03 (M)
DISCAPACIDAD : Multidiscapacidad, discapacidad auditiva.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: Aprendemos a ser independientes
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Me lavo mi carita y siempre limpia debe estar".
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Experiencia vivenciales y juego.
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Motricidad fina.

DESCRIPCIÓN:

Los dispuse en círculo para contarles la historia de una tempera muy traviesa donde la tempera quería jugar con los niños y los niños no querían jugar con la tempera se molestó mucho y de pronto empezó a pintarles la carita a todos los niños y se reía de verlos con la cara pintada de tempera en ello regreso la maestra y vio a los niños y pregunto qué paso aquí los niños asombrado no dijeron nada. La maestra dijo entonces nos debemos de lavar la cara. Los estudiantes están asombrados porque sus caritas están pintadas de tempera unos se limpian con las manos como Jhonatan, Dairo, Luis Andrés y otros solo atinan a estar allí quietos asombrados como Juanita, Andrea, Armando, Alvaro, Lupita, entonces nos tenemos que lavar la cara les muestro que para lavarnos la cara necesitamos jabón, agua y toalla a través de la estrategia mano a mano les enseñó la técnica del lavado de la cara Jhonatan DI al inicio un poco reacio pero luego colaboro con la actividad, Dairo DI lo realiza sin dificultad, Andrés DA al inicio renuente termina por colaborar con la actividad, Juanita DI una niña muy dispuesta realiza con mi ayuda el lavado de cara y se aplaude al termino porque lo ha hecho muy bien, Armando DI de igual manera un niño muy colaborador, Álvaro DI al inicio renuente pero logra el objetivo. Lupita PC con ayuda de su mamá yo le realizo el lavado de cara por lo que ella no puede mover mucho sus brazos, terminada esta actividad los organice para realizar el juego que se denomina Un señor... cada estudiante tiene que colocar la oreja, la boca, los ojos, la nariz según consigna del juego entonces empiezo a realizar el juego y a la voz de uno, dos, tres en una bandeja llevo las partes de la cara para colocarle a un rostro que está hecho de paño lenci y dispongo a completar el rostro Jhonatan al inicio un poco reacio pero luego colaboro con la actividad y con ayuda física lo realizo se mostró muy contento porque había terminado su juego, Dairo lo realiza sin dificultad, Andrés al inicio renuente pero con ayuda física termino su actividad, Juanita se muestra distraída al inicio pero logramos el objetivo con ayuda física grita de emoción cuando termino su juego aplaudiendo, Armando de igual manera un niño muy colaborador realizo su juego solo se muestra contento, Álvaro al inicio renuente pero con ayuda física logro el objetivo. Lupita con mi ayuda le muestro el material a trabajar yo realizo la acción pero le estoy conversando donde van los ojos, la nariz, la boca, las orejas y ella solo atina a mirarme.

Los estudiantes al término del juego se mostraron contentos y dinámicos por la participación

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Preparando material novedoso este permite que mantenga la atención y lo logre mi propósito de la sesión del día.



Las experiencias vivenciales me permiten que los estudiantes participen de manera activa y dinámica Los juegos siempre tienen que ir orientados al propósito de sesión

El apoyo físico verbal y físico es importante porque se le brinda oportunidad de participación a todos los estudiantes.

INTERVENCIÓN:

Continuar utilizando material concreto en experiencias vivenciales para que los estudiantes se motiven y despierte su interés para participar durante la clase.

LEYENDA

	El juego
	Experiencia vivencial

SESIONES DE APRENDIZAJE Nº 05

- 1. Nombre de la sesión** : “Nos divertimos al escuchar el cuento “El patito feo””
2. Propósito de la sesión : Que las y los estudiantes desarrollen atención y motricidad fina para los juegos.
3. Grado y sección : Inicial “Los Cariñositos”
4. Fecha de ejecución : 23 de Julio del 2017
5. Duración : 50 minutos
6. Áreas integradas : Personal Social – comunicación – Ciencia y ambiente
7. Nombre del (la) docente : Magda Siancas Rufino.
8. Programación de actividades :

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><u>Inicio:</u> Invitaré a los niños a sentarse en semicírculo para escuchar la canción Un pato empiezo la canción realizando las mímicas propias de la canción luego que termino de cantar les propongo a los niños cantar conmigo e imitando las acciones de la canción lo realizo dos veces después analizamos la canción con las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Qué quien hablamos en la canción? ¿Cuántas alas tiene el pato? ¿Cuántas patas tiene el pato? Espero sus respuestas y les ayudo a dar respuesta intencionada de manera verbal y con materiales concretos.</p>	<p>Álvaro, Juanita, Armando: le brindo apoyo físico para que pueda realizar las diferentes actividades.</p>	<p>- Canto</p>
<p><u>Proceso:</u> A través de las experiencias directas y del juego les narro el cuento el patito feo, dispongo a los niños en semicírculo para que escuchen el cuento el patito feo para ello utilizo 4 láminas grandes empiezo el cuento imponiendo la voz y realizando los ademanes que requiere cada escena, al terminar la narración del cuento realizo las siguientes preguntas ¿les gusto el cuento? ¿Dónde está el pato? ¿Por qué estaba triste el patito? ¿En qué se convirtió el pato? ¿Quién ayudo al pato? ¿de qué está cubierto el pato? Solicito ayuda a los niños para dar solución a las respuestas les presto ayuda física para que señales las respuestas. Al terminar las preguntas les muestro un patito de juguete que se mueve cuando le damos cuerda lo realizo para que los niños relacionen el patito de la lámina con el patito de juguete le solicito ayuda a los niños para que le den cuerda y lo hagan bailar. Nos vamos al patio a realizar la pesca de patos para ello utilizo una tina de agua y le pongo unos patos con un gancho en la parte superior le entrego al niño una caña de pescar para que enganche y saque los patitos y los va colocando en otra bandeja esta actividad lo realiza cada estudiante brindándoles el apoyo físico a quien lo requiera. Al terminar el juego de la pesca les muestro una lámina del patito feo y les propongo pegar arroz pintado de color amarillo para que quede muy bonito.</p>		<p>- Láminas - Patito de plástico. - Bandeja de agua - Juego de la pesca de patos</p>

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Cierre Les pregunto a los niños y niñas ¿Qué hemos hecho el día de hoy? ¿Les gusto el cuento? ¿Están contentos por lo que hemos hecho? Para ello estimulo las respuestas con láminas y objetos en concreto, modelando la respuesta correcta ya sea verbal o no verbal o con láminas.		

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Juanita	Andrea	Luis	Armando	Alvaro	Dairon	Andrés	Jhonatan
Personal Social	- Coordina sus movimientos óculo manual para realizar el juego de la pesca con autonomía	A	A	A	A		A	A	A
	- Coordina sus movimientos óculo manual para realizar el juego de la pesca con apoyo gestual.					A			
	- Coordina sus movimientos óculo manual para realizar el juego de la pesca con apoyo físico.								
Comunicación	- Escucha el cuento el patito feo con atención.	A	A	A	A	A	A	A	A
	- Señala el personaje principal del cuento con apoyo gestual.								
	- Señala el personaje principal del cuento con apoyo físico.								
Matemática	- Pega arroz en la figura del patito con autonomía.	A	A	A	A	B	A	A	B
	- Mira con interés el color amarillo del patito.	A	A	A	A	A	A	A	A
	- Mira el color amarillo del patito con apoyo gestual.								
	- Mira el color amarillo del patito con apoyo físico.								

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Luis Andrés, Andrés Elías, Andrea, Dairo, Jonathan
B	Juanita, Álvaro
C	Lupita.

10. Bibliografía

- Guía básica de educación inicial
- Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad

DIARIO DE CAMPO N° 05

REGIÓN : Piura
CEBE : "Paul Harris"
INVESTIGADOR : Magda Y. Siancas Rufino
FECHA : 23 de Julio del 2017
HORA DE INICIO : 8:30 am
HORA DE TÉRMINO : 10:00 am
AULA : Inicial "Los Cariñositos"
ESTUDIANTES ASISTENTES : 05 (V) 03 (M)
DISCAPACIDAD : Multidiscapacidad, discapacidad auditiva.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: "Aprendemos a ser independientes"
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Nos divertimos al escuchar el cuento "El patito feo"
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Experiencia vivenciales y juego.
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Motricidad fina.

DESCRIPCIÓN:

Inicie la actividad con el canto "Pato con una pata" primero yo realizo la acción haciendo los ademanes de la canción para que miren los niños, Armando imita mis acciones y luego se contagia, Jhonatan coge una pandereta y me acompaña, unos tocando la pandereta y los otros realizando los movimientos Andrea trata de moverse y sonríe, Dairo le doy una pandereta y toca sonriendo. terminada la acción , disponemos el ambiente para escuchar el cuento, los niños en semicírculo escuchan atentos, voy sacando lamina por lamina haciendo la imposición de voz , que corresponde a cada lamina , cuando les digo que el patito feo lloraba, porque nadie lo quería y lloraba, ellos Armando, Jhonatan, Andrea también ponen sus rostros tristes solo Álvaro solo miraba y Luis Andrés solo escucha y cuando les hacia el ademan de que nadaban los patitos , ellos ponían su caritas alegres Armando, Álvaro, Andrea también ponen sus rostros alegres solo Dairo miraba ya tranquilo escucha, terminada la narración del cuento , les pregunto dónde está el patito feo, ellos miran las láminas , de pronto saco un pato a cuerda que toca su tambor y se mueve, todos se quedan admirados de verlo, les llama la atención y miran con alegría al ver al patito, les canto una canción cuando el pato se mueve y eso les genera mayor atención unos se alegran mucho, Armando, Andrea con sus rostros alegres Luis Andrés se acerca para cogerlo, Dairo solo escucha atento.

Terminada esta acción, les digo que vamos a hacer un juego muy bonito , entono la canción que será, que será, y les muestro una bandeja con agua y unos patitos allí dentro, con una caña de pescar acercan la caña y encestan el patito que tiene una armella en su cabeza y lo sacan de la bandeja, todos los niños están muy atentos y predispuestos para la actividad, cada niño participo, Armando muy contento, gritaba cada vez que sacaba un patito , Álvaro movía sus manos de alegría, cuando sacaba los patitos, Andrea sonríe mucho al realizar esta actividad, Dairo realiza el juego de pesca con mucha precisión se alegra mucho Jonathan me pidió ayuda física le brinde para darle seguridad y lo realiza con alegría. Terminado el juego de la pesca, en las mesas les mostré una lámina de un pato y les dije que así vamos a poner de color amarillo, que nuestro pato que esta sin color les digo que cada uno le echaba goma a todo el pato, y ellos le echaban o pegaban arroz de color amarillo, cada niño lo realizaba con agrado Armando (DI) lo realiza muy bien Dairo (DI) también lo realiza tranquilo, Andrea DI lo realiza contenta, Álvaro (DI) también realiza su trabajo pero a la vez que pega también quiere retirar el arroz que ha pegado pero igual termina con mi ayuda, Jhonatan (DI) se muestra reacio a trabajar no desea coger el arroz retira la mano pero igual le insisto en coger le echo goma a la hoja y esparcimos el arroz luego le echamos el arroz no quiere coger el arroz igual le insisto en coger terminando el trabajo pero lo realizo insistiendo mucho, al término pegue sus trabajos debajo de las láminas del cuento para socializarlos.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Preparando material novedoso este permite que mantenga la atención y lo logre mi propósito de la sesión del día.

Las experiencias vivenciales me permite que los estudiantes participen de manera activa y dinámica Los juegos siempre tienen que ir orientados al propósito de sesión

El apoyo físico verbal y físico es importante porque se le brinda oportunidad de participación a todos los estudiantes.

INTERVENCIÓN:

Continuar utilizando material concreto en experiencias vivenciales para que los estudiantes se motiven y despierte su interés para participar durante la clase.

LEYENDA



El juego



Experiencia vivencial

SESIONES DE APRENDIZAJE N° 06

- 1. Nombre de la sesión** : “Conociendo y jugando con el color azul”
2. Propósito de la sesión : Que las y los estudiantes desarrollen su motricidad fina jugando con el color azul.
3. Grado y sección : Inicial “Los Cariñositos”
4. Fecha de ejecución : 20 de Agosto del 2017
5. Duración : 50 minutos
6. Áreas integradas : Personal Social – comunicación – Ciencia y ambiente
7. Nombre del (la) docente : Magda Siancas Rufino.
8. Programación de actividades:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p>Inicio: Dispongo a los niños en un semicírculo y les muestro una bolsa llena de objetos de color azul entonando la canción que será, que será? Dando vueltas alrededor de los niños estimulando su curiosidad por saber que hay dentro de la bolsa, entonces le solicito a cada que vaya sacando objeto por objeto describiendo sus características con mi ayuda verbal, así con cada objeto llegando a la conclusión que todos los objetos son de color azul. ¿Será del mismo color del polo que has traído hoy? ¿Miren la mesa de en medio será del mismo color esta pelota? ¿Y los globos que están colgados son del mismo color de estos objetos? Con mi ayuda verbal y gestual vamos dando respuestas a cada pregunta. Niños porque han traído todos sus polos del mismo color ¿Quisieran conocer de qué color es?</p>	Álvaro, Juanita, Armando: le brindó apoyo físico para que pueda realizar las diferentes actividades.	<ul style="list-style-type: none"> - Bolsa de color azul - Pelotas de color azul - Plumones de color azul - Globos de color azul - Vasos de plástico de color azul.
<p>Proceso: A través de las experiencias directas y del juego utilizando material concreto los dispongo a escuchar un cuento denominado “Los amigos que dan color”: había una vez una botella muy triste porque estaba sola le preguntaron sus amigos porque estas triste porque no tengo nada que ofrecer a mis amiguitos estoy vacía no te preocupes amiguita botella te presento al agua y la meteremos dentro de la botella, luego llego la tempera de color azul también se metió dentro de la botella ya juntas empezaron a mezclarse y de pronto el agua se coloreo de color azul y la botella quedo muy bonita pero falta algo le dijo la botella quiero también que suene bonito muy bien vieron una piedritas y se metieron en la botella se mezclaron y ahora si quedo de color azul y suena muy bonito. Todos quedaron muy contento y colorín colorado este cuento se acabado. ¿Qué tal chicos les gusto el cuento? ¿Miren aquí tengo una botella para cada uno les gustaría preparar una botella como la del cuento? Realizando actividades vivenciales y con mi ayuda cada niño prepara su botella como la del cuento, luego de ello manipulan y juegan cada uno con su botella. Terminada esta actividad nos disponemos a salir al patio para realizar el juego de la pesca de figuras geométricas de color azul para ello colocamos una columna de figuras geométricas y utilizaran una caña de pescar con un imán tendrán que atraer con el imán cada figura geométrica y colocar en su bandeja. Terminada la actividad cantamos la canción de aliento por su participación.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Tarjeta de color azul - Polo de color azul - Botella de plástico - Agua - Tempera de color azul - Jarrita de color azul - Piedritas pequeñas. - Caña de pescar - Figuras diversas imantadas de color azul - Bandeja de color azul.
<p>Cierre Les pregunto a los niños y niñas ¿Qué hemos hecho el día de hoy? ¿Les gusto realizar la botella de color azul como la del cuento? ¿Están contentos por lo que hemos hecho? Para ello estimulo las respuestas con láminas y objetos en concreto, modelando la respuesta correcta ya sea verbal o no verbal o con láminas.</p>		

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Juanita	Andrea	Luis A.	Armando	Alvaro	Dairon	Andrés	Jhonatan
Matemática	- Mira el color azul en diferentes objetos.								
	- Mira el color azul en diferentes actividades de juego.	A	A	A	A	A	A	A	A
	- Mira el color azul y los agrupa a través del juego de la pesca.	A	A	A	A	A	A	A	A
Comunicación	- Escucha con atención el cuento denominado "el color azul"	A	A	A	A	A	A	A	A
	- Sigue con la mirada la secuencia del cuento con interés								
	- Sigue con la mirada la secuencia del cuento con ayuda verbal								
Personal social	- Realiza movimientos coordinados con la cabeza, brazos y piernas en el juego denominado la pesca del color azul con autonomía.	A	A	A	A	A	A	A	A
	- Realiza movimientos coordinados con la cabeza, brazos y piernas en el juego denominado la pesca del color azul con ayuda verbal.								
	- Realiza movimientos coordinados con la cabeza, brazos y piernas en el juego denominado la pesca del color azul con ayuda física.								

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Luis Andrés, Andrés Elías, Andrea, Dairo, Jonathan
B	Juanita, Alvaro
C	Lupita.

10. Bibliografía

- Guía básica de educación inicial
- Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad
- Guía didáctica de prácticas de educación inicial.
- Diseño curricular nacional.
- Juego libre en los sectores. Minedu
- Introducción del aprendizaje activo. Lili Nielsen.
- Psicología educativa. David Ausubel.

DIARIO DE CAMPO N° 06

REGIÓN : Piura
CEBE : "Paul Harris"
INVESTIGADOR : Magda Y. Siancas Rufino
FECHA : 20 de Agosto del 2017
HORA DE INICIO : 8:30 am
HORA DE TÉRMINO : 10:00 am
AULA : Inicial "Los Cariñositos"
ESTUDIANTES ASISTENTES : 05 (V) 03 (M)
DISCAPACIDAD : Multidiscapacidad, discapacidad auditiva.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: "Disfrutamos de la naturaleza"
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Conociendo y jugando con el color azul"
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Experiencia vivenciales y juego.
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Motricidad fina.

DESCRIPCIÓN:

Empecé la sesión invitándolos a sentarse en semicírculo a los niños Juanita, Dairo, Andrea, Andrés, Jonathan, Álvaro, empecé entonando la canción que será que será y en la mano una bolsa de color azul con varios objetos de color azul Dando vueltas alrededor de los niños estimulando su curiosidad por saber que hay dentro de la bolsa, entonces le solicito a cada uno que vaya sacando objeto por objeto describiendo sus características con mi ayuda verbal , Juanita saco un globo de color azul le pregunto de qué color es el globo que sacaste Juanita será de este mismo color para ello le muestro una tarjeta de color azul, Juanita mira con atención y juega con el globo, Dairo saca una pelota de color azul que bien Dairo sacaste una pelota de color azul mira del mismo color de esta tarjeta igual queda contento jugando con la pelota de color azul, Andrea saca un plumón de color azul lo mira con atención lo destapa le doy una hoja empiezo a rayar la hoja le dije es de color azul como este color de la tarjeta, Andrés saca un polo de color azul le dije Andrés este polo es del mismo color del polo que llevas puesto su rostro es de alegría, Jonathan saca una tempera de color azul mira Jonathan está tempera es de color azul como la tarjeta, como el globo, Álvaro saca un carrito de color azul se mostró contento aproveche su alegría para decirle que ese carro es de color azul como la tarjeta, como el globo, como el color de su polo así con cada objeto llegando a la conclusión que todos los objetos son de color azul.

Después de descubrir lo que había en la bolsa de color azul y utilizando material concreto los dispuse a escuchar un cuento denominado "Los amigos que dan color": empecé la narración del cuento utilizando material concreto: había una vez una botella muy triste porque estaba sola le preguntaron sus amigos porque estas triste porque no tengo nada que ofrecer a mis amiguitos estoy vacía no te preocupes amiguita botella te presento al agua y la meteremos dentro de la botella, luego llego la tempera de color azul también se metió dentro de la botella ya juntas empezaron a mezclarse y de pronto el agua se coloreo de color azul y la botella quedo muy bonita pero falta algo le dijo la botella quiero también que suene bonito muy bien vieron una piedritas y se metieron en la botella se mezclaron y ahora si quedo de color azul y suena muy bonito. Todos quedaron muy contento y colorín colorado este cuento se acabado. Después les pregunto

¿Qué tal chicos les gusto el cuento? Juanita, Dairo, Andrea, Andrés, Jonathan, Álvaro me miran con gran entusiasmo sorprendidos esa es la expresión que se genera de manera general, les pregunto niños ¿Miren aquí tengo una botella para cada uno les gustaría preparar una botella como la del cuento?

Entonces dispuse a los niños en un semicírculo para empezar a realizar la actividad de la preparación de las botellas para ello utilice material concreto como: agua, una bandeja, botellas de plástico, tempera de color azul, piedritas pequeñas y una jarrita. Empecé con Juanita siempre dispuesta a cooperar cogió su botella, también la jarrita y empezó a llenar con agua su botella aunque derrama pero luego con mi ayuda física le apoyo para que termine de llenar su botella con agua le pregunto pero esta botella esta sin color que le podemos echar ella misma coge la tempera de color azul y con mi ayuda física le ayudo a echarle tempera a su botella igual le ayudo a enroscar la botella le dije Juanita y para que tenga color que más debemos hacer ella mueve su botella le ayudo un poco y de pronto ya toma el color azul el agua de la botella, le dije Juanita pero no tiene sonido la botella esta triste le ayude a desenroscar la botella empezó a echarle piedrita a la botella cuando ya tenía lo suficiente le ayude a enroscar empezó a moverla y contenta juega con su botella moviéndola para que suene Juanita contenta empezó a jugar con la botella que ella misma a confeccionado , Dairo le doy todo el material concreto a utilizar y solo realiza su trabajo de echar el agua, luego le echo la tempera la mueve se colorea el agua, desenrosca con un poco de dificultades pero logra al final desenroscar y echa las piedritas, termina su trabajo muy contento de haberlo realizado se queda con su botella jugando, Andrea, de igual manera le proporciono todo el material realizo su trabajo muy rápido e independiente solo le brinde ayuda en enroscar y desenroscar felicite por su trabajo y se quedó jugando con su botella, Andrés le entregue el material a trabajar sin la necesidad de indicarle el mismo cogió su material y empezó a llenar su botella con bastante destreza de echar el agua a la botella sin

casi derramar, luego echo la tempera, enrosco con un poco de ayuda solo en asegurar que este bien cerrada para que no se derrame el agua vio que se coloreo el agua se alegra y me muestra con alegría su botella le digo que está muy bonita, desenrosca le echa las piedritas enrosca nuevamente y da gritos de alegría al ver que su botella esta lista, Jonathan entrego su material él solo muy independiente realiza su trabajo repitiendo Jonathan muy bien y continua realizando su trabajo igual solo le ayude a enroskar y desenrosca pero solo para asegurar que no se derrame termina y con alegría dice Jonathan muy bien miss Magda si Jonathan muy bien haz realizado tu botella quedo muy bonita, Álvaro le entrego el material como ya fue el último en trabajar y ya miro como el resto de sus compañeros realizo su trabajo solo realizo su trabajo de llenar el agua, echar tempera, enrosco y desenrosco con un poco de ayuda física durante el trabajo se mostraba seguro y contento de realizar su botella al terminar grita como diciendo mírame ya termine y lo hice bien le dije muy Álvaro lo hiciste muy bien al terminar todos su actividad los motivo brindándoles un canto felicitándolos por su trabajo muy bien hecho.

Salí al patio con los estudiantes para que realicen el juego de la pesca que consistió en colocar en una columna varias laminas pequeñas de objetos de color azul imantadas con una separación de 70 cm cada lamina al final una bandeja pequeña también de color azul y una caña de pescas con un imán en el extremo final de la caña, los niños sentados miraban las indicaciones que realizaba para que ejecuten el juego. Juanita empezó el juego cogió la caña de pescar y empezó a imantar cada lamina y como se le movía la cuerda de la caña cogió la cuerda le dio mayor estabilidad y logró imantar cada figura poniéndolas en la bandeja de color azul así termino con éxito su juego se alegró mucho y gritaba de alegría al ver que termino su trabajo muy bien, Dairo igual realizo su juego muy independiente cogió su caña de pescar no quiso que lo apoye me retiraba como diciendo yo lo puedo hacer solo imantaba con destreza cada lámina y la ponía en la bandeja al terminar su juego sonreía muy contento el juego le gusto y quería repetir le indique que después que terminen todos sus compañeros le daba otra oportunidad de jugar se quedó sentado esperando que le dieran otra oportunidad de jugar, Andrea igual realizo el juego muy independiente como vio que la cuerda se le movía cogió la cuerda para darle estabilidad a la caña de pescar solo así terminó su juego realizándolo muy bien, gritaba de alegría el haber terminado con éxito su juego, Andrés igual realizo su juego de manera rápida y precisa buena precisión aculo manual termino su juego muy contento y alegre quería realizarlo nuevamente le dije que tenía que esperar que el resto de sus compañeros terminen y le daba otra oportunidad para que juegue nuevamente, Jonathan realizo su juego bien pero le tomo más tiempo para realizarlo Jonathan realiza bien su trabajo pero es más lento en hacer lo hace pero con más lentitud realizo su juego repitiendo en todo momento Jonathan muy bien miss Magda le respondía si Jonathan muy bien hasta terminar su juego al terminar su juego levanta los brazos en signo de haberlo hecho bien y que él ha sido el ganador del juego se sentía muy contento, Álvaro también realizo y termino su juego con mucha destreza óculo manual en todo el juego se mostraba contento sonriendo que lo estaba realizando muy bien como ya había estado mirando al resto de sus compañeros como realizaban el juego no quiso que diera apoyo el solo termino su juego mostrándose muy alegre. Al finalizar felicite a todos los niños con un canto de haberlo hecho muy bien todos aplaudían como muestra de alegría y disfrute.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Insistir que en cada planificación y desarrollo de las sesiones de aprendizaje utilizar estrategias vivenciales, con material adecuado y motivador con ello estaremos consolidando mejor los aprendizajes.



Realizar actividades como estas con material adecuado y estrategias de aprendizaje para cada sesión de manera continua deberá ser una constante en la planificación de mis sesiones de aprendizaje porque me he dado cuenta que resultan muy exitosas.

Las experiencias vivenciales me permite que los estudiantes participen de manera activa y dinámica

INTERVENCIÓN:

Considero que debo continuar innovando estrategias que generen atención, curiosidad e interés a través de los diversos materiales concretos en las actividades que se realizan en cada momento de la actividad de aprendizaje.

LEYENDA

	El juego
	Experiencia vivencial

SESIONES DE APRENDIZAJE Nº 07

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugando a la gallinita pintadita desarrollo mis habilidades motrices finas”.
2. Propósito de la sesión : Que las y los estudiantes participen de los juegos de la gallinita para desarrollar la motricidad fina.
3. Grado y sección : Inicial “Los Cariñositos”
4. Fecha de ejecución : 09 de Setiembre del 2017
5. Duración : 50 minutos
6. Áreas integradas : Personal Social – comunicación – Ciencia y ambiente
7. Nombre del (la) docente : Magda Siancas Rufino.
8. Programación de actividades:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p>Inicio: Dispongo a los niños a sentarse en semicírculo para mirar, escuchar e imitar la canción de la gallinita pintadita, también la gallina turuleca después de mi mirar cantamos imitando los movimientos para ello utilizo material concreto como huevos de plástico. Terminado la actividad del canto y baile analizamos las canciones con las siguientes preguntas ¿Qué les pareció las canciones? ¿A qué animalito hemos mencionado en las canciones? ¿Qué pone la gallina? ¿Cuántas patas tiene la gallina? ¿De qué está vestida la gallina? ¿A dónde vive? En cuanto voy exponiendo las preguntas igual también trato de esperar y dar una posible solución de tal manera que frente a cada pregunta halla una respuesta tentativa, modelando las respuestas.</p>	<p>Álvaro, Juanita, Armando: le brindó apoyo físico para que pueda realizar las diferentes actividades.</p>	
<p>Proceso: Nos disponemos para realizar un juego de motricidad fina denominado la gallinita pintadita los materiales a utilizar son: huevos de plástico, coladores pequeños, hueveras de cartón pintados el juego consiste en: - Trasladar los huevos de un lado a otro hasta depositarlos en la huevera. - Mostraré a los estudiantes en llevar los huevos de un depósito a la gallina con su huevera para ello utilizan material concreto como: huevos de plástico, coladores, hueveras de cartón. Cada niño participa del juego con ayuda si lo requiere.</p>		
<p>Cierre Les pregunto a los niños y niñas ¿Qué hemos hecho el día de hoy? ¿Les gusto realizar la botella de color azul como la del cuento? ¿Están contentos por lo que hemos hecho? Para ello estimo las respuestas con láminas y objetos en concreto, modelando la respuesta correcta ya sea verbal o no verbal o con láminas.</p>		

9. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Juanita	Andrea	Luis A.	Armando	Alvaro	Dairon	Andrés	Jhonatan
Personal social	<ul style="list-style-type: none"> - Coordina sus movimientos con mayor precisión visomotriz para trasladar los huevos a su huevera con autonomía - Coordina sus movimientos con mayor precisión visomotriz para trasladar los huevos a su huevera con apoyo gestual - Coordina sus movimientos con mayor precisión visomotriz para trasladar los huevos a su huevera con ayuda física. 		A	A	A	A	A	A	
		A							A
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica la cantidad de huevos en la canción realizándolo con autonomía. - Identifica la cantidad de huevos en la canción realizándolo con apoyo gestual. - Identifica la cantidad de huevos en la canción realizándolo con apoyo físico. 				A		A		
		B	B	B		B			B

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Armando, Andrés Elías, Dairo
B	Juanita, Álvaro, Andrea, Luis, Jonathan
C	

10. Bibliografía

- Guía básica de educación inicial
- Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad
- Guía didáctica de prácticas de educación inicial.
- Diseño curricular nacional.
- Juego libre en los sectores. Minedu
- Introducción del aprendizaje activo. Lili Nielsen.
- Psicología educativa. David Ausubel.

DIARIO DE CAMPO N° 07

REGIÓN : Piura
CEBE : "Paul Harris"
INVESTIGADOR : Magda Y. Siancas Rufino
FECHA : 09 de Setiembre del 2017
HORA DE INICIO : 8:30 am
HORA DE TÉRMINO : 10:00 am
AULA : Inicial "Los Cariñositos"
ESTUDIANTES ASISTENTES : 05 (V) 03 (M)
DISCAPACIDAD : Multidiscapacidad, discapacidad auditiva.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: "Disfrutamos de la naturaleza"
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Jugando a la gallinita pintadita desarrollo mis habilidades motrices finas"
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Experiencia vivenciales y juego.
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Motricidad fina.

DESCRIPCIÓN:

Inicié la sesión invitando a los estudiantes a sentarse de inmediato me puse a cantar realizando los movimientos de la canción me miran con asombro porque utilizo huevitos de plástico para contar cuantos huevo pone la gallina turuleca Andrés me mira y coge los huevos como queriendo realizar la acción, Andrea sonrío, invito a Juanita para que cante conmigo realizamos la acción de ir colocando en la huevera los huevitos que va poniendo la gallina turuleca al termino aplaude porque lo hizo muy bien, luego invito a Dairo para cantar juntos el siempre dispuesto empiezo a cantar y a la vez le indico que vaya poniendo los huevitos como indica la canción y lo realiza muy bien sonrío o felicito porque lo realizo muy bien luego analizamos la canción realizando las siguientes preguntas ¿Qué les pareció las canciones? ¿A qué animalito hemos mencionado en las canciones? ¿Qué pone la gallina? ¿Cuántas patas tiene la gallina? ¿De qué esta vestido la gallina? ¿A dónde vive? Espero las respuestas de los estudiantes Álvaro coge los huevos como diciendo esto es lo que pone las gallinas, Andrés coge las hueveras mostrándola para que la mira y le diga si allí se ponen los huevos para que no se quiebren. Después del dialogo presente el tema de hoy que consiste conocer que animalito pone los huevos a través del juego coloca los huevos en la huevera, para ello organizo el ambiente para empezar el juego que consiste en poner en colocar una bandeja de huevos con un colador pequeño y al otro extremo la huevera de cartón, primero realizo el juego para que los estudiantes me puedan mirar y luego imitar, invito a Andrés a realizar el juego me sorprende que sin necesidad de ayuda física el solo realiza el juego mete el colador en la bandeja de huevos coge uno y corre hacia el otro extremo a colocarlo en la huevera y lo realiza con mucha destreza con el cuidado necesario para que no se le caiga el huevo lo felicito con un abrazo, Dairo al ver que su compañero lo ha hecho muy bien de igual manera lo realiza con mucha destreza mete el colador a la bandeja atrapa un huevo corre hacia el otro extremo y lo coloca en la huevera así continua con tres huevitos más al termino igual le doy un abrazo porque lo realizo muy bien, el turno es de Andrea igual lo realiza muy bien pero más lento porque tiene un poco de dificultad para caminar lo bueno de Andrea es que siempre está sonriendo al termino le doy un abrazo por el esfuerzo que le puso al juego, ahora es el turno de Juanita mete el colador a la bandeja coge un huevo corre hacia el otro extremo le ayudo para evitar que se caiga pues lo hace un poco apresurada pero igual termina su juego la felicito lo realizo muy bien

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Continuar con las experiencias vivenciales y de juego porque nos permite que el estudiante experimente sus propias emociones, aciertos y errores.



Utilizar material didáctico en cada sesión nos facilita el aprendizaje.

El juego permite que los estudiantes participen de manera activa y dinámica

INTERVENCIÓN:

Considero que debo continuar innovando estrategias que generen atención, curiosidad e interés a través de los diversos materiales concretos en las actividades que se realizan en cada momento de la actividad de aprendizaje.

LEYENDA

	El juego
	Experiencia vivencial

SESIONES DE APRENDIZAJE Nº 08

- 1. Nombre de la sesión** : “Con papel rasgado confeccionamos nuestra serpiente”.
2. Propósito de la sesión : Que las y los estudiantes participen de la confección de la serpiente para desarrollar su motricidad fina.
3. Fecha de ejecución : 17 de Octubre del 2017
4. Duración : 50 minutos
5. Áreas integradas : Personal Social – comunicación – Ciencia y ambiente
6. Nombre del (la) docente : Magda Siancas Rufino.
7. Programación de actividades:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p>Inicio: Les enseño una bolsa de color rojo y dentro de ella hay papel periódico rasgado el día anterior y una serpiente de tela de color verde sin relleno y a través del canto que será que será para que descubran lo que hay dentro de la bolsa, les voy enseñando a medias para generar la curiosidad de lo que hay dentro, luego les permito a cada niño meter la mano para que saquen lo que dentro de la bolsa y en cuanto van sacando les pregunto ¿Y que será esto? ¿Para qué servirá? ¿Qué podemos hacer con esto?</p>	<p>Álvaro, Juanita, Armando: le brindó apoyo físico para que pueda realizar las diferentes actividades.</p>	<p>- Papel periódico rasgado</p>
<p>Proceso: Después de generarles curiosidad les digo aquí les he traído una serpiente, dos ojitos y una boca, mostrándoles a cada uno para que lo manipulen libremente pero está vacía que podemos hacer para que esté llena y bonita para ello les muestro todo el papel periódico rasgado un día anterior y que lo hemos guardado para esta ocasión les digo chicos miren este papel que ayer rasgamos que tal si lo metemos dentro de la serpiente me ayudan a rellenar y cuando ya esté lista nuestra serpiente jugaremos con ella entonces para ello les entrego papel rasgado para que cada uno vaya metiéndolo dentro de la serpiente a cada uno le doy oportunidad para que coja papel rasgado para que lo vaya metiendo y cuando terminen de llenarla les entrego a los estudiante los ojos la boca para que los peguen donde corresponda completando su cara, al terminar de pegar los ojos y la boca les pregunto pero cada uno tiene un nombre y que tal si le ponemos también a nuestra serpiente un nombre les propongo un nombre “verdecita” muy bien nuestra serpiente se llamará verdecita. Les entrego la serpiente para que la manipulen libremente y jueguen con ella, luego les propongo jugar a través de una canción que se llama la serpiente, hago que miren la canción de la serpiente a través de un video para luego realizarla utilizando nuestra serpiente llamada “verdecita” y así participen del juego que consiste en que a medida que se va cantando vamos formando una columna sinuosa que se va moviendo al ritmo de la canción.</p>		<p>- Papel periódico rasgado - Una serpiente de tela de color verde. - Ojos móviles - Boca de tela - Video - canción</p>
<p>Cierre Les preguntamos a los niño y niñas ¿Qué hicimos ¿ les gusto? ¿Cómo se sintieron?. Luego entonamos la canción de despedida esperando que sus padres los recojan, cada niño recoge su mochila y espera con tranquilidad.</p>		

8. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Juanita	Andrea	Luis A.	Armando	Alvaro	Dairon	Andrés	Jhonatan
Personal social	- Rasgan papel periódico con los dedos de la mano de manera con autonomía.	A	A	A	A		A	A	
	- Rasgan papel periódico con los dedos de la mano con ayuda física y verbal					B			B
Comunicación	- Elabora producciones artísticas como la serpiente con material reciclado con ayuda física.	A	A	A	A	A	A	A	A
Ciencia y ambiente	- Nombra y reconoce algunos animales del medio.	A	A	A	A	A	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Armando, Andrés Elías, Dairo
B	Juanita, Álvaro, Andrea, Luis, Jonathan
C	

10. Bibliografía

- Guía básica de educación inicial
- Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad
- Guía didáctica de prácticas de educación inicial.
- Diseño curricular nacional.
- Juego libre en los sectores. Minedu
- Introducción del aprendizaje activo. Lili Nielsen.
- Psicología educativa. David Ausubel.

DIARIO DE CAMPO N° 08

REGIÓN : Piura
CEBE : "Paul Harris"
INVESTIGADOR : Magda Y. Siancas Rufino
FECHA : 17 de Octubre del 2017
HORA DE INICIO : 8:30 am
HORA DE TÉRMINO : 10:00 am
AULA : Inicial "Los Cariñositos"
ESTUDIANTES ASISTENTES : 05 (V) 03 (M)
DISCAPACIDAD : Multidiscapacidad, discapacidad auditiva.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: "Celebremos juntos la semana de la educación inclusiva"
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Con papel rasgado confeccionamos nuestra serpiente. "
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Experiencia vivenciales y juego.
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Motricidad fina.

DESCRIPCIÓN:

Empecé la actividad mostrándoles una bolsa de color rojo y dentro de ella hay papel periódico que el día anterior ya habían rasgado de igual manera les presento una serpiente de color verde pero sin relleno y a través del canto que será que será los incito a descubrir que es lo que hay dentro de la bolsa de color rojo la voy enseñando de a pocos para generar la curiosidad luego les permito a cada niño meter la mano para que saquen lo que hay dentro de la bolsa y les pregunto ¿Y que será esto? ¿Para qué servirá? ¿Qué podemos hacer con esto? Armando mete la mano a la bolsa y saca un poco de papel me mira sorprendido y mira el papel no dice nada le pregunto para que servirá este papel solo me mira, le doy la oportunidad a Luis Andrés mete la mano y de igual manera saca un poco de papel le pregunto qué podemos hacer con este papel Luis A lo tira al piso restándole importancia, Álvaro mete la mano saca papel me lo devuelve le pregunto quién rasgo el papel ayer quienes lo hicieron así solo me mira.

Después de generarles curiosidad les muestro la serpiente de tela color verde, dos ojitos, y una lengua les entregue para que lo manipulen libremente sin embargo la serpiente estaba vacía les pregunto qué podemos hacer para que esté llena, que le podemos meter, espero respuesta de los estudiantes todos me miran sorprendidos, les propongo meter todos esos papeles rasgados dentro de la serpiente para que podamos jugar con ella, Luis Andrés empieza a meter el papel dentro de la serpiente, luego Armando también meten papel, Elías coge papel y lo mete, Andrea también lo hace de allí todos colaboran en meter papel dentro de la serpiente cuando la serpiente está llena les propongo colocarle los ojos y su lengua, Andrés colabora en colocarle un ojo, Elías el otro ojo y Juanita la lengua al ver que ya está lista les propongo ponerle un nombre y sale ponerle el nombre de verdecita por su color, luego escuchamos la canción de la serpiente e invito a participar a cada uno de los estudiantes primero participa Andrea se resiste un poco pero al final participa, invito a Juanita ella estuvo más dispuesta en participar, invito a Álvaro un poco resistente luego lo realizamos por segunda vez y ya estuvieron mas participativos.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Utilizar material didáctico en cada sesión nos facilita el aprendizaje.



El juego permite que los estudiantes participen de manera activa y dinámica

Las experiencias vivenciales hacen que los estudiantes pongan de manifiesto todos sus sentidos y por ende se logra aprendizajes duraderos.

INTERVENCIÓN:

Considero que debo continuar innovando estrategias que generen atención, curiosidad e interés a través de los diversos materiales concretos en las actividades que se realizan en cada momento de la actividad de aprendizaje.

LEYENDA

	El juego
	Experiencia vivencial

SESIONES DE APRENDIZAJE Nº 09

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugamos agrupando libremente por color”
2. Propósito de la sesión : Que las y los estudiantes agrupen por color desarrollando su motricidad fina.
3. Fecha de ejecución : 15 de Setiembre del 2017
4. Duración : 50 minutos
5. Áreas integradas : Personal Social – comunicación – Ciencia y ambiente
6. Nombre del (la) docente : Magda Siancas Rufino.
7. Programación de actividades:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Inicio: Les entrego diverso material de colores rojo, amarillo, azul, y verde para que manipulen libremente por un determinado tiempo 10 minutos luego les pregunto ¿De qué color son estos objetos? ¿Para qué servirán? ¿Qué tamaños tienen?	Álvaro, Juanita, Armando: le brindó apoyo físico para que pueda realizar las diferentes actividades.	- Chapas - Botones - Figuras geométrica - Cubos
Proceso: A través del juego les propongo realizar agrupaciones por color para ello les entrego un papelote con círculos de color rojo a otro verde, azul y amarillo para que coloquen dentro de los círculos del color que le corresponda. Invitare a los estudiantes en forma individual para que coloquen frente a los papelotes. Los materiales a utilizar son; figuras geométricas, chapas, cuerdas, cubos, plumones entre otros.		- Chapas - Botones - Figuras geométrica - Cubos
Cierre Les preguntamos a los niño y niñas ¿Qué hicimos ¿ les gusto? ¿Cómo se sintieron?. Luego entonamos la canción de despedida esperando que sus padres los recojan, cada niño recoge su mochila y espera con tranquilidad.		

8. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Juanita	Andrea	Luis A.	Armando	Alvaro	Dairon	Andrés	Jhonatan
Personal social	- Participa con autonomía del juego	A	A	A	A	A	A	A	A
	- Participa con ayuda física del juego								
Matemática	- Reconoce el color de los objetos con autonomía	A	A	A	A		A	A	
	- Reconoce el color de los objetos con ayuda física					B			B
	- Agrupa por color y lo realiza con autonomía	A	A	A	A		A	A	
	- Agrupa por color y lo realiza con ayuda física					B			B

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Luis Andrés, Andrés Elías, Andrea, Dairo, Jonathan
B	Juanita, Álvaro
C	Lupita.

10. Bibliografía

- Guía básica de educación inicial
- Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad
- Guía didáctica de prácticas de educación inicial.
- Diseño curricular nacional.
- Juego libre en los sectores. Minedu
- Introducción del aprendizaje activo. Lili Nielsen.
- Psicología educativa. David Ausubel.

DIARIO DE CAMPO N° 09

REGIÓN : Piura
CEBE : "Paul Harris"
INVESTIGADOR : Magda Y. Siancas Rufino
FECHA : 15 de Setiembre del 2017
HORA DE INICIO : 8:30 am
HORA DE TÉRMINO : 10:00 am
AULA : Inicial "Los Cariñositos"
ESTUDIANTES ASISTENTES : 05 (V) 03 (M)
DISCAPACIDAD : Multidiscapacidad, discapacidad auditiva.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: "Cuidemos de nuestra naturaleza"
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Agrupamos libremente por color"
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Experiencia vivenciales y juego.
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Motricidad fina.

DESCRIPCIÓN:

Inicié la actividad entregándoles bandejas de material de los colores rojo, amarillo, verde y azul para que **manipulen libremente Luis Andrés los mira con agrado y empieza a jugar, Dairo empieza a jugar con ellos y sonríe, Jonathan los coge y empieza a tirarlos, Álvaro empieza a armar torres, Armando, igual imita a Álvaro a armar torres**, los interrumpo un momento y les pregunto ¿De qué color son estos objetos? ¿Para qué servirán? ¿Qué tamaños tienen? Cogiendo el material concreto espero sus respuestas solo atinan a mirarme porque están muy concentrado en manipular el material. luego de ello, procedí a trabajar la actividad del día, para ello les muestro en cuatro papelotes dibujados 4 círculos de diferente color (r-a-a-v) y en bandejas material diversos de los cuatro colores (rojo, amarillo, verde, azul) **mostrarle el material les pregunto para que los íbamos a utilizar Jhonatan los coge para jugar le digo que está bien es para jugar pero en este momento los vamos a utilizar para hacer una tarea comprende lo deja en su bandeja y me mira, Luis Andrés igual coge para jugar le digo que vamos a dejar un ratito las bandejas y miremos lo que voy hacer pongan mucha atención los niños con incomodidad pero igual me miraban porque lo que querían era cogerlo para jugar empiezo a pegar los papelotes en el suelo de manera indistinta y separado para que no se distraigan tomaron el material, de inmediato entono el canto de los colores y les presento en círculos los colores y en material concreto realizo el ejemplo de colocar cada objeto en el círculo del color que le corresponde unos me miran otros están distraídos , les permito jugar y manipular, luego procedo a trabajar con cada uno de ellos, un papelote y su bandeja de material , lo bueno de ese día es que tuve el apoyo de dos señoritas ayudándome en el proceso. La consigna es que tenían que poner el material, según el color que le corresponde: Armando lo realizo bastante bien, en algunas cosas se equivocaba pero estaba atenta para guiarle. Luis Andrés no quería realizar el trabajo él quería jugar se incomodaba pero de igual manera con incomodidad realizamos el trabajo pero con mucho apoyo por falta de disposición, Álvaro lo realizo con ayuda física utilizando la técnica mano sobre mano, pero lo bueno es que estaba dispuesto al trabajo íbamos de a pocos colocando los objetos de color donde corresponde al termino solo sonrío porque le digo Álvaro lo hiciste muy bien te mereces un abrazo.**



REFLEXIÓN CRÍTICA:

Utilizar material concreto es de suma importancia en cada sesión nos facilita el aprendizaje porque el niño tiene pensamiento concreto
Las experiencias vivenciales hacen que los estudiantes pongan de manifiesto todos sus sentidos y por ende se logra aprendizajes duraderos.

INTERVENCIÓN:

Considero que debo continuar innovando estrategias que generen atención, curiosidad e interés a través de los diversos materiales concretos en las actividades que se realizan en cada momento de la actividad de aprendizaje.

LEYENDA

	El juego
	Experiencia vivencial

SESIONES DE APRENDIZAJE Nº 10

- 1. Nombre de la sesión** : “Pelando alverjitas y las embolsamos para que cocine mamá”
2. Propósito de la sesión : Que las y los estudiantes pelen alverjitas para desarrollar su motricidad fina.
3. Fecha de ejecución : 10 de Noviembre del 2017
4. Duración : 50 minutos
5. Áreas integradas : Personal Social – comunicación – Ciencia y ambiente
6. Nombre del (la) docente : Magda Siancas Rufino.
7. Programación de actividades:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p>Inicio: Les enseñé una bolsa de color rojo y con el canto que será que será, descubran lo que hay dentro de la bolsa, y de pronto les propongo que saquen lo que hay en el bolsa le doy la oportunidad para que cada uno saque algo de la bolsa, pues sacaran alverja verde en cascara. Analizamos con las siguientes preguntas ¿Qué será esto? ¿Para que servirá? ¿Lo conocen? ¿Qué podemos hacer con esto? ¿Se comerán? ¿Se comerán con cáscara? Espero las respuestas de los estudiantes.</p>	Álvaro, Juanita, Armando: le brindó apoyo físico para que pueda realizar las diferentes actividades.	<ul style="list-style-type: none"> - Alverjas - Bolsas
<p>Proceso: Después de ello les entrego a cada niño dos bandejas una con alverjitas y otra vacía para que coloquen las cáscaras, les explico cómo deben de pelar las alverjitas a cada uno se disponen pelar las alverjitas brindándoles la ayuda necesaria a cada estudiante de igual manera les pongo canciones infantiles con bajo volumen mientras van pelando sus alverjitas. Después que las hayan pelado las embolsan les ayudo a amarrar la bolsa la guardan en su espacio para luego llevarla a casa para entregarle a mamá.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Alverjas - Bolsas plásticas - Goma - Bandejas
<p>Cierre Les preguntamos a los niño y niñas ¿Qué hicimos? ¿les gusto? ¿Cómo se sintieron?. Luego entonamos la canción de despedida esperando que sus padres los recojan, cada niño recoge su mochila y espera con tranquilidad.</p>		

8. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Juanita	Andrea	Luis A.	Armando	Alvaro	Dairon	Andrés	Jhonatan
Personal social	Pela alverjas para llevarlas a mamá y los realiza con autonomía	A	A	A	A		A	A	
	Pela alverja para llevarlas a mamá y lo realiza con ayuda física					B			B
	Embolsa alverjas para llevarlas a mamá y lo realiza con autonomía.	A	A	A	A	A	A	A	A
	Embolsa alverjas para llevarlas a mamá y lo realiza con ayuda física.								
matemática	Reconoce el color verde de las alverjas con autonomía	A	A	A	A	A	A	A	A
	Reconoce el color verde de las alverjas con ayuda física								

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Luis Andrés, Andrés Elías, Andrea, Dairo, Jonathan
B	Juanita, Alvaro
C	Lupita.

10. Bibliografía

- Guía básica de educación inicial
- Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad
- Guía didáctica de prácticas de educación inicial.
- Diseño curricular nacional.
- Juego libre en los sectores. Minedu
- Introducción del aprendizaje activo. Lili Nielsen.
- Psicología educativa. David Ausubel.

DIARIO DE CAMPO N° 10

REGIÓN : Piura
CEBE : "Paul Harris"
INVESTIGADOR : Magda Y. Siancas Rufino
FECHA : 10 de Noviembre del 2017
HORA DE INICIO : 8:30 am
HORA DE TÉRMINO : 10:00 am
AULA : Inicial "Los Cariñositos"
ESTUDIANTES ASISTENTES: 05 (V) 03 (M)
DISCAPACIDAD : Multidiscapacidad, discapacidad auditiva.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: "Celebremos juntos la semana de la educación inclusiva"
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Pelando alverjitas y las embolsamos para que cocine mamá "
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Experiencia vivenciales y juego.
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Motricidad fina.

DESCRIPCIÓN:

Inicie mi actividad invitando a los estudiantes a sentarse en su mesas y **les solicito tomar atención y les propongo a cada uno sacar lo que hay dentro de la bolsa Jonathan mete la mano y saca un poco de alverjas y se sorprende, le digo esto es alverja y sirve para que la mamá lo prepare en la comida,** Dairo coge un poco de igual manera sonrío y me entrega le digo esto es alverja y es de color verde, Andrea saca un poco y empieza a jugar con ellos con alegría los dejo que manipulen libremente. Después les pregunto ¿Qué será esto? ¿Para que servirá? ¿Lo conocen? ¿Qué podemos hacer con esto? ¿Se comerán? ¿Se comerán con cáscara? Espero las respuestas de los estudiantes me miran sonrientes Jonathan me dice Miss se lo lleva a Claudia su mamá para la papa **le digo si pueden llevarlo pero te lo podrás comer con cascara así lo podrá cocinar la mamá lo dudo el me mira y le propongo y que tal si le sacamos la cascara a todas las alverjas cuando terminemos de pelarlas para que las lleven a casa las colocamos en una bolsa les parece entonces manos a la obra.** Para ello a cada estudiante les entrego dos bandejas una con las alverjas y la otra para que coloquen los granos, empiezo a sacarle el grano de vaina indicándoles como lo deben de hacer coge la vaina con las dos manos meto la uña en una parte de la alverja y realizo un poco de fuerza para abrir y sacar el grano poniéndolos en una bandeja las cáscaras se colocan en una bolsa, Jonathan empieza a morderlas para sacarle el grano le ofrezco ayuda física indicándole como debe de sacarle intenta hacerlo y los hace muy bien se alegra y me dice miss es para la papa le contesto muy bien lo vas a llevar a casa para que la mamá Claudia te prepare la papa, Luis Andrés me sorprende solo con mirarme lo realizo solo está muy entretenido en pelar sus alverjas le digo muy bien Luis Andrés lo estás haciendo muy bien se alegra al mirarme, Dairo de igual manera lo esta haciendo solo si bien es cierto a su manera pero está realizando y ello es merecedor por eso lo felicito, Andrés de igual manera me sorprende que lo está haciendo solo le digo muy bien Andrés lo estás haciendo excelente le toco la cabeza me mira y se sonrío, Andrea le prestó ayuda física lo intenta a su manera quebrando toda la vaina pero lo importante es que está sacando el grano y los coloca en bandeja, Juanita también le prestó ayuda física y juntas con la técnica mano sobre mano lo estamos haciendo muy bien, al terminar todos con pelar las alverjas ahora les digo les voy a dar a cada uno una bolsita para que metan todas las alverjas yo les voy ayudar a amarrar y la colocan en su estante para que a la hora que lleguen a casa le entregan a mamá si entonces a meter las alverjas a la bolsa, Jonathan, Juanita, Andrea, Luis Andrés, Juanita, Dairo, Andrés Elías meten en las bolsas todas sus alverjitas me acerco a cada uno para amarrar las bolsas les indico Jonathan pon la bolsa de alverjitas en tu estante, Andrea también los guarda, Elías guarda su bolsita, Juanita lo pone en su mochila, Dairo lo guarda en su estante al termino les canto una canción porque lo han hecho muy bien.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Utilizar material concreto es de suma importancia en cada sesión nos facilita el aprendizaje porque el niño tiene pensamiento concreto
Las experiencias vivenciales hacen que los estudiantes pongan de manifiesto todos sus sentidos y por ende se logra aprendizajes duraderos.

INTERVENCIÓN:

Considero que debo continuar innovando estrategias que generen atención, curiosidad e interés a través de los diversos materiales concretos en las actividades que se realizan en cada momento de la actividad de aprendizaje.

LEYENDA



El juego



Experiencia vivencial

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Luis Andrés, Andrés Elías, Andrea, Dairo, Jonathan
B	Juanita, Álvaro
C	Lupita.

10. Bibliografía

- Guía básica de educación inicial
- Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad
- Guía didáctica de prácticas de educación inicial.
- Diseño curricular nacional.
- Juego libre en los sectores. Minedu
- Introducción del aprendizaje activo. Lili Nielsen.
- Psicología educativa. David Ausubel.

DIARIO DE CAMPO N° 11

REGIÓN : Piura
CEBE : "Paul Harris"
INVESTIGADOR : Magda Y. Siancas Rufino
FECHA : 10 de Octubre del 2017
HORA DE INICIO : 8:30 am
HORA DE TÉRMINO : 10:00 am
AULA : Inicial "Los Cariñositos"
ESTUDIANTES ASISTENTES : 05 (V) 03 (M)
DISCAPACIDAD : Multidiscapacidad, discapacidad auditiva.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: "celebrems con alegría la semana de la educación inclusiva"
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Embolsamos canchita para regalarle a mis amigos"
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Experiencia vivenciales y juego.
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Motricidad fina.

DESCRIPCIÓN:

Los dispuse en semicírculo para escuchar el cuento denominado "Qué bueno es compartir" que consistía en que unos niños llamados Pedrito y María que tenían mucha hambre comer de pronto llegaron unos niños por allí y les pidieron las bolsitas de canchita que estaban comiendo, Pedrito y María los miraban con mucha tristeza, de pronto los niños se le acercaron y les regalaron sus bolsitas de canchita ellos muy contentos empezaron a comer todos quedaron muy felices porque compartir es muy bueno y colorín colorado este cuento se acabó. Los estudiantes solo miraban las escenas de la láminas les preguntaba ¿Por qué será bueno compartir? ¿Quiénes tenían hambre? ¿Qué había en las bolsitas? Armando coge la lámina de la canchita, Jonathan me dice la Pedrito miss, Juanita se pone de pie y coge la lámina de la niña. Luego de terminada la narración de cuentos les entregue dos fuentes a cada uno de canchita ya preparada y otra vacía para que coloquen las bolsitas ya preparadas de igual manera les entregue bolsitas vacías, Luis Andrés cogió una canchita y se lo comió le dije que tal esta la canchita esta dulce o salada, Andrea de igual manera empieza a comérselo le dije Andrea que sabor tiene, te gusta, esta rico, Álvaro le entregue su bandeja solo atina a mirar no quiere coger le doy una canchita en la mano y le dije mira coge prueba uno está muy rico lo prueba y le gusta. Juanita al entregarle su bandeja de canchita de inmediato coge varias canchitas con su mano y empieza a comérselo le dije Juanita está rica la canchita esta dulce o salada, Dairo al entregarle su bandeja de canchita coge con su mano y empieza a comérselo le dije Dairo que tal esta la canchita te gusta, esta rica de color será la canchita. Andrés Elías de igual manera coge con su mano y empieza a comérsela le dije muy bien Andrés Elías de color es la canchita, estará dulce o salado.

Muy bien ahora vamos a jugar a embolsar la canchita para regales a nuestros amigos de las otras aulas les entregue a cada uno una bandeja de canchita y cuatro bolsitas de plástico primero yo realice la acción de coger con mi mano varios granos de canchita y lo metía a la bolsa ya llena la bolsa de canchita lo amarre y quedo lista lo coloque en una bandeja vacía. Luis Andrés cogió una bolsa con su mano derecha le preste ayuda física para que metiera la canchita en la bolsa luego le deje de ayudar y él solo realizo la acción de meter la canchita a la bolsa cuando termino le ayude a amarrar le di la bolsita ya preparada para que la ponga en la bandeja así embolso cuatro bolsitas, Andrea de igual manera le preste ayuda física para que metiera la canchita a la bolsa me quito la mano y ella sola empezó a meter la canchita en las bolsitas veía que de vez en cuando se metía una canchita a la boca le decía Andrea la canchita es para meterla en la bolsita no para comérsela cuando terminaba de embolsar le ayudaba a amarrar y se la devolvía para que la ponga en la bandeja así embolso tres bolsitas. Le dije Álvaro vamos a jugar a meter canchita a las bolsitas solo me miraba le cogí las manos en una mano la bolsita y en otra la canchita y empecé a meter la canchita a la bolsa al inicio ponía un poco de resistencia pero igual lo seguía motivando que lo estaba haciendo muy bien se sonreía pero luego iba cediendo le ayude con dos bolsas y la dos últimas se lo realizo solo cuando terminaba una bolsa le ayudaba a amarrar luego se la entregaba para que la coloque en la bandeja cuando termino le cante una canción porque lo había hecho muy bien.

Juanita le dije ahora es tu turno de jugar le cogí las manos y le ayude a embolsar mientras embolsaba la canchita Juanita hacia mmmmuuu si le decía está muy rica esta canchita, lo puedes hacer tu sola le deje de coger la mano y ella sola metía la canchita a las bolsitas pero de vez en cuando se metía una canchita a la boca le decía Juanita la canchita es para meterla a la bolsa luego cuando terminemos le regalo una para que comas ya, cuando terminaba de embolsar cada bolsita me la entregaba para que la amarre y se la devolvía para que la coloque en la bandeja así realizo cuatro bolsitas, al terminar su trabajo le cante una canción de felicitaciones porque lo hizo muy bien.

Dairo al entregarle su bandeja de canchita y las bolsas sin necesidad de enseñarle el mismo cogía la canchita y la metía en la bolsa con mucha destreza le decía muy bien Dairo lo estás haciendo muy bien solo lo miraba cuando ya terminaba de embolsar me la entregaba para que la amarre le devolvía y la colocaba en la bandeja coge con su mano se sonreía cuando terminaba cada bolsita así embolso cuatro bolsitas. Andrés Elías de igual manera cogió con su mano y empieza a embolsar me sorprendía

porque como ya estaba mirando como lo hacía con sus compañeros el solo empezó a embolsar la canchita le brindaba ayuda para amarrar la bolsita y se la devolvía para que la coloque en la bandeja así termino de embolsar cuatro bolsitas cuando terminamos conté cuantas bolsitas habíamos preparado y contamos con ayuda de los estudiantes contamos hasta 23 bolsitas al terminar les cante una canción de felicitaciones se les notaba contentos y sonreía.

REFLEXIÓN CRÍTICA:



Utilizar material concreto es de suma importancia en cada sesión nos facilita el aprendizaje porque el niño tiene pensamiento concreto

Las experiencias vivenciales hacen que los estudiantes pongan de manifiesto todos sus sentidos y por ende se logra aprendizajes duraderos.

INTERVENCIÓN:

Considero que debo continuar innovando estrategias que generen atención, curiosidad e interés a través de los diversos materiales concretos en las actividades que se realizan en cada momento de la actividad de aprendizaje.

LEYENDA

	El juego
	Experiencia vivencial

SESIONES DE APRENDIZAJE Nº 12

- 1. Nombre de la sesión** : “Jugando al ponerle la colita a la vaca”
2. Propósito de la sesión : Que las y los estudiantes participen del juego para desarrollar su motricidad fina.
3. Fecha de ejecución : 27 de Noviembre del 2017
4. Duración : 50 minutos
5. Áreas integradas : Personal Social – comunicación – Ciencia y ambiente
6. Nombre del (la) docente : Magda Siancas Rufino.
7. Programación de actividades:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p>Inicio: Dispongo a los niños y niñas en un semicírculo sentados luego les muestro una bolsa denominada la bolsa mágica donde iré sacando objeto por objeto de la bolsa para descubrir que es entonando la canción que será que será, y estableciendo las siguientes preguntas: ¿Cómo creen que se obtiene la mantequilla? ¿El queso? ¿La leche evaporada? ¿Cómo se obtiene este cuero? ¿Y qué carne será? ¿Y esta cartera con que material lo han elaborado? Y a todo esto quien nos proporciona estos alimentos y productos. ¿A dónde vive la vaca? ¿Qué come la vaca? ¿Será bueno maltratar a los animales? Espero la respuesta de los estudiantes.</p>	Juanita, Armando: le brindó apoyo físico para que pueda realizar las diferentes actividades.	<ul style="list-style-type: none"> - Leche evaporada. - Queso - Carne - Cartera - Mantequilla - Laminas diversas (vaca, mantequilla, queso, carne, cartera, etc. - Grabadora
<p>Proceso: Luego de ello les propongo un juego que consiste en poner la cola a la vaca esta actividad consiste en entregar la cola de la vaca para que la coloque donde corresponde porque la vaca no la tiene y para ello tienen que pasar obstáculos y al final encuentran la vaca y le colocan la cola se le brinda apoyo físico al quien lo requiera para que participen del juego todos los estudiantes en el caso de Camila la ponemos en su coche y cuando le toque su turno le prestamos ayuda física que consiste en que la Srta. Auxiliar la traslada en el coche levantándola entre las dos pasando los obstáculos mientras que yo le tomo la mano con la cola de la vaca para indicarle donde tiene que pegarla.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Lamina - Grabadora - Bloques de plástico - Varas de plástico
<p>Cierre Les preguntamos a los niño y niñas ¿Qué hicimos ¿ les gusto? ¿Cómo se sintieron?. Luego entonamos la canción de despedida esperando que sus padres los recojan, cada niño recoge su mochila y espera con tranquilidad.</p>		

8. Evaluación:

ÁREAS	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES							
		Juanita	Andrea	Luis A.	Armando	Alvaro	Dairon	Andrés	Jhonatan
Personal social	- Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel visomotriz: óculo manual en el juego ponle la cola a la vaca.	A	A	A	A	A	A	A	A
	- Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel visomotriz: óculo manual en el juego ponle la cola a la vaca con ayuda física.	A	A	A	A	A	A	A	A
Comunicación	- Observa lo que nos ofrece la vaca para nuestra alimentación en láminas.	A	A	A	A	A	A	A	A
Matemática	- Reconoce los colores de la vaca en láminas.	A	A	A	A	A	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	Luis Andrés, Andrés Elías, Andrea, Dairo, Juanita, Álvaro
B	
C	

10. Bibliografía

- Guía básica de educación inicial
- Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad
- Guía didáctica de prácticas de educación inicial.
- Diseño curricular nacional.
- Juego libre en los sectores. Minedu
- Introducción del aprendizaje activo. Lili Nielsen.
- Psicología educativa. David Ausubel.

DIARIO DE CAMPO N° 12

REGIÓN : Piura
CEBE : "Paul Harris"
INVESTIGADOR : Magda Y. Siancas Rufino
FECHA : 27 de Noviembre del 2017
HORA DE INICIO : 8:30 am
HORA DE TÉRMINO : 10:00 am
AULA : Inicial "Los Cariñositos"
ESTUDIANTES ASISTENTES : 05 (V) 03 (M)
DISCAPACIDAD : Multidiscapacidad, discapacidad auditiva.
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: "Cuidemos del medio que nos rodea"
NOMBRE DE LA SESIÓN : "Jugando al ponerle la colita a la vaca"
CATEGORÍA : Estrategias de Enseñanza
SUB CATEGORÍA : Experiencia vivenciales y juego.
HABILIDADES DE LOS ESTUDIANTES: Motricidad fina.

DESCRIPCIÓN:

Dispuse a los niños sentados en semicírculo mirando y cantando las canciones de la vaca y yo, la vaca lola y señora vaca. Camila está muy contenta y aplaude pues es su canción favorita, Andrés, Dairo hacen muuu, Aemi mira contenta y toca la pandereta, Álvaro se mueve de un lado a otro les pregunté ¿De quién estamos hablando? Solo Andrés me dice muuu.. el resto solo sonríe, luego les muestro una bolsa con productos como la leche, queso, mantequilla, yogurt, carne frita, y una correa; cada estudiante le propongo sacar dos productos Dairo saco el queso o huele y el yogurt lo abre y lo prueba le dije muy bien eso es queso y yogurt que nos brinda la vaca, Andrés saca la carne frita y la mantequilla se alegra y empieza a comer le dije muy bien. De pronto saco unas laminas para realizar el apareamiento del objeto con la imagen Juanita se pone de pie y le propongo realizar la acción lo realizo iba apareando el objeto con la lámina solo de prestaba ayuda verbal ella se mostraba muy atenta y el termino la abrazo por lo realizo muy bien ella estaba muy contenta.

Luego les propuse salir al patio para realizar un juego que consiste en ponerla la colita a la vaca y para ello tenemos que pasar unos obstáculos, ya en el patio dispongo los materiales y la música de fondo para empezar el juego que consistía en colocar la colita a la vaca pero antes tienen que pasar por debajo de las cuerdas y al final del camino se encontraba la vaca y le pegaban la colita luego de ello regresaban por el mismo camino de pasar por debajo de la cuerda todo ello lo realice primero demostrando como lo tenían que jugar.

El primer turno fue de Andrés le entregue la colita de la vaca lo cogió con la mano y empezó a pasar por debajo de las cuerdas hasta llegar a la vaca allí le indico a donde tiene que poner la colita la puso y corriendo regreso de igual manera por debajo de la cuerda lo realizo muy bien su rostro era de alegría tomo asiento y le dio la colita a Juanita que igual manera sin necesidad de ayuda como estuvo atenta realizo el juego con mucha destreza pasaba por debajo de las cuerdas le decía muy bien Juanita lo estás haciendo muy bien y así termino su juego ella misma se aplaudía se deba cuenta que lo había hecho muy bien, le entrega la colita a Dairo de igual manera empezó a pasar por debajo de las cuerdas le colocho la colita a la vaca y regreso muy contento igual se sonríe le dije muy bien Dairo eres lo máximo y más contento se ponía, el turno es de Aemi ella si le preste ayuda física lo bueno que colaboraba la ayudaba a pasar las cuerdas colocho la colita y regreso por el mismo camino se tomó su tiempo pero lo importante es que cumplió con su juego le dije que lo hizo muy bien se alegró y el turno de Camila como tiene parálisis cerebral participo del juego cargando su coche y para ello le entregue en sus manos la colita y con ayuda física íbamos pasándola por debajo de las cuerdas hasta llegar a la vaca le tome de la mano y le ayude a pegar la colita a la vaca de igual manera la pasamos por debajo de las cuerdas hasta el término del juego le aplaudí porque lo realizo muy bien solo sonreía.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

Utilizar material concreto es de suma importancia en cada sesión nos facilita el aprendizaje porque el niño tiene pensamiento concreto
Las experiencias vivenciales hacen que los estudiantes pongan de manifiesto todos sus sentidos y por ende se logra aprendizajes duraderos.

INTERVENCIÓN:

Considero que debo continuar innovando estrategias que generen atención, curiosidad e interés a través de los diversos materiales concretos en las actividades que se realizan en cada momento de la actividad de aprendizaje.

LEYENDA



El juego



Experiencia vivencial

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Nombre y apellido del padre:

Nombre del estudiante:

Diagnostico:.....

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 06 últimos meses en de su menor hijo . Tiene 02 opciones que se presenta: podría marcar “sí” en el caso que su hijo logro desarrollar a la habilidad a la que se le hace referencia la pregunta y “no” en el caso de que no haya logrado.

ÍTEMS	SI	NO	OBSERVACIONES
1. ¿Su hijo/a puede lanzar la pelota hacia un lugar específico?.			
2. ¿Su hijo/a puede rodar una pelota con las dos manos en actividades de juego?.			
3. ¿Su hijo/a puede llevar una pelota de un lado a otro con las dos manos cuando participa de los juegos.			
4. ¿Su hijo/a puede armar torres con bloques de plástico grande en actividades de juego?			
5. ¿Su hijo/a puede encestar bolitas (cuentas) dentro de una botella descartable cuando participa del juego.			
6. ¿Su hijo/a puede envasar líquidos dentro de una botella cuando se le solicita?.			
7. ¿Su hijo embolsa granos (canchita) cuando se le solicita?.			
8. ¿Su hijo/a pela alverjitas cuando se le solicita.			
9. ¿Considera usted que la nueva propuesta pedagógica le ha permitido a su hijo desarrollar habilidades psicomotrices finas?.			

Matriz de consistencia

Título: Estrategias de enseñanza, para desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” - UGEL Piura - Región Piura

Participante investigador: Magda Ysolina, Siancas Rufino

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	CATEGORÍA	TIPO DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS
¿Cómo debo de aplicar las estrategias de enseñanza para desarrollar las habilidades psicomotrices motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” - UGEL-Piura Región Piura?	<p>Objetivo General: Mejorar la práctica pedagógica a partir de la aplicación de estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales para desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura – Región Piura.</p> <p>Objetivo específico 1: Planificar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales para desarrollar las habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica</p>	<p>Hipótesis de acción 1. La planificación de sesiones de aprendizaje incorporando el juego y experiencias vivenciales permitirán el desarrollo de habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.</p> <p>Hipótesis de acción 2. La implementación con recursos y materiales en las sesiones de aprendizaje permitirán el desarrollo de habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.</p>	<p>Estrategias de enseñanza</p> <p>Sub categorías: a. Estrategias de juego - El juego como estrategia de enseñanza lo aplique durante todas las sesiones de aprendizaje por lo tanto permitió que mis estudiantes aprendan de manera activa y dinámica desarrollando la plasticidad cerebral para lograr habilidades motrices finas. b. Experiencias vivenciales - Aplicar sesiones de aprendizaje diseñadas con estrategias</p>	<p>Investigación Cualitativa</p>	<p>- Diarios de campo - Encuesta a padres de familia.</p>

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	CATEGORÍA	TIPO DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS
	<p>Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.</p> <p>Objetivo específico 2: Implementar con recursos y materiales las sesiones de aprendizaje para desarrollar las habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.</p> <p>Objetivo específico 3: Ejecutar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza de juego y experiencias vivenciales para desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.</p>	<p>Hipótesis de acción 3. La ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias enseñanza de juego y experiencias vivenciales permitirán desarrollar habilidades de psicomotricidad motora fina en los estudiantes con multidiscapacidad del aula “Los Cariñositos” del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Paul Harris” UGEL Piura - Región Piura.</p>	<p>vivenciales o reales lograron que los estudiantes sientan, se motiven sean dinámicos así desarrollaron habilidades psicomotrices como base para los siguientes aprendizajes.</p>		