

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN DE DOCENTES EN SERVICIO



ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA PARA DESARROLLAR HABILIDAD
SENSORIAL TÁCTIL A TRAVÉS DEL JUEGO Y LAS ACTIVIDADES
LÚDICAS EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL
SEVERA Y MULTIDISCAPACIDAD DEL NIVEL INICIAL DEL CENTRO DE
EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL “PILOTO” – UGEL CHINCHA - REGIÓN
ICA

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

LÉVANO ANTÓN, Giancarlo

Lima – Perú

2018

Agradecimiento y dedicatoria

Quiero expresar mi especial agradecimiento y estima personal, al Ministerio de Educación, el que a través del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico ejecutaron el programa de formación de docentes en servicio, programa que me permitió fortalecer mis capacidades docentes para optimizar mi quehacer pedagógico y servicio educativo así mismo, a todas aquellas personas que creen y confían en mi potencial personal y profesional, por sus consejos y orientaciones, su escucha activa y predisposición para ayudarme a superar obstáculos o situaciones adversas.

Quiero dedicar el presente trabajo a mi familia, mis amigos incondicionales y estudiantes, quienes con su sola presencia, me motivan a seguir luchando por mis sueños e ideales, concretar mis metas u objetivos personales y ser mis alicientes en mis momentos de dificultad.

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.	5
1.2 Planteamiento del problema.....	11
1.2.1 Justificación.	12
2. Sustento teórico.....	14
2.1 En relación al estudiante	14
2.1.1 Discapacidad intelectual.	16
2.1.1.1 Discapacidad intelectual severa.	16
2.1.2 Multidiscapacidad.	16
2.2 En relación a la problemática	17
2.2.1 Estrategias de enseñanza.	17
2.2.2 Habilidad sensorial táctil.	18
2.2.2.1 La sensación.....	18
2.2.2.2 La percepción.	19
2.2.3 Juego.	19
2.2.3.1 Teoría del juego como anticipación funcional.	20
2.2.3.2 Teoría Piagetiana.....	20
2.2.4 Actividades lúdicas.	21
2.3 En relación a la propuesta pedagógica	22
2.3.1 Modelo social de atención a la diversidad.	22
2.3.1.1 Enfoque inclusivo.....	23
2.3.1.2 Enfoque de derechos.....	23
2.3.1.3 Enfoque intercultural.....	23
2.3.1.4 Enfoque de género	24
2.3.2 Descripción de la propuesta pedagógica	24
2.3.2.1 Enfoque del sustento teórico	24
2.3.2.2 Planificación.....	28
2.3.2.3 Implementación.....	28

6.1.1.2 Análisis de la implementación de recursos y materiales.....	58
6.1.1.3 Análisis de la práctica pedagógica.....	59
Lecciones aprendidas.....	60
Conclusiones.....	62
Referencias	63
Apéndices	
- Sesiones de aprendizaje	
- Diarios de campo	
- Formato de encuesta a padres de familia	
- Matriz de consistencia	

Índice de figuras

<i>Figura 1.</i> Mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica	10
<i>Figura 2.</i> Mapa de la reconstrucción de la práctica pedagógica.....	30

Introducción

La presente investigación se realiza para optar el título de segunda especialidad en diversidad e inclusión educativa de estudiantes con discapacidad, para ello se ha elaborado una propuesta pedagógica innovadora que desarrolla la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” de la UGEL Chincha y región Ica, la misma que está centrado en aplicar estrategias innovadoras como el juego y las actividades lúdicas, para contribuir a mejorar la práctica pedagógica que repercuten en el aprendizaje de los estudiantes.

La investigación, inició con la fase de deconstrucción de la práctica pedagógica, donde se registró en los diarios de campo, las fortalezas y debilidades acontecidas en las sesiones de aprendizaje, conllevando a la aplicación de un enfoque crítico-reflexivo, que permitió identificar que las estrategias aplicadas no eran las adecuadas y por ende, no respondían a los ritmos, estilos y necesidades específicas de aprendizaje de los estudiantes.

Al reflexionar sobre la práctica pedagógica y analizar a conciencia el desempeño docente, se pudo hallar diversas debilidades que conllevaron a asumir retos y compromisos de mejora, con el fin de revertir la situación problemática identificada e iniciar en la búsqueda de nuevas estrategias, elaboración de recursos y materiales, y sustentos teóricos que redireccionen la labor profesional en bienestar de los educandos.

Entre las principales razones por la que se decidió aplicar sesiones de aprendizaje para desarrollar la habilidad sensorial táctil, se evidencia la escasa estimulación sensorial que recibían los estudiantes y que las estrategias aplicadas en la práctica pedagógica no generaban los resultados esperados. Es por estos motivos que se decidió aplicar una estrategia de intervención basada en la aplicación de estrategias de enseñanza, centradas en el juego y actividades lúdicas para de esta manera desarrollar las habilidades de los estudiantes.

En el capítulo uno, se realizó la descripción del contexto sociocultural incluyendo la situación problemática y la delimitación del ámbito de ejecución

de la propuesta pedagógica, asimismo se tiene en cuenta a los aliados que permiten desarrollar la práctica pedagógica, luego se hace mención a la etapa de la deconstrucción y caracterización de la práctica pedagógica en un proceso de análisis y reflexión a través de los diarios de campo, donde se pudo evidenciar las debilidades recurrentes, determinando de esta manera la categoría a investigar, luego se realiza la justificación y formulación del problema que se determinó en el mapa de la deconstrucción.

En el capítulo dos, se detalló el sustento teórico, donde se definen los tipos de discapacidad que presentan el grupo de estudiantes que forman parte del quehacer pedagógico, entre los que se encuentra básicamente la discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad así mismo, los aportes teóricos que orientan la práctica pedagógica, considerando a su vez las subcategorías del juego y las actividades lúdicas.

En el capítulo tres, se describió el tipo de investigación dentro de un enfoque cualitativo y de la variante investigación acción, así como los objetivos e hipótesis de acuerdo a los tres campos de acción, los beneficiarios del cambio que son el investigador, los estudiantes y los padres de familia, además de considerar a los instrumentos que se utilizaron como son: diarios de campo y encuesta de padres que sirvieron para recoger información útil para el proceso de investigación e implementación de la propuesta pedagógica.

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

En el capítulo cinco, se llevó a cabo un análisis de los instrumentos aplicados, obteniendo como resultado la apreciación y valoración de tres actores importantes en el proceso de investigación: padres de familia, acompañante pedagógica y el investigador, para verificar las concordancias y desacuerdos hallados y observados por los actores antes mencionados que derivan hacia la triangulación.

En el capítulo seis, se procedió a realizar una reflexión de la práctica pedagógica, donde se detalla el antes y después, es decir los cambios obtenidos luego de la ejecución e implementación de sesiones de aprendizaje

innovadoras, así como el uso y elaboración de recursos y materiales educativos en las diversas estrategias empleadas en las actividades de aprendizaje.

1. Fundamentación y justificación del problema

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

La práctica pedagógica se desarrolló en el distrito de Chincha Alta, ciudad modernizada y caracterizada por actividades económicas que giran en torno al comercio, con la presencia de empresas de retail que expenden productos de consumo masivo. Las oportunidades laborales se hallan en las empresas agroindustriales de exportación pesquera, agrícola y textil, el comercio formal y ambulatorio, actividades turísticas y artesanales. Las actividades religiosas de mayor relevancia se hacen notar con la salida del Señor Crucificado de Chincha en los meses de marzo y abril (semana santa) y octubre (mes morado).

El Distrito de Chincha Alta limita geográficamente con: el distrito de Pueblo Nuevo por el norte, los distritos de San Juan de Yanac y Chavín por el este (forman parte de la serranía), el distrito de Alto Larán por el sur y a los distritos de Sunampe, Grocio Prado y Chincha Baja por el oeste. La historia cuenta que estas tierras fueron conquistadas por los Yauyos, a quienes se les atribuye que tenían por divinidad al jaguar al cual rendían pleitesía y llamaban “Chinchay”, nombre que probablemente dio origen al nombre de Chincha.

El Centro de Educación Básica Especial “Piloto” se encuentra ubicado en el distrito de Chincha Alta, con dirección en Jirón Colon N° 699. La ciudad de Chincha Alta está ubicado a unos 200 kilómetros al sur de la Región Lima, capital del Perú, sobre los 94 msnm, en la provincia de Chincha, de la Región Ica, en el Perú. Tiene una superficie de 238.34 km.² y una proyección de población de 70,000 habitantes. Chincha fue creada por Ley de fecha 30 de octubre del año 1868 por el Presidente Constitucional de la República Don José Balta.

El Centro de Educación Básica Especial “Piloto” nace un 01 de abril del año 1974, con R.M. N° 984-74-E.D., siendo el primer Centro de Educación Especial a nivel de la región Ica. Actualmente, se encuentra bajo la dirección de la Prof. Liliana Pilar Atúncar Chávez, quien asumió el cargo en el año 2015, con un

total de personal de 27, 01 director, 18 docentes (09 en Aula, 01 profesional de Educación Física, 8 profesionales integrantes del Equipo de Servicio de Apoyo y Acompañamiento a las Necesidades Educativas Especiales, 01 Psicóloga, 01 Asistente Social, 02 Auxiliares de Educación y 03 Personal Administrativo y de Servicio) y una población estudiantil de 65 estudiantes atendidos en los niveles educativos de inicial y primaria.

El aula del nivel inicial está construido de material noble y comprende un área de 20 m², cuenta con buena iluminación (con 4 ventanas grandes) y ventilación, mobiliario adecuado y en buen estado, 02 sillas de ruedas neurológicas y 2 sillas convencionales, computadora e internet y radiograbadora, sectores de aula implementados con diversos materiales que son del agrado e interés de los estudiantes, también cuenta con juguetes diversos para su uso en momentos de juego libre y recreación; así mismo, cuenta con implementos de psicomotricidad, tales como: colchonetas, pisos de microporoso, pelotas bobah, circuitos motrices, burritos saltarines, entre otros.

Las familias, proceden de diversas zonas de la provincia de Chíncha y la hermana provincia de Pisco, cuyas viviendas se ubican en Asentamientos Humanos o Pueblos Jóvenes. Muchas de las familias laboran en empresas agroexportadoras, chacras o realizan actividades comerciales de manera independiente; muy pocas son las familias con grados de instrucción superior y/o universitaria, que se encuentran en su ejercicio profesional.

El nivel de participación de las familias se hace notar en actividades artístico-culturales realizadas en las fechas cívicas de mayor relevancia, talleres de escuelas de familias y reuniones que se realizan a nivel del Centro y aula, así como en actividades de recreación y paseos; es notoria la ausencia de la figura paterna y carente compromiso de muchas familias para con la educación y formación educativa de sus hijos. En muchos casos, se evidencia la sobreprotección y/o rechazo encubierto de la condición de discapacidad por parte de algunos padres, evidenciándose en la poca atención a las necesidades y/o faltas continuas e injustificadas al Centro de modo que dificultan el proceso de aprendizaje de sus hijos.

1.1.1 Fortalezas y debilidades. Durante el desarrollo de la práctica pedagógica, se pudo identificar diversas fortalezas y debilidades, las mismas

que se evidenciaron durante la planificación, ejecución y evaluación de las sesiones de aprendizaje que se desarrollaban a diario.

Una de las fortalezas halladas en la práctica pedagógica fueron las estrategias para mejorar conductas, debido a que los niños y niñas carecían de conductas básicas como: mantenerse sentados, obedecer órdenes sencillas, conductas de atención, etc., por lo cual se utilizó la estrategia de la instigación física, guiando mano sobre mano o aplicando claves de movimiento e instigación verbal, empleadas a través de frases y gestos que ayudaron a controlar las conductas presentadas en el aula, utilicé para cada una de ellas diversos estímulos verbales como ¡Muy bien! o aplausos. Lo anteriormente descrito se evidencia en la siguiente cita textual:

“Asley, se paró y fue de sitio en sitio metiendo su dedo en los vasos de mazamorra para luego llevar su dedo a su boca, Stephano, al ver esto se molestó y empezó a gritar ¡No Asley, No Asley!, procedí a ubicar al niño en su lugar, su reacción fue darme una palmada en la mano y luego un golpe con su cabeza en mi cintura, con voz severa, le hago saber que eso es incorrecto, pero el niño no entiende ello y nuevamente me da un lapo seguido de un pellizco en mi mano, Stephano al ver ello, se acercó al niño y le dio una palmada en la mano exclamando ¡No Asley, no pegues!, ello ocasionó que Asley se ponga a llorar, pedí a Stephano sentarse en su lugar y que no volviera a golpear a sus compañeros. Asley se me acercó, lo abracé y él me correspondió con un beso en la mejilla; para luego ir a su lugar y continuar comiendo”. (Diario de campo N°6 del 26 de octubre del 2016).

Al reflexionar y autoevaluar la práctica pedagógica, se identificó que una de las debilidades se evidenciaba en las estrategias de enseñanza utilizadas en las sesiones de aprendizaje, las mismas que no guardaban relación con las actividades desarrolladas, así como al ritmo y estilo de aprendizaje y según la discapacidad de la población atendida. Lo anteriormente descrito se evidencia en la siguiente cita textual: “Mostré a los niños, material representativo (siluetas) de las orejas, nombrando el mismo e indicando a cada niño que cojan sus orejas; dialogando así del sentido del oído y su importancia en nuestras vidas”. (Diario de campo N°2 del 4 de octubre del 2016).

1.1.2 Análisis categorial – análisis textual. Al realizar la práctica pedagógica, se halló que la categoría de mayor recurrencia son las estrategias de enseñanza, las mismas que no se estaban aplicando de manera adecuada,

dando como resultado que los estudiantes se distraigan y muestren desinterés por la actividad. Díaz Barriga, F. en su libro titulado “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo” (2002 – P.141); define estrategias de enseñanza, como "procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos".

Así mismo, se pudo notar que los materiales y situaciones vivenciales empleados para la aplicación de la estrategia no llega a todos los niños, puesto que no da respuesta a sus características y necesidades de aprendizaje, lo cual se evidencia en la siguiente cita textual:

“Salimos del aula, para hacer un breve recorrido por la escuela y saludar a todas las personas con quienes nos encontrábamos en el camino. Al salir del aula, Camilo se soltó de la mano y empezó a correr por el patio. Asley, corrió hacia los juegos, al ver ello Stephano da queja diciendo “Yancalo, mira Camilo, mira Asley”, la auxiliar fue al encuentro de ambos niños y los reintegró al grupo. Solo Stephano, saludaba a quienes veía en el patio, el resto de los niños, no querían saludar, solo querían ir hacia los juegos”. (Diario de campo N°10 del 21 de noviembre del 2016).

Entre las subcategorías recurrentes halladas tenemos el uso de apoyo visual como estrategia de enseñanza. Dichos apoyos no fueron de utilidad, ya que eran abstractos y de alta complejidad para el entendimiento y comprensión de los niños, por ende, no se lograron los aprendizajes esperados, lo cual se evidencia en la siguiente cita textual: “Inicié la sesión entregando a cada niño material gráfico del ojo (silueta/dibujo), de diferentes colores, cada niño lo tomó y empezaron a observarlo”. (Diario de campo N°3 del 06 de octubre del 2016).

Otra subcategoría evidenciada en la práctica pedagógica es la estrategia de preguntas directas, las cuales iban direccionadas a obtener respuestas acertadas con respecto a un tema o situación dada, dejando de lado las ideas, opiniones o saberes previos que los niños poseían con respecto a la actividad a desarrollar, lo cual se evidencia en la siguiente cita textual: “Realicé las siguientes preguntas: ¿Qué pegamos?, ¿Ustedes tienen ojos?, ¿Cuántos ojos tienen?, respondiendo con el apoyo del docente. Stephano es el único que responde a las preguntas formuladas”. (Diario de campo N°3 del 06 de octubre del 2016).

Así mismo, la subcategoría recurrente del modelado que fue aplicada inadecuadamente, ya que solo se tomó como referencia un modelo, sin

considerar las experiencias propias de los niños frente a una nueva situación presentada. Cormier y Cormier (1994) definen el modelado como: “el proceso de aprendizaje observacional donde la conducta de un individuo o grupo -el modelo- actúa como estímulo para los pensamientos, actitudes o conductas de otro individuo o grupo que observa la ejecución del modelo”. Evidenciándose en la siguiente cita textual:

“Mostré a los niños un pictograma de saludo, realizando el movimiento de mano a modo de saludo, pedí a los estudiantes imitar la acción realizada por el docente y observada en la imagen, ello a través de ligeros movimientos de mano en señal de saludo y despedida. Stephano realizó el movimiento por sí solo, Camilo y Antonio requirieron apoyo físico y verbal para que lleven a cabo la acción de saludo, pero Asley, no lo realiza”. (Diario de campo N°10 del 21 de noviembre del 2016).

Por último, la subcategoría recurrente de habilidad sensorial táctil, la misma que fue aplicada con los recursos y materiales inadecuados, generando en los estudiantes expresiones de desagrado, incomodidad y desinterés en participar de toda actividad que involucrara el empleo de su propio cuerpo para percibir y explorar elementos de su entorno.

Se considera la exploración, la experimentación y la manipulación a través del tacto como parte importante en el proceso del desarrollo de los niños, ya que a través del contacto directo con los elementos y materiales cotidianos que rodean al niño, se favorece la adquisición de aprendizajes en todos los niveles; sensorial, cognitivo, afectivo, y social. Evidenciándose en la siguiente cita textual:

“Entregué a los niños materiales y objetos con texturas diferentes, los mismos que fueron percibidos en diversas partes de su cuerpo. Jhanpier al sentir la lija, emitió sonidos guturales y a su vez, expresiones faciales de desagrado, con ademanes que querían llorar. Lo mismo sucedió con Antonio, quien, al sentir el cepillo en sus pies, optó por encogerlos y evitar todo contacto, exclamando “No, no, eso no me gusta”. Dicha negativa se observó en la mayoría de los estudiantes. (Diario de campo N°11 del 25 de noviembre de 2016).

Con el empleo de los diarios de campo se pudo notar que las debilidades identificadas dentro de la práctica pedagógica se hallan en la categoría de estrategias de enseñanza, las mismas que por su inadecuada aplicación no

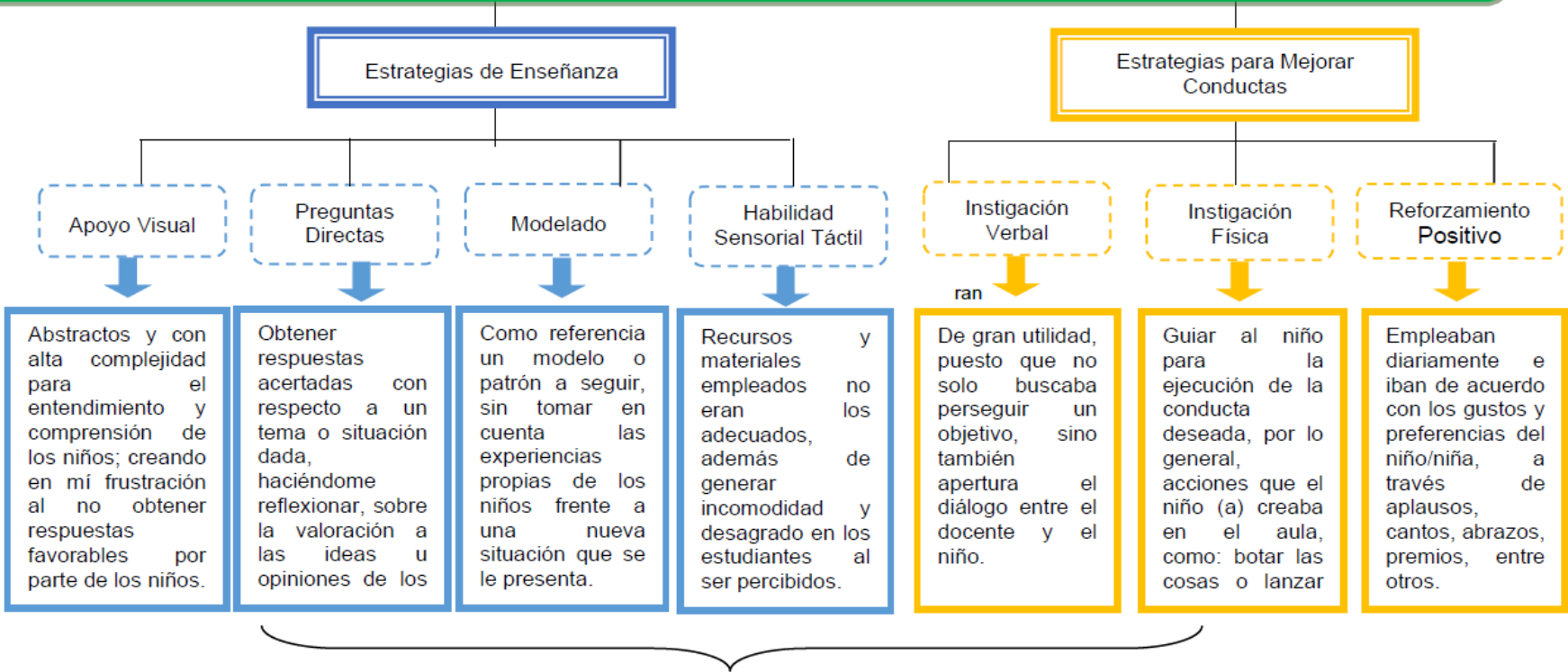
permitieron el logro de los aprendizajes esperados, ello acompañado del carente empleo de materiales pertinentes que respondan a las capacidades, características y necesidades individuales de cada estudiante.

La teoría implícita presente en la práctica pedagógica es el conductismo, a través de la teoría del condicionamiento con refuerzo del conductista B.F. Skinner (1945) quien sustenta que “Aprendizaje es igual a condicionamiento”.

Analizando la práctica pedagógica se puede decir, que las estrategias aplicadas en las sesiones de aprendizaje eran netamente conductistas, puesto que el protagonismo se centraba en el docente y solo buscaba que los estudiantes respondan oportunamente a los estímulos extrínsecos que les ofrecía, dejando de lado sus necesidades, interés y preferencias; así como sus ritmos y estilos de aprendizaje. Ello, acompañado del mal uso y elaboración de materiales y recursos educativos, conllevan a replantear la práctica pedagógica y realizar nuevas propuestas que optimicen la labor docente.

La teoría antes descrita, guía la práctica pedagógica y se espera que a través de la presente investigación acción, se pueda conocer y aplicar nuevas teorías que contribuyan a la mejora de la práctica pedagógica y así brindar atención educativa pertinente a los estudiantes, optimizando así su formación integral.

INADECUADA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA PARA DESARROLLAR HABILIDAD SENSORIAL TACTIL A TRAVÉS DEL JUEGO Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL SEVERA Y MULTIDISCAPACIDAD DEL NIVEL DE INICIAL DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL “PILOTO” – UGEL CHINCHA - REGIÓN ICA.



Se sustenta en

La teoría del Condicionamiento con refuerzo del conductista B.F. Skinner, puesto que las actividades educativas desarrolladas se centraban en el rol docente, quien solo buscaba obtener respuestas oportunas, desestimando las necesidades de aprendizaje, los intereses y saberes previos que los estudiantes poseían.

Figura 1. Mapa de la deconstrucción de la práctica pedagógica

1.2 Planteamiento del problema

Los niños desarrollan habilidades sensoriales desde su nacimiento, siendo estas habilidades las que le permitirán interactuar y recibir información de su entorno (colores, formas, olores, sabores, sonidos, texturas) y de su propio cuerpo (sensación de hambre, de frío, de posiciones del cuerpo en el espacio, etc.); es así como, a partir de esta información el niño podrá dar respuestas adaptadas a las condiciones del medio o del entorno, es decir realizará acciones inteligentes.

Las habilidades sensoriales son por lo tanto importantísimas puesto que se convierten en las primeras funciones que se desarrollarán en el niño y en la base del posterior desarrollo perceptivo y cognitivo, es decir, en la maduración intelectual.

El juego y las actividades lúdicas son los medios que tiene el niño de experimentar a través de los sentidos por lo que, además de posibilitar las funciones cognitivas y afectivas, tendrá un papel fundamental en la construcción de su personalidad, esquema corporal y desarrollo de habilidades sociales, es decir, contribuye en la formación integral del niño.

Es la escuela el ambiente idóneo que ha de brindar múltiples espacios y materiales que le permitan desarrollar las habilidades sensoriales en los niños y niñas, a través de diversos medios, recursos y estrategias; y siendo a su vez, una debilidad presente en la práctica pedagógica la inadecuada aplicación de estrategias de enseñanza para desarrollar habilidades sensoriales táctiles en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial, se propone revertir dicha situación, con el fin de dar respuesta a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes a cargo.

Es por ello por lo que se propone realizar dicha investigación formulando la siguiente pregunta:

¿Qué estrategias de enseñanza se debe aplicar para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha - Región Ica?

1.2.1 Justificación. El proceso de deconstrucción de la práctica pedagógica conllevó a realizar un análisis crítico, reflexivo y de autoevaluación sobre el quehacer pedagógico diario, identificando así diversas fortalezas y debilidades, sobre las cuales se propone el uso de estrategias de enseñanzas dinámicas, vivenciales y proactivas, que contribuyan a generar en los estudiantes aprendizajes prácticos y funcionales que contribuyan a su desarrollo integral.

Los logros y mejoras a los cuales se apunta alcanzar ayudarán a que los niños y niñas, optimicen su proceso de aprendizaje a través de la aplicación de estrategias innovadoras y el uso de materiales y recursos pertinentes, que den respuesta a sus necesidades de aprendizaje. A su vez, optimizará la labor docente, puesto que lograré planificar, ejecutar y evaluar las diversas actividades de aprendizaje que se propone, centrándose en todo momento en las potencialidades de los educandos.

La labor docente, debe promover que las actividades de aprendizaje se planifiquen de acuerdo con el período específico de desarrollo intelectual en el cual se encuentran nuestros estudiantes. En efecto, las actividades que el docente ha de planificar han de guardar estrecha relación con la edad, características y necesidades individuales del niño, valorando las experiencias, saberes previos y la etapa de desarrollo en el cual se encuentra, de modo tal, que las actividades a desarrollar sean motivadoras, significativas y del interés del niño o niña.

Los estudiantes con necesidades educativas especiales requieren acompañamiento hacia la construcción de saberes, los mismos que han de ser en situaciones vivenciales y de experiencia directa, donde el docente sea el mediador y guía de los aprendizajes que el niño construirá y transferirá en su vida diaria y a diversos contextos en los cuales se desarrolla.

Considero que, para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes implica el uso de múltiples estrategias de enseñanza, materiales educativos funcionales y a su vez, valerse de diversos medios, donde el niño sea el actor, eje central y principal beneficiario de toda actividad de aprendizaje.

En consecuencia, podemos decir que los estudiantes aprenden mejor al aplicar diversas estrategias de enseñanza en un salón de clases, fomentando no solo el aprendizaje significativo, sino que también el desarrollo de

habilidades sociales, el trabajo en equipo y diversas experiencias sensoriales que contribuyan a su desarrollo integral.

Dentro de este marco investigativo tengo como propósito implementar en la labor pedagógica, estrategias de enseñanza a través del juego y las actividades lúdicas para desarrollar en los estudiantes habilidades sensoriales táctiles, respondiendo así a una necesidad en común que presentan los niños en edad escolar del nivel inicial – especial en condición de discapacidad.

El juego brinda placer a los sentidos; al jugar el niño saborea, toca, escucha, huele, mira, siente diversas texturas y temperaturas, es decir, entra en contacto directo con el mundo que lo rodea y percibe diversos estímulos que generan aprendizajes. Las actividades lúdicas por su parte están presentes en toda actividad de aprendizaje y genera en los niños y niñas momentos de placer, disfrute e interacción con su grupo, además de propiciar la libre expresión y manifestación de las emociones.

Partiendo de la premisa anterior y considerando aportes teóricos, se planteará actividades que vayan en relación directa con la edad cronológica, tipo y nivel de discapacidad, necesidades e intereses y funcionalidad para la vida futura de los niños y niñas.

Teniendo en cuenta la problemática del aula y resaltándola como problema de investigación surge la necesidad de ahondar más en este tema resaltando la situación problemática siguiente:

Inadecuada aplicación de estrategias de enseñanza a través del juego y las actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto”- UGEL Chincha-Región Ica.

2. Sustento teórico

Para el desarrollo de la propuesta pedagógica referida a estrategias de enseñanza mediante el juego y las actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil, se desarrollará de manera exhaustiva el sustento teórico de la investigación que se está realizando.

Así mismo, se tomará en cuenta los campos que abordan la práctica pedagógica alternativa que van a implementar acciones prácticas que mejorarán y modificarán la situación antes descrita, aperturando la posibilidad de realizar los reajustes y/o modificaciones necesarias en el proceso.

“Los campos de acción son los espacios, aspectos o dimensiones desde donde se pueden abordar las propuestas de solución, las cuales pueden ser variadas: enfoques pedagógicos, métodos didácticos, sistemas de evaluación, formación docente, procesos de interacción, etc.” (MINEDU – Evans Risco, 2010).

Los campos de acción en la cual se va a actuar en la presenta investigación acción son: Planificación, Implementación y Ejecución.

2.1 En relación al estudiante

El aula del nivel inicial atiende a un total de 6 estudiantes, 5 niños y 1 niña, cuyos tipos de discapacidad son: discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad, los cuales se procede a definir los términos:

La discapacidad es un concepto que evoluciona y que resulta de la interacción entre las personas con deficiencias y las barreras debidas a la actitud y al entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones y oportunidades como las demás personas. (Convención de la Organización de las Naciones Unidas - ONU, 2014, p. 10).

La discapacidad es un término general que abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones de la participación.

Por su parte, las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal; las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar

acciones o tareas, y las restricciones de la participación son problemas para participar en situaciones vitales. Por consiguiente, la discapacidad es un fenómeno complejo que refleja una interacción entre las características del organismo humano y las características de la sociedad en la que vive.

Desde el modelo social se concibe a la discapacidad como “la desventaja o restricción de actividad, causada por la organización social contemporánea que no considera, o considera en forma insuficiente, a las personas que tienen diversidades funcionales, y por ello las excluye de la participación en las actividades corrientes de la sociedad”. (Agustina Palacios – 2008, p. 123).

Es decir, la “discapacidad” proviene del medio o contexto en que se desarrolla una persona. Es la sociedad quien no concibe la diversidad y establece estándares que han de regir y normar la convivencia diaria y acceso a todos los servicios que la comunidad ofrece: salud, educación, entre otros.

Actualmente, nuestro sistema educativo considera el modelo social y enfoque inclusivo o atención a la diversidad, como temas transversales en cada uno de los niveles y ciclos de la educación básica, con el fin de promover una sociedad más justa, accesible y con igualdad de oportunidades para todos, a través de la inclusión educativa y la apertura en diversos eventos deportivos artísticos, culturales y educativos de la comunidad.

Tipos de Discapacidad: Según la Guía para la Intervención de los Servicios de Apoyo y Asesoramiento para la Atención de las Necesidades Educativas – (MINEDU 2013, p. 23) considera que los tipos de discapacidad que atiende la educación básica especial son:

- Discapacidad intelectual
- Discapacidad auditiva
- Discapacidad visual
- Discapacidad motora
- Trastorno del espectro autista
- Sordoceguera

En relación con la diversidad y tipos de discapacidad, a continuación los conceptos de las discapacidades que presentan los estudiantes:

2.1.1 Discapacidad intelectual. Con el pasar de los años, el término y definición de la discapacidad intelectual ha sufrido cambios y/o variaciones significativas.

El DSM V (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales - 2013) denomina a la discapacidad intelectual como trastorno de desarrollo intelectual, considerándolo como un trastorno del neuro desarrollo, considera 3 criterios básicos para su diagnóstico: déficits en el funcionamiento intelectual, déficits en el funcionamiento adaptativo e inicio de los déficits intelectuales y adaptativos durante el periodo de desarrollo.

Así mismo, la Asociación Psicológica Americana, define: “Discapacidad Intelectual es una discapacidad caracterizada por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y la conducta adaptativa tal como se ha manifestado en habilidades prácticas, sociales y conceptuales. Esta discapacidad comienza antes de los 18 años”. (Luckasson y cols., 2002).

En el aula del nivel Inicial se atiende a niños con discapacidad intelectual severa, cuyas características son: habilidades comunicativas disminuidas, requieren de apoyo físico y verbal para realizar actividades de autonomía en el cuidado personal y alimentación, déficits en las funciones cognitivas básicas de atención, percepción y memoria. Para ello, procedemos a definir:

2.1.1.1 Discapacidad intelectual severa. Suelen presentar limitado nivel de conciencia y desarrollo emocional, nula o escasa intencionalidad comunicativa, ausencia de habla y graves dificultades motrices. El nivel de autonomía, si existe, es muy reducido.

Los estudiantes carecen de habilidades para comprender instrucciones o requerimientos o para actuar de acuerdo con ellas. La mayoría tienen una movilidad muy restringida o totalmente inexistente. Poseen una muy limitada capacidad para atender a sus necesidades básicas, por ello requieren ayuda y supervisión constantes.

2.1.2 Multidiscapacidad. se caracteriza por la presencia de distintas discapacidades en diferentes grados y combinaciones: discapacidad intelectual, auditiva, motora, visual, autismo, parálisis cerebral, algunos síndromes específicos, epilepsia, hidrocefalia, escoliosis y problemas de comportamiento que se dan a notar con facilidad.

La Pontificia Universidad Católica del Perú, según el Reglamento de Educación Especial D.S. N° 02–2005-ED, define a las personas con Multidiscapacidad como: “Aquellas personas que presentan alteraciones significativas en su desarrollo, que afectan en diversos grados las áreas: motora, cognitiva, sensorial y de comunicación, limitando sus posibilidades de autonomía”.

En el aula, también se atiende a estudiantes con multidiscapacidad, cuyas características que presentan son parálisis cerebral, microcefalia, convulsiones frecuentes, carencia de habilidades comunicativas, requieren de apoyo físico y asistencia en las actividades de autonomía, de alimentación y cuidado personal, limitaciones en su aspecto motriz, dificultad para adquirir destrezas básicas y relaciones sociales y de participación.

2.2 En relación a la problemática

En la nueva propuesta pedagógica alternativa las estrategias de enseñanza constituyen actividades conscientes e intencionales que guían las acciones a seguir para alcanzar metas de aprendizaje en los estudiantes en condición de discapacidad. Dichas estrategias han de ser motivadoras, dinámicas, atrayentes y del agrado de los estudiantes.

2.2.1 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.

Para Schmeck (1988), las estrategias de enseñanza son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje.

Es el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué”. (Anijovich, 2009, p.45).

Las estrategias de enseñanza constituyen el conjunto de secuencias organizadas y planificadas, de las cuales se vale el docente para generar experiencias de aprendizajes significativos, las mismas que van a depender del contexto, características y necesidades de los estudiantes, actividad a desarrollar y propósito u objetivo a alcanzar. Entendamos a las estrategias de enseñanza como el medio más eficaz y eficiente que utiliza el docente para llegar a sus estudiantes y generar aprendizajes significativos.

2.2.2 Habilidad sensorial táctil. El desarrollo sensorial es el comienzo del desarrollo cognitivo-motor. A través de los sentidos se reciben las primeras informaciones del entorno y se elaboran las sensaciones y percepciones. Éstas constituyen los procesos básicos del conocimiento.

Viendo, tocando, oliendo y explorando el entorno mediante el movimiento, el niño va asimilando experiencias y descubriendo los objetos y sus características. Descubre un mundo de colores, sabores, olores, formas, tamaños, sonidos, etc. A partir de las sensaciones y las percepciones se van formando los procesos superiores del conocimiento, la inteligencia y el lenguaje. La inteligencia se desarrolla a partir de informaciones sensoriales y exploraciones motrices. Por esto, es conveniente estimular y ejercitar los sentidos, a fin de mejorar el mundo cognitivo del pequeño.

El docente ha de compensar las carencias sociofamiliares de algunos niños, proporcionándoles un ambiente rico en estímulos auditivos, visuales, táctiles, etc., y un espacio amplio para moverse y explorar, a fin de ayudarle a construir habilidades perceptivas, motrices, lingüísticas y socioafectivas.

Dentro de las habilidades sensoriales se desprenden 2 procesos que permiten la recepción de los estímulos que el mundo nos ofrece:

2.2.2.1 La sensación. Para conocer los objetos que nos rodean y descubrir las características de cada uno de ellos, necesitamos explorarlos mediante nuestros sentidos y movimientos. El ser humano está contactando y relacionándose con el medio a través de los sistemas sensoriales.

Mediante los receptores sensitivos estamos recibiendo información y detectando estímulos (calor, frío, presión, ruido, etc.) que están en el entorno. Los órganos sensoriales son los encargados de recoger la estimulación que nos manda el medio y de transmitirla al cerebro, que es donde se registra esa información y se convierte en sensación.

La sensibilidad aparece, pues, como una capacidad que tiene el organismo para “notar” el medio como algo que está ahí y que presenta diversas cualidades. Para eso disponemos de receptores en la piel, en la retina, en la lengua y en todos los sentidos para recoger toda la información. La sensación es, por tanto, el efecto producido en las áreas cerebrales por la excitación que se originó en el órgano sensorial, a partir de un estímulo procedente del medio externo o interno.

2.2.2.2 La percepción. Es un proceso que está incluido dentro del procesamiento de la información y que nos permite organizar, interpretar y codificar los datos sensoriales, a fin de conocer el objeto. Percibirlo significa tomar conciencia de que ese objeto existe, de que tiene consistencia, cualidades, etcétera. Estamos rodeados de estímulos y gracias a la percepción podemos organizarlos, interpretarlos y darles un significado.

Por la sensación conocemos las cualidades y características del objeto; por la percepción, la esencia misma del objeto. Si no elaboráramos las percepciones, no sabríamos de la existencia de los objetos, no podríamos poner nombre a las cosas ni a los colores, etc. Nada estaría definido ni diferenciado.

El diccionario de psicología de H.C. Warren define la percepción como “el acto de darse cuenta de los objetos externos, sus cualidades o relaciones, que sigue directamente a los procesos sensoriales, a diferencia de la memoria o de otros procesos centrales”.

Las sensaciones y las percepciones nos sirven para contactar con el entorno a través de los sentidos. Cada especie se interesa por unos estímulos del medio en el que se desenvuelve.

2.2.3 Juego. Es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que forma el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y desarrollo personal de los alumnos.

Los autores Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

El juego forma parte esencial en la vida de toda persona, y más aún en los niños y niñas, ya que la puesta en práctica de este permite el desarrollo integral del estudiante, además de fortalecer sus relaciones interpersonales, habilidades sociales, autoconfianza y estimula el desarrollo psicomotor a través del movimiento y uso de su propio esquema corporal.

Tenemos así, algunos aportes teóricos en cuanto al juego:

2.2.3.1 Teoría del juego como anticipación funcional. Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad.

Sustenta que jugar, es un ejercicio necesario que prepara para la vida y ayuda a hacer frente a los cambios que la sociedad y el mundo demandan.

2.2.3.2 Teoría Piagetiana. El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Sustenta que el juego forma parte del niño desde temprana edad, desde sus inicios las primeras experiencias son sensoriales y motrices, siendo ambos aspectos transcendentales para su vida futura. El ser humano, adquiere mayores y mejores experiencias de aprendizaje al interactuar, manipular y/o percibir y explorar el mundo que lo rodea, haciendo uso de los sentidos y el propio cuerpo.

Los aportes de Jean Piaget relacionan el juego con la maduración y desarrollo de la inteligencia, como bases para un desarrollo integral; por lo que se puede decir que, a mayores experiencias sensoriales y lúdicas, mayores habilidades desarrollará el niño para su vida futura.

Los aportes teóricos citados, sustentan y fundamentan la importancia del juego en la vida de todo niño, como parte esencial de su formación y desarrollo integral; puesto que el juego involucra el uso de múltiples habilidades y capacidades, tales como: sociales, motrices, sensoriales, cognitivas y simbólicas.

2.2.4 Actividades lúdicas. Es el medio por el cual se propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Motta (2004) las actividades lúdicas constituyen un procedimiento pedagógico en sí mismo; puesto que está presente en toda actividad de enseñanza – aprendizaje que promueva la interacción y disfrute entre sus miembros, de manera espontánea y vivencial.

Waichman (2000), sostiene que es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. Es decir, las actividades lúdicas han de estar presente en todo momento, haciendo del proceso de aprender, un proceso más dinámico y activo.

Se consideran las actividades lúdicas como aspecto fundamental en el proceso de enseñanza, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales que intervienen en el proceso de desarrollo del ser humano.

George Bernard plantea que los entornos y actividades lúdicas potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos y actividades lúdicas en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje, dando como resultado, aprendizajes significativos y útiles para la vida futura de todo niño o niña.

Las actividades lúdicas fomentan el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y de herramientas para consolidar la personalidad, todo a través

de una amplia gama de posibilidades que interactúan el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento.

A partir de los teóricos antes mencionados, podemos decir que el empleo y ejecución de las actividades lúdicas en las actividades de enseñanza y aprendizaje otorgarán a los estudiantes en condición de discapacidad, una gama de posibilidades que contribuyan a la formación de su personalidad y a la libre expresión de sus emociones, sentimientos, deseos, necesidades e intereses, de forma progresiva y espontánea, en tanto se utilice con frecuencia.

2.3 En relación a la propuesta pedagógica

2.3.1 Modelo social de atención a la diversidad. Considera que las causas que originan la discapacidad no son religiosas, ni científicas, sino que son, en gran medida, sociales. Desde esta nueva perspectiva, se pone énfasis en que las personas con discapacidad pueden contribuir a la sociedad en iguales circunstancias que el resto de las demás personas, pero siempre desde la valorización a la inclusión y el respeto a lo diverso. Es decir, otorga valor a la persona como un ser íntegro, con igualdad de oportunidades en el medio social en que se desenvuelve.

Este modelo se encuentra íntimamente relacionado con los valores esenciales que fundamentan los Derechos Humanos, como la dignidad humana, la libertad personal y la igualdad, que propician la disminución de barreras y que dan lugar a la inclusión social, que pone como base los principios como: autonomía personal, no discriminación, accesibilidad universal, normalización del entorno, dialogo civil, entre otros; defendiendo y anteponiendo los derechos universales de la persona.

En consecuencia, es la sociedad la que antepone las barreras que dificultan y limitan el desarrollo, acceso y participación de las personas en condición de discapacidad. Muchos de los obstáculos que antepone la sociedad son barreras arquitectónicas, de comunicación y de oportunidades para acceder a los bienes y servicios tanto públicos como privados que presta la comunidad.

2.3.1.1 Enfoque inclusivo. Propone un sistema educativo que contribuya a reducir toda barrera que impida a que la persona en condición de discapacidad acceda a los aprendizajes y la participación dentro de un contexto educativo. Apunta a obtener resultados de aprendizaje de igual calidad, independientemente de sus diferencias culturales, sociales, étnicas, religiosas, de género, condición de discapacidad o estilos de aprendizaje. En ese sentido, la atención a la diversidad significa erradicar la exclusión, discriminación y desigualdad de oportunidades.

El enfoque inclusivo, 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.

Este enfoque de la educación reconoce y valora la diversidad en el espacio escolar, la misma que se expresa en los diferentes estilos, ritmos, capacidades y necesidades que los estudiantes tienen frente a su aprendizaje.

2.3.1.2 Enfoque de derechos. Se fundamenta en la igualdad de todos los seres humanos, lo cual involucra la cobertura de necesidades básicas para su libre desarrollo y la garantía de su dignidad. Por ello, la Declaración Universal de los Derechos Humanos señala en su preámbulo que todas las personas nacemos libres e iguales en dignidad y derechos, donde sustenta que la dignidad humana es un valor que anida en cada ser humano por su sola condición de tal, por ello, promueve el valor y respeto a las características individuales que cada ser humano posee.

Reconoce a los estudiantes, sin distinción alguna, como sujetos de derechos y no como objetos de cuidado, es decir, como personas con capacidad de defender y exigir sus derechos legalmente reconocidos.

Este enfoque promueve la consolidación de la democracia que vive el país, contribuyendo a la promoción de las libertades individuales, los derechos colectivos de los pueblos y la participación en asuntos públicos; a fortalecer la convivencia y transparencia en las instituciones educativas; a reducir las situaciones de inequidad y procurar la resolución pacífica de los conflictos.

2.3.1.3 Enfoque intercultural. Fomenta la interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto, así como a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, para prevenir y afrontar toda forma de discriminación o segregación.

Promueve que los estudiantes sean capaces de respetar las diferencias culturales y tender puentes de diálogo y enriquecimiento mutuo, que contribuyan a la cohesión social. Dicho así, busca propiciar puentes de diálogos entre los diversos actores educativos y de la comunidad, en búsqueda del bien común y la igualdad de oportunidades para todos.

2.3.1.4 Enfoque de género. Se constituye en un modo de entender las relaciones humanas, de mirar el mundo y comprenderlo, en la medida que nos permite analizar la realidad sobre la base de las variables de sexo y género y sus manifestaciones en los distintos contextos geográficos, culturales, étnicos e históricos, donde todas las personas tienen el mismo potencial para aprender y desarrollarse plenamente. Es decir, cada persona es un ser único, auténtico e irreplicable, que posee sus propias aspiraciones y sus acciones van en la búsqueda del éxito y satisfacción personal, respetando los derechos inherentes de los demás y siendo partícipe activo de la defensa del bienestar colectivo.

La Igualdad de Género se refiere a la igual valoración de los diferentes comportamientos, aspiraciones y necesidades de mujeres y varones. En una situación de igualdad real, los derechos, deberes y oportunidades de las personas no dependen de su identidad de género y por lo tanto, todos tienen las mismas condiciones y posibilidades para ejercer sus derechos, así como para ampliar sus capacidades y oportunidades de desarrollo personal, contribuyendo al desarrollo social y beneficiándose de sus resultados.

2.3.2 Descripción de la propuesta pedagógica. Los aportes teóricos obtenidos llegan en un punto en común, el juego y las actividades lúdicas, como estrategias de enseñanza, promueven el desarrollo de diversas habilidades y capacidades, los mismos que permitirán el logro de aprendizajes.

2.3.2.1 Enfoque del sustento teórico. Las actividades de aprendizajes requieren del empleo del cuerpo para generar experiencias exitosas, de disfrute y diversión, y son los juegos y las actividades lúdicas quienes ofrecerán a los niños una gama de posibilidades y medios para desarrollar y ejercitar habilidades sensoriales, físicas, intelectuales y socio afectivas.

El juego brinda placer y estimula los sentidos; al jugar el niño saborea, toca, escucha, mira, huele, siente diversas texturas y temperaturas, expresa movimientos libres e interactúa con su medio natural y entorno que le rodea.

Por su parte, la actividad lúdica como sustituto de toda actividad seria, desempeña un rol importante en la vida de todo niño, ya que como actividad responde a la satisfacción de sus necesidades.

Enfoque constructivista. La enseñanza bajo este enfoque se concibe como un proceso a través del cual se ayuda, apoya y dirige al estudiante en la construcción del conocimiento. Como lo señala Freire (1997), enseñar entonces no es transferir conocimientos sino crear las posibilidades de su producción o de su construcción.

Es importante destacar que todo conocimiento se construye en estrecha relación con los contextos en los que se usa y por ello no es posible separar los aspectos cognitivos, emocionales y sociohistóricos presentes en el contexto en que se actúa.

La educación de hoy, gira en torno a las necesidades del niño y sus saberes previos, para que, a partir de ello, el docente actúe como mediador y guía de la construcción de los propios aprendizajes.

Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner. Es el proceso de aprendizaje donde el individuo es protagonista de su propio desarrollo cognitivo, es decir, que este tipo de aprendizaje se produce cuando el docente le presenta a los estudiantes todas las herramientas necesarias para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender.

Considera que los estudiantes deben aprender por medio del descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad. Así, desde el punto de vista del aprendizaje por descubrimiento, en lugar de explicar el problema, de dar el contenido acabado, refiere que el profesor debe proporcionar el material adecuado y estimular a los estudiantes para que mediante la observación, la comparación, el análisis de semejanzas y diferencias, lleguen a descubrir cómo funciona algo de un modo activo. Este material que proporciona el profesor constituye lo que Jerome Bruner denomina el andamiaje.

Bruner describe al andamiaje como apoyo temporario, donde el adulto será un mediador activo para que el niño logre construir sus propios aprendizajes, vivenciándoles y llevándolos a la práctica en su día a día. Dichos apoyos se dan con la finalidad de que el niño pueda aprender y comprender la información

nueva, brindando los apoyos las veces que sean necesarias, hasta lograr el aprendizaje deseado; es ahí donde se retira los apoyos.

Desde el plano educativo, el propósito del andamiaje es guiar al niño en el proceso de aprendizaje, brindando los apoyos necesarios hasta que el niño, por sí solo, a través del descubrimiento logre construir sus propios aprendizajes, basándose en los que ya poseía y los que adquiere en el momento. Los apoyos (andamios) se brindarán de acuerdo con las habilidades propias que el niño posee, es decir, con equidad y acorde a las necesidades individuales que cada uno posee.

Jerome Bruner distingue 3 modelos de aprendizaje: modelo enactivo, icónico y simbólico.

Dicho esto, se describirá el modelo de aprendizaje que los niños en condición de discapacidad desarrollan desde sus primeros años: Modelo enactivo: se aprende haciendo cosas, manipulando objetos, bailando, imitando y actuando. Guarda estrecha relación con el estadio sensoriomotriz planteado por Jean Piaget. El estudiante aprenderá a través de sus sentidos y del movimiento (actividad motriz), donde la interacción con el entorno será de vital importancia para el procesamiento de la información.

Los estudiantes en condición de discapacidad desarrollan principalmente el modelo enactivo, puesto que su proceso de aprendizaje se hace más significativo en la medida que pueda manipular los objetos de estudios y explorarlos a través de sus sentidos. Dicho modelo, considera a su vez la imitación, acción por la cual se crean rutinas en nuestros educandos para adquirir conductas básicas. Estos aprendizajes han de estar basados en el empleo del propio cuerpo, a través del movimiento y uso de los sentidos en las diversas actividades que realiza.

Teoría sociocultural de Lev Semionovich Vygotsky. Destaca la interacción entre el desarrollo de las personas y la cultura en la que viven. Sugiere que el aprendizaje humano es en gran medida un proceso social.

Otorgó al juego, como instrumento y recurso sociocultural el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Según sus propias palabras “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. El juego constituye un acto atrayente generador de aprendizajes cognitivos y sociales que contribuyen al desarrollo integral de todo niño.

A través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural; dotándolo de una gama de posibilidades para desarrollarse en su medio y construir sus propios aprendizajes, desde la experiencia vivida y adquirida a través del juego. El acto de jugar con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo”.

La “zona de desarrollo próximo” es “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces”. Dicho esto, nuestros estudiantes en condición de discapacidad requieren de diversas experiencias previas que le ayuden a construir nuevos aprendizajes, bajo la guía y apoyo del adulto.

Vygotsky analiza además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Primera fase, de 2 a 3 años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “juego socio-dramático. Es en esta fase es donde los niños asumen roles o papeles en diversas situaciones lúdicas, permitiéndoles autorregular y expresar de forma libre y espontánea sus emociones. En consecuencia, el juego se constituye como una estrategia educativa que contribuye en el desarrollo socio-psicomotriz del niño, y está presente en toda actividad significativa de aprendizaje.

Considerando los aportes teóricos de Vygotsky, podemos decir que el juego y las actividades lúdicas brindan un sinnúmero de oportunidades para el desarrollo integral del niño; además que estimula y regula las emociones, expresadas a través del lenguaje verbal o corporal.

2.3.2.2 Planificación. Los aportes teóricos contribuyeron a planificar sesiones y actividades de aprendizaje más útiles para los niños, dando así respuesta oportuna a sus necesidades de aprendizaje y apuntando al desarrollo de diversas habilidades.

Durante la etapa de la deconstrucción, se lograron hallar diversas falencias y debilidades que presentaba la práctica pedagógica en función a la planificación efectiva y ejecución oportuna de las sesiones de aprendizaje. Luego, ya en la reconstrucción, se lograron planificar diversas sesiones de aprendizaje considerando los aportes teóricos, e insertando las estrategias de juegos y actividades lúdicas, todo ello con el fin único de lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas. La secuencia metodológica se vio mejorada y aplicada, distribuyendo y dando mejor uso al tiempo.

2.3.2.3 Implementación. Comprende el uso de diversos instrumentos, materiales y recursos educativos que viabilicen y contribuyan a la ejecución de las actividades planificadas.

En la deconstrucción de la práctica pedagógica, se pudo notar que los materiales y recursos educativos empleados no respondían a las necesidades de aprendizaje de los niños, y mucho menos, guardan relación y coherencia con las actividades planificadas. Luego de revisar los aportes teóricos en la reconstrucción, se optó por elaborar y emplear materiales educativos atractivos, funcionales y de significatividad para los niños y niñas, los mismos que pudieron ser manipulados, explorados y percibidos a través de los sentidos por los estudiantes en las diversas actividades de aprendizaje.

Dichos materiales, permitieron desarrollar las diversas actividades de aprendizaje de forma dinámica, fluida y secuenciada, empleándose a su vez en los diversos juegos y actividades lúdicas aplicadas en las sesiones de aprendizaje.

2.3.2.4 Ejecución. Tras la revisión oportuna de los diversos aportes teóricos, se logró desarrollar diversas habilidades en los estudiantes, siendo la habilidad sensorial táctil, una de las más importantes a la cual se apuntaba desarrollar en los niños y niñas.

A través de la manipulación, exploración y percepción, haciendo uso del propio cuerpo, el juego y las actividades lúdicas, es que se logró desarrollar en los niños diversas habilidades. Las sesiones de aprendizaje ejecutadas en la

reconstrucción fueron innovadoras, generando en los estudiantes momentos de disfrute, alegría e interrelación efectiva, puesto que el juego y las actividades lúdicas, fueron las estrategias ideales para fomentar el desarrollo de habilidades en las distintas áreas de su desarrollo.

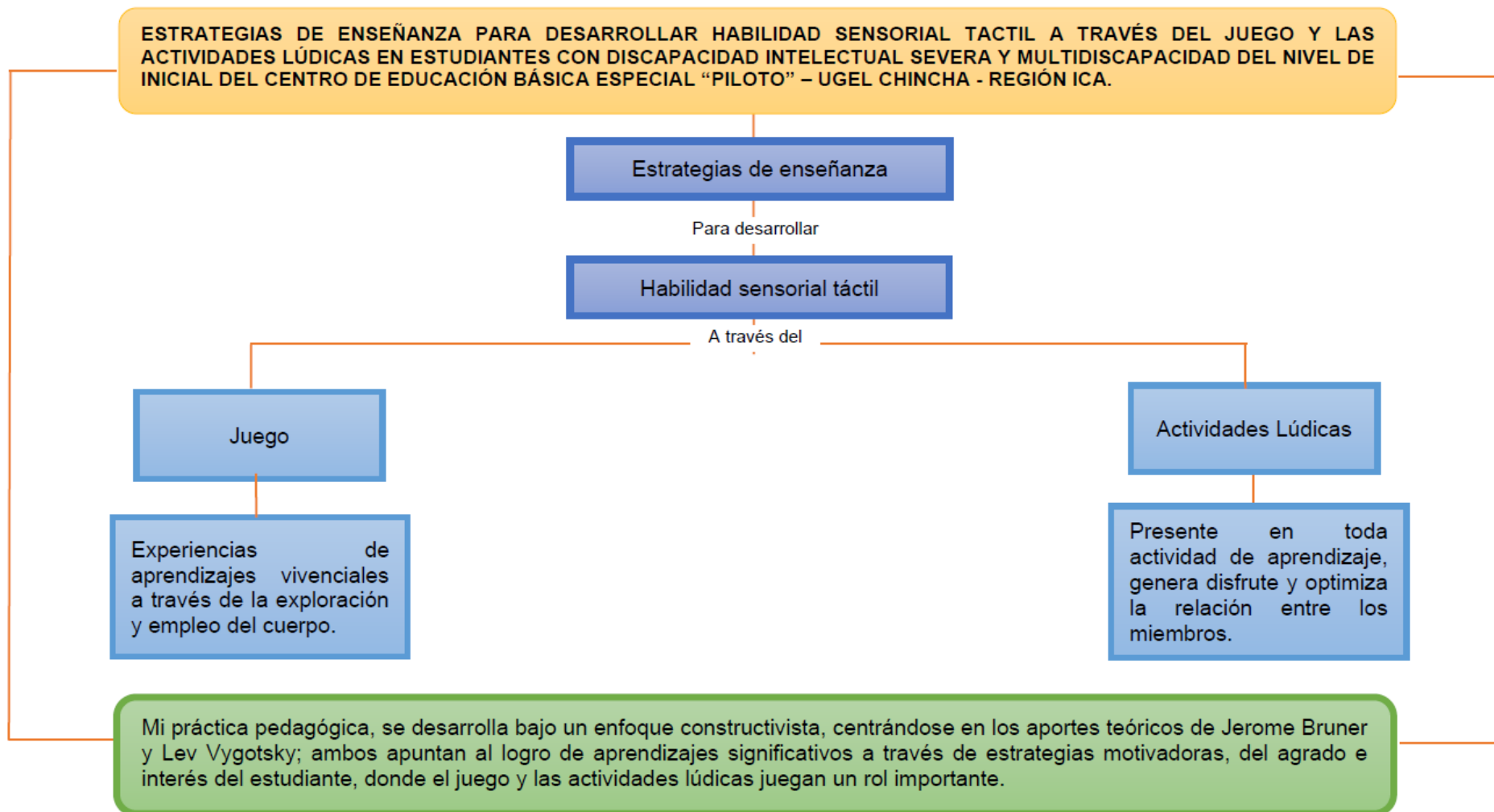


Figura 2. Mapa de la reconstrucción de la práctica pedagógica

3. Metodología de la investigación

3.1 Tipo de investigación

La investigación desarrollada corresponde al enfoque cualitativo y de tipo de Investigación Acción y busca la reconstrucción de la realidad haciendo uso de la recolección de datos que no son medibles numéricamente, para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación (Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M., 2010, p. 7). En este enfoque de investigación se recurre al registro de observaciones y descripciones en el momento que la acción se produce.

“La investigación-acción educativa es un instrumento que permite al maestro comportarse como aprendiz de largo alcance, como aprendiz de por vida, ya que le enseña cómo comprender la estructura de su propia práctica pedagógica y cómo transformarla permanente y sistemáticamente”. (Restrepo, B. 2007, p. 27).

Dicho esto, la investigación - acción educativa, presenta al docente la posibilidad de construir nuevos conocimientos, partiendo desde su propia realidad y contexto, a través de un análisis a conciencia sobre su actuar y práctica pedagógica. Esta investigación es de carácter individual y personal, por lo que permite recoger información desde nuestra propia perspectiva, para sistematizarlos, analizarlos y emprender acciones de mejora.

Bernardo Restrepo, propone 3 fases o pasos metodológicos que se debe realizar para garantizar la transformación y mejora de la práctica pedagógica, tenemos así:

Deconstrucción: Esta primera fase conlleva al reconocimiento de nuestras limitaciones, carencias, acciones de ineffectividad y teorías implícitas que guían nuestro actuar docente.

Haciendo uso de los diarios de campo, se procede a redactar las acciones realizadas por el docente durante las sesiones de aprendizajes ejecutadas, de forma descriptiva, para luego analizarlos e identificar nuestras debilidades, aciertos y desaciertos presentes en nuestra práctica pedagógica. Éste proceso es de vital importancia, puesto que, a través de la autoevaluación y autocrítica,

el docente logra identificar y priorizar todo aquello que requiere una pronta atención para su mejora y transformación.

Reconstrucción: A partir de las fortalezas halladas en la fase anterior, el docente brinda nuevas e innovadoras alternativas y/o propuestas que permitan la transformación de su práctica pedagógica, las mismas que contribuirán en la disminución progresiva de las carencias, acciones inefectividad y debilidades identificadas en la fase de deconstrucción.

Es en esta segunda fase donde el docente planifica, implementa y ejecuta acciones alternativas e innovadoras, que le permitan contrarrestar y dar respuesta a las situaciones adversas halladas en la fase anterior y que dificultan su práctica docente. Dichas acciones, han de contar con un sustento teórico que enriquezca y avale su actuar.

Evaluación: Constituye la última fase y es el momento en que debemos evaluar la efectividad de las acciones planificadas y ejecutadas con miras a la mejora de la práctica pedagógica individual.

La evaluación de la propuesta se realiza a través del análisis de resultados derivados de los instrumentos de obtención de información de la práctica pedagógica empleados para la investigación acción, diarios de campo y encuesta a padres, así como de los aportes del acompañamiento pedagógico, validando con la triangulación.

3.2 Objetivos

A continuación, se detalla los objetivos que fueron planteados en el trabajo de investigación:

3.2.1 Objetivo general. Mejorar la práctica pedagógica para desarrollar la habilidad sensorial táctil a través de estrategias de enseñanza como el juego y actividades lúdicas, en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica.

3.2.2 Objetivos específicos.

- **Objetivo específico 1.** Planificar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen el juego y las actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica.
- **Objetivo específico 2.** Implementar con recursos y materiales didácticos las sesiones de aprendizaje para desarrollar la habilidad sensorial táctil mediante el juego y actividades lúdicas, en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica.
- **Objetivo específico 3.** Ejecutar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen el juego y actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica.

3.3 Hipótesis de acción

- **Hipótesis de acción 1.** La planificación de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas desarrollará la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica.
- **Hipótesis de acción 2.** La implementación con recursos y materiales didácticos de las sesiones de aprendizaje desarrollará habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica.
- **Hipótesis de acción 3.** La ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas desarrollará la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica.

3.4 Beneficiarios

Docente investigador. En el proceso de investigar se pudo reflexionar acerca del quehacer pedagógico que se realiza a diario, pudiendo así identificar diversas fortalezas y debilidades y es justamente, que en base a una debilidad, centro el presente trabajo de investigación, con el fin de innovar y transformar la práctica pedagógica a través del empoderamiento de diversas estrategias de enseñanza que optimicen el proceso de enseñanza y aprendizaje favoreciendo el desarrollo profesional y por ende la atención a estudiantes en condición de discapacidad.

Estudiantes. Los estudiantes del nivel inicial serán partícipes de un proceso de cambios y transformaciones en favor de su desarrollo integral; ello a través del uso y manejo de diversas estrategias de enseñanza, tales como el juego y actividades lúdicas, para desarrollar sus habilidades sensoriales e interacción con los diversos recursos y elementos de su entorno.

Padres de familia. Puesto que el aula cuenta con el programa de escuelas abiertas, los padres de familia serán aliados estratégicos y veedores del cumplimiento de los objetivos propuestos. A su vez, participarán de forma activa y permanente de las diversas actividades planificadas.

3.5 Instrumentos

Es un recurso del que puede valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ello información. Bernardo y Calderero (2000) “Tiene dos aspectos diferentes: forma y contenido. La forma refiere al tipo de aproximación con lo empírico, a las técnicas utilizadas. El contenido es la expresión y especificación de los datos que se necesitan conseguir”.

Para la presente investigación se consideró los siguientes instrumentos para obtener información de la práctica pedagógica: los diarios de campo y la encuesta a padres.

3.5.1 Diarios de campo. Es un instrumento fundamental en la investigación – Acción, que permite visualizar mediante registros descriptivos una sesión de aprendizaje que se desarrolla en el aula.

El diario de campo es una redacción detallada realizada por el docente sobre el desarrollo de la sesión de aprendizaje, en forma permanente.

Según Restrepo (2013) es el instrumento básico para la deconstrucción de la práctica pedagógica, a ser aplicado en la primera fase de la investigación acción. Este instrumento registra las actividades de la práctica durante un determinado tiempo.

3.5.1.1 Fundamentación. Los diarios son instrumentos que apoyaron en el proceso de la investigación, fue de utilidad para anotar lo sucedido en clase de manera inmediata, describiendo las actividades referidas a estrategias del juego y las actividades lúdicas focalizados en el desarrollo de las habilidades táctiles en los estudiantes, compartiendo la opinión que define a los diarios como “un instrumento de observación muy valiosos, ya que nos permite registrar datos objetivos sobre la secuencia de actividades concretas que se realizan en el proceso de investigación, el mismo que posibilita contar con estos datos en el momento adecuado” (Carrasco, 2013, p. 312).

3.5.1.2 Objetivos. Extraer los datos referidos sobre las estrategias del juego y las actividades lúdicas, fortalezas y debilidades de la práctica pedagógica y favorecer la autorreflexión orientado a la mejora e innovación.

3.5.1.3 Estructura. En el registro del diario de campo es importante tener en cuenta que cada uno de ellos cuenta con: Datos informativos son importantes para identificar nombre del Centro, nombre del docente investigador, fecha, aula, estudiantes asistentes, tema, áreas integradas, capacidad, hora de inicio y término.

- *Fase descriptiva:* contiene el registro detallado de la práctica pedagógica.
- *Fase reflexiva:* contiene la reflexión sobre las debilidades y fortalezas registradas.
- *Fase interventiva:* contiene propuesta para superar debilidades.

3.5.1.4 Administración. Para efectos de esta investigación acción se elaboraron en la primera fase de la deconstrucción, 12 diarios de campo y en la segunda fase 10, mismos que sirvieron de insumo para la reconstrucción. Durante la ejecución de la práctica pedagógica alternativa como de docente de aula, se elaboró 10 diarios de campo.

Los diarios de campo se realizaba al finalizar la jornada laboral, en algunas ocasiones con asesoría de la acompañante pedagógica; dicho instrumento

permitía realizar un análisis a conciencia sobre el desempeño docente durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje, permitiendo hallar las fortalezas y debilidades presentes en la práctica pedagógica y así establecer acciones de mejora a través de compromisos que se asumían con responsabilidad, para así mejorar el perfil como docente investigador.

Así mismo, dicho instrumento fue empleado por la acompañante pedagógica, quien, desde su propia óptica, anotaba cada acontecimiento sucedido en la sesión de aprendizaje, para luego realizar las intervenciones pertinentes al momento de llevar a cabo las asesorías.

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

3.5.2.1 Fundamentación. Es importante porque la encuesta nos permite recoger información de los padres de familia en referencia a su opinión sobre el desempeño docente y los cambios observados en sus hijos como respuesta a la intervención pedagógica.

3.5.2.2 Objetivos. Conocer la opinión de los padres de familia en relación con las estrategias del juego y las actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la habilidad sensorial táctil en sus hijos.

3.5.2.3 Estructura. La encuesta está estructurada de la siguiente manera: datos informativos, 6 ítems para la subcategoría del juego y 5 para actividades lúdicas, la valoración que indica la presencia o ausencia (si - no).

3.5.2.4 Administración. Se aplicó a seis padres de familia de manera individual fuera de la jornada laboral. Previa a su aplicación, para su comprensión y conocimiento, se le brindó información resumida y de mayor relevancia en cuanto al trabajo de investigación desarrollado.

4. Plan de acción

Es un tipo de plan que priorizan las iniciativas más importantes para cumplir con ciertos objetivos de esta manera un plan de acción se constituye como una especie de guía que brinda un marco o una estructura a la hora de llevar a cabo un proyecto. Un plan de acción es una presentación resumida de las tareas que deben realizarse por ciertas personas, en un plazo de tiempo específicos, utilizando un monto de recursos asignados con el fin de lograr un objetivo dado. El plan de acción es un espacio para discutir qué, cómo, cuándo y con quien se realizarán las acciones.

Planificación. La planificación oportuna de las sesiones de aprendizaje permitió el desarrollo de la capacidad seleccionada pues se vio influida desde ese proceso, ya que en ella establecí la ruta a seguir y la interrelación correcta entre los procesos pedagógicos y los procesos cognitivos, de igual forma a que la evaluación se lleve a cabo según lo planificado.

Implementación. La implementación de las sesiones de aprendizaje con enfoque constructivista y sociocultural, así como su aplicación y evaluación se llevó a cabo en forma permanente, pues ello aseguró su eficacia y entendimiento, así como su correcto uso por parte de los estudiantes. De igual forma los materiales que se elaboró y adaptó fueron enriquecidos y tomados en cuenta para las contiguas sesiones de aprendizaje.

Ejecución. La ejecución de la propuesta, así como el uso de los recursos y materiales contextualizados durante las sesiones de aprendizaje lograron que los estudiantes tuvieran otra visión del problema además de comprobar que cuanto más activa y dinámica sean las sesiones y los materiales adecuados al tema serán más efectivos para el aprendizaje significativo.

4.1 Matriz del plan de acción

Las acciones apuntan al logro de los objetivos propuestos a través de la planificación y ejecución de actividades e implementación de recursos que contribuyan al logro de los resultados esperados y poder visualizar así la mejora de la práctica pedagógica.

PREGUNTA ACCIÓN	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
¿Qué estrategias de enseñanza debo aplicar para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica?	Planificar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.	La planificación de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas desarrollará la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.	Planificación de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar unidades de aprendizajes. - Diseñar sesiones de aprendizajes. - Seleccionar estrategias para desarrollar la habilidad sensorial táctil. - Elegir los instrumentos de evaluación que permitan identificar el nivel de logro de las capacidades y habilidades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Programación Curricular. - Propuesta Pedagógica Alternativa Innovadora (PPAI). - Fichas de resumen para desarrollar la habilidad sensorial táctil. - Diseño de las sesiones de aprendizaje. - Diario de campo. 	Del: 29/09/2017 Al: 10/11/2017

PREGUNTA ACCIÓN	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
	<p>Implementar con recursos y materiales didácticos las sesiones de aprendizaje para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.</p>	<p>La implementación con recursos y materiales didácticos en las sesiones de aprendizaje desarrollará la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.</p>	<p>Implementación con recursos y materiales didácticos las sesiones de aprendizaje para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recopilar fuentes de información referido a la elaboración de materiales educativos correctos. - Implementar recursos y materiales educativos para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica - Elaborar coherentemente recursos y materiales educativos tomando en cuenta la secuencia de los procesos pedagógicos y los procesos cognitivos. - Implementar los instrumentos de evaluación que permitan identificar el nivel de logro de las capacidades y habilidades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Programación curricular. - Unidades de aprendizaje (PPAI). - Propuesta Pedagógica Alternativa Innovadora (PPAI). - Diseño de sesiones. - Diarios de campo. - Informe sobre estrategias para desarrollar la habilidad sensorial táctil. 	<p style="text-align: center;">Del: 29/09/2017 Al: 10/11/2017</p>

PREGUNTA ACCIÓN	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
	Ejecutar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.	La ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas desarrollará la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.	Ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecutar sesiones de aprendizaje aplicando estrategias del juego y actividades lúdicas. - Ejecutar sesiones de aprendizaje con estrategias como el juego y actividades lúdicas, considerándolo en los procesos pedagógicos. - Ejecutar la evaluación en mis sesiones de aprendizaje aplicando juego y actividades lúdicas, como estrategia de enseñanza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Programación Curricular. - Unidades de aprendizaje. - Propuesta Pedagógica Alternativa Innovadora (PPAI). - Diseños de las sesiones. - Diarios de campo. 	Del: 29/09/2017 Al: 10/11/2017

4.2 Matriz de evaluación

Permite evaluar la ejecución de las actividades planificadas a través de diversos criterios e indicadores, tanto de procesos como de resultados, para verificar los logros y/o cambios que evidencian la mejora de la práctica pedagógica.

HIPÓTESIS 1: La planificación de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas desarrollará la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.			
ACCIÓN	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Planificación de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.	Elaboración de sesiones de aprendizaje incorporando actividades para la mejora de la habilidad sensorial táctil.	Planificar de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen el juego y actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Cuadro planificador de sesiones. - Sesiones de aprendizaje. - Diarios de campo. - Lista de cotejo para evaluar la propuesta pedagógica.
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 1	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN/INSTRUMENTOS	
Manejar los documentos de programación curricular, tales como PCI, PCA, POI, Informe Psicopedagógico, Unidades Didácticas y Sesiones de Aprendizaje.	Manejar información sobre los documentos de gestión.	- Programación curricular de aula.	
Diseñar sesiones de aprendizajes.	Elaborar sesiones de aprendizajes alternativos e innovadores.	- Cuadro planificador de sesiones.	
Seleccionar estrategias para desarrollar habilidad sensorial táctil.	Manejar estrategias con juegos y actividades lúdicas incorporadas en los diseños de unidades y sesiones de aprendizajes.	<ul style="list-style-type: none"> - Sesiones de aprendizaje - Diarios de campo. 	
Elegir los instrumentos de evaluación que permitan identificar el nivel de logro de las capacidades y habilidades.	Elaborar instrumentos de evaluación con indicadores observables y pertinentes a las sesiones de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> - Sesiones de aprendizaje - Diarios de campo - Listas de cotejo. 	

HIPÓTESIS 2: La implementación con recursos y materiales didácticos en las sesiones de aprendizaje desarrollará la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica.			
ACCIÓN	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Implementación con recursos y materiales didácticos las sesiones de aprendizaje para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica.	La implementación de recursos y materiales didácticos pertinentes que favorezcan el desarrollo de la habilidad sensorial táctil.	Elaborar recursos y materiales en las sesiones de aprendizajes para desarrollar la habilidad sensorial táctil.	<ul style="list-style-type: none"> - Cuadro planificador de sesiones. - Sesiones de aprendizaje. - Diarios de campo
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 2	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN/INSTRUMENTOS	
Recopilar fuentes de información referido a la elaboración de materiales educativos correctos.	Registrar información recabada sobre materiales y recursos educativos pertinentes para el desarrollo de habilidad sensorial táctil.	- Fichas de resumen	
Implementar recursos y materiales educativos para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica	Seleccionar los recursos y materiales adecuados para desarrollar la habilidad sensorial táctil incorporadas en los diseños de unidades y sesiones de aprendizajes.	<ul style="list-style-type: none"> - Unidades de aprendizaje - Sesiones de Aprendizaje - Diarios de Campo 	
Elaborar coherentemente recursos y materiales educativos tomando en cuenta la secuencia de los procesos pedagógicos y los procesos cognitivos.	Elaborar los materiales y/o recursos educativos a utilizar en las diversas sesiones de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> - Unidades de aprendizaje - Sesiones de Aprendizaje - Diarios de Campo 	
Implementar los instrumentos de evaluación que permitan identificar el nivel de logro de las capacidades y habilidades.	Elaborar instrumentos de evaluación con indicadores observables y pertinentes a las sesiones de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> - Unidades de aprendizaje - Sesiones de Aprendizaje - Diarios de Campo 	

HIPÓTESIS 3: La ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas desarrollará la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.			
ACCIÓN	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.	Ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen el juego y actividades lúdicas, para desarrollar la habilidad sensorial táctil.	Ejecutar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen el juego y actividades lúdicas. Desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Cuadro planificador de sesiones. - Sesiones de aprendizaje. - Diarios de campo - Entrevista a padres de familia.
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 3	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN/INSTRUMENTOS	
Ejecutar sesiones de aprendizaje aplicando estrategias del juego y actividades lúdicas.	Ejecutar sesiones de aprendizaje que incorporen estrategias del juego y actividades lúdicas.	Unidades de aprendizaje Sesiones de Aprendizaje Diarios de Campo	
Ejecutar sesiones de aprendizaje con estrategias como el juego y actividades lúdicas, considerándolos en los procesos pedagógicos.	Incorporar estrategias como el juego y actividades lúdicas en las diversas sesiones de aprendizaje ejecutadas, considerándolos dentro de los procesos pedagógicos.	Unidades de aprendizaje Sesiones de Aprendizaje Diarios de Campo	
Ejecutar la evaluación en las sesiones de aprendizaje aplicando juego y actividades lúdicas como estrategia de enseñanza.	Elaborar instrumentos de evaluación con indicadores observables y pertinentes a las sesiones de aprendizaje.	Unidades de aprendizaje 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.

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
Estrategias de enseñanza	Juego	DC2 “Ubiqué a los estudiantes en sus respectivos lugares, otorgando a cada uno un juego didáctico de colores: patito con picarones, play go, vasos de encaje y construcción, cuentas y ganchos de ropa de colores, plastilinas play dooh, los mismos que fueron manipulados por los estudiantes, dándoles una funcionalidad diferente a través del juego libre.”	El juego, es de vital importancia en todo niño, los beneficios para su vida futura son enormes, por ello ha de estar presente en todas las actividades que el niño realiza a diario y su utilidad ha de ser en todos los contextos en los que el niño se desarrolle: escuela, casa y comunidad.	El juego está presente durante todo el periodo de desarrollo y maduración del ser humano, el mismo que permite el desarrollo de múltiples habilidades y capacidades en la persona, ya que estimula diversas áreas del desarrollo, desde lo sensorial hasta lo socioemocional, puesto que lo desarrollado brinda disfrute y funcionalidad a muchas actividades que el ser humano realiza a diario.	Los estudiantes a través del juego han logrado desarrollar múltiples habilidades, además, de contribuir a su desarrollo sensorial y socioafectivo; ya que demuestran a través de sus sonrisas, sonidos guturales, gestos, señas y palabras sencillas, que disfrutaban al máximo de los juegos y materiales que se emplean en el mismo.
		DC3 “Ubiqué a los estudiantes en semicírculo, colocando plástico en medio del aula, invité a los estudiantes a que arrojen sobre el plástico, materiales como: piedras, arena y tierra, formando así un camino de los materiales antes mencionados.”	Jerome Bruner, Considera que los estudiantes deben aprender por medio del descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad. Así, desde el punto de vista del aprendizaje por descubrimiento, en lugar de explicar el problema, de dar el contenido acabado, el profesor debe proporcionar el material adecuado y estimular a los aprendientes para que, mediante la observación, la comparación, el análisis de semejanzas y diferencias, etc., lleguen a descubrir cómo funciona algo de	Así mismo, se sabe que todo niño requiere del juego como actividad general y base de su desarrollo, y éste está presente en cada espacio o contexto en el cual se desarrolla. La	Los diversos recursos, medios y materiales empleados, brindan mayor funcionalidad, además de nuevas y provechosas experiencias sensoriales y de aprendizaje que optimizan el desarrollo
		DC4 “Se optó por dejar durante un breve periodo de tiempo a los estudiantes, para que jueguen libremente con el agua, ello a través de sus pies”.			
		DC6 “Procedí a encender las luces, colocando a cada estudiante una gorra con círculos de colores diferentes, para realizar el juego titulado “Que salga el color”, a cada uno se le hizo mención el color que tenía su gorro, para que al ritmo y según indique la canción, salga y de una vuelta por el aula.”			

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
		DC8 “Entregué a los estudiantes botellas plásticas de diversos colores y tamaños, haciendo que los manipulen y jueguen con ellas de forma libre y espontánea. Al jugar con las botellas, estas producen diversos sonidos, los mismos que son causa de risas para Jhanpier, quien ríe a carcajadas al oír los sonidos producidos.”	un modo activo. Jerome Bruner distingue 3 <u>modelos de aprendizaje</u> : 1- Modelo enactivo: se aprende haciendo cosas, manipulando objetos, imitando y actuando. 2- Modelo icónico: se aprende a través de la percepción del ambiente. 3- Modelo simbólico: se aprende comprendiendo y representando conceptos abstractos. Así mismo, Lev Vygotsky, describe al juego, como instrumento y recurso sociocultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.	importancia y presencia del juego, garantiza el desarrollo integral del niño, en la medida en que éste sea funcional y del gusto del educando. Desde la perspectiva de Jerome Bruner, se puede considerar que nuestros estudiantes requieren del apoyo de un adulto (docente) quienes serán guía y apoyo en el proceso de descubrir y aprender, a través de un aprendizaje basado en los modelos enactivo e icónico, en el caso de nuestros estudiantes, quienes hacen uso de sus sentidos para aprender.	bio-psico-social-motriz y emocional del niño en su proceso de desarrollo e interacción con su medio.
		DC9 “Trasladé a los estudiantes hacia las colchonetas, invitándoles a que se saquen sus zapatos y medias, para juntos realizar el juego titulado “Que salga y que salte”, durante el juego, fui nombrando a los estudiantes, quienes uno a uno iba saltando sobre la pelota bobah al ritmo de la melodía cantada.”	Según sus propias palabras “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. El juego constituye un acto atrayente generador de aprendizajes cognitivos y sociales que contribuyen al desarrollo integral de todo niño.		
		DC10 “Ya elaborada la mezcla, invité a los estudiantes a que jugaran con el material elaborado de forma libre, amasando según sus posibilidades. Posterior a ello, entregué rodillos de madera, con los cuales iban amasando y estirando la mezcla. Presenté moldes de plástico con diversas formas, colores y tamaños, indicando que con ellos haríamos animales y dibujos de diversas formas y tamaños.”			
		DC 11 “Trasladé a los estudiantes hacia las colchonetas, para juntos realizar el juego titulado “El Rey manda”, donde di indicaciones como: tocar su cabeza, levantar sus manos, gritar, quitarse los zapatos, reír, quitarse las medias”.			
		DC12 “Cada estudiante procedió a lanzar el dado, observando la imagen que le salió, ubicó en la pizarra la silueta y la extrajo. Camilo, Emanuel y Jesús, desarrollaron la actividad propuesta siguiendo las indicaciones y modelo dado por el docente.”			

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
	Actividades Lúdicas	DC2 "Entregué a los estudiantes, globos de colores: rojo, azul, verde, amarillo, anaranjado y blanco, los mismos que fueron manipulados por los estudiantes de forma libre y espontánea... Posterior a ello, encendí la radio, colocando música de su agrado, invitando a los estudiantes a bailar libremente."	Waichman (2000), sostiene que es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. Es decir, las actividades lúdicas han de estar presente en todo momento, haciendo del proceso de aprender, un proceso más dinámico y activo. Se consideran las actividades lúdicas como aspecto fundamental en el proceso de enseñanza, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano.	Es de suma importancia el empleo de las actividades lúdicas en las diversas actividades de aprendizaje, puesto que el uso de las mismas otorga mayor dinamismo y participación activa de los estudiantes en las diversas actividades que se programan y ejecutan, ello acompañado del uso adecuado y oportuno de diversos recursos y materiales educativos que respondan a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, como a alcanzar el propósito u objetivo trazado al planificar las sesiones de aprendizaje.	El uso adecuado de las actividades lúdicas ha permitido en mis estudiantes, que participen de las diversas actividades de aprendizaje, a través de un trabajo colectivo y en equipo, compartiendo los materiales empleados y el disfrute de este, permitiendo la libre expresión de sus emociones, sentimientos, deseos, necesidades e intereses, de forma progresiva y espontánea, en tanto su uso sea correctamente dirigido y/o encaminado al desarrollo personal del estudiante.
DC4 "Coloqué sobre la mesa, tarros de colores con semillas y granos en su interior, haciendo que los estudiantes los muevan obteniendo así diversos sonidos."					
DC5 "Posterior a ello, entregué a cada estudiante, un envase de plástico con granos y semillas como: lentejas, arroz, maíz, frijol y harina, haciendo que los manipulen libremente. Procedí a mostrarles un guante lleno de arroz, haciéndolo pasar de mano en mano, para que todos lo manipulen."					
DC7 "cada estudiante debía caminar descalzo por la alfombra de arena, para luego ingresar a la piscina y buscar entre la arena los objetos escondidos. Uno a uno, los estudiantes con el apoyo y guía del adulto transitaron por la alfombra de arena y a su ingreso en la piscina empezaron a buscar."					
DC8 "Trasladé a los estudiantes hacia las colchonetas y pisos de microporoso, para dar movimiento a las botellas y observar lo que sucede. Asley exclamó ¡Ohhhhhhh!, agitando una y otra vez su botella con agua y escarcha."					
DC9 "Ubiqué a los estudiantes en semicírculo frente a la alfombra de texturas, procedí a ejemplificar el trayecto de este, haciendo que los estudiantes observen el trabajo a realizar. Inició Asley, quien lo realizó de forma independiente y expresaba con su rostro a través de gestos y muecas, las sensaciones					

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	ANÁLISIS DE CONTENIDO	CONCLUSIONES
		<p>que experimentaba al estar en contacto con las texturas diversas de la alfombra.”</p> <p>DC10 “Ya abierto, uno a uno los estudiantes procedieron a meter sus manos al interior de esta, manipulando el contenido “Harina”. Las expresiones observadas fueron distintas, algunos reían, otros expresaban asombro y querían seguir manipulando la harina.”</p> <p>DC11 “Invité a los estudiantes a que ubiquen sus fotografías, para luego iniciar el recorrido del camino establecido. Asley y Camilo, mancharon sus pies y caminaron libremente por las cartulinas. Antonio y Thiago, lo hicieron con los apoyos físicos necesarios. Jhanpier y María del Carmen, lo hicieron bajo el acompañamiento y guía permanente del adulto.”</p>			

5.1.2 Análisis de la encuesta a los padres de familia.

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGOS	INTERPRETACIONES	CONCLUSIONES
Estrategias de enseñanza	Juegos	<p>En relación con el ítem 1, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a) disfruta al participar de diversos juegos como: rondas, juegos con pelotas, entre otros; permitiendo que sus hijos se muestren con mayor predisposición para realizar diversas actividades sensoriales y perceptivo motrices.</p> <p>En relación con el ítem 2, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a) participa en diferentes juegos con frecuencia, demostrando mayor autoconfianza en el empleo y manipulación de diversos materiales y elementos de su entorno.</p> <p>En relación con el ítem 3, el 100% de padres manifiestan que los juegos le otorgan a su hijo (a) momentos de disfrute y diversión, evidenciándose en las sonrisas, diversas expresiones y emociones que emite su hijo (a) al momento de jugar e interactuar con sus pares y personas de su entorno.</p> <p>En relación con el ítem 4, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a) emplea y/o manipula materiales de su entorno en los diversos juegos que realiza, con mayor seguridad y confianza.</p> <p>En relación con el ítem 5, el 100% de padres manifiestan que pueden identificar que a través del juego su hijo (a) puede expresar sus sentimientos y emociones de forma libre y espontánea, situación que les resulta significativa y motivadora.</p> <p>En relación con el ítem 6, el 100% de padres manifiestan que el juego contribuye en el desarrollo integral de su hijo (a), puesto que todo niño requiere del juego para desarrollar al máximo sus habilidades y capacidades.</p>	<p>El hallazgo encontrado en esta subcategoría demuestra que los padres de familia evidencian que sus hijos se muestran con mayor predisposición para participar en diversos juegos, haciendo uso de diversos materiales y elementos de su entorno inmediato, permitiéndoles expresar con mayor seguridad y confianza sus sentimientos y emociones al interactuar con otros niños y personas del contexto en que se desenvuelven, empleando su propio cuerpo, garantizando así su desarrollo integral.</p>	<p>A través de la estrategia del juego los padres de familia han logrado evidenciar que sus hijos disfrutaban al ser partícipes de diversos juegos, los mismos que resultan motivadores y estimulantes para sus hijos, invitándoles a participar con mayor frecuencia y predisposición en cada actividad propuesta. Los juegos, además de propiciar momentos de disfrute y alegría en sus hijos, también les permite manipular diversos elementos naturales y de su entorno, generando en ellos mayor confianza y seguridad para expresar libre y espontáneamente sus sentimientos y emociones, demostrar y fortalecer sus habilidades motoras y el empleo de su propio cuerpo de manera funcional. Cabe señalar que las actividades desarrolladas, con el empleo y uso adecuado de diversos materiales y estrategias, contribuye grandemente en el desarrollo integral del niño (a), permitiéndole generar mayores y mejores experiencias de aprendizaje.</p>

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	HALLAZGOS	INTERPRETACIONES	CONCLUSIONES
	<p align="center">Actividades Lúdicas</p>	<p>En relación con el ítem 7, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a) disfruta al desarrollar actividades lúdicas (sensoriales) con arena, harina u otros elementos, generando en sus hijos momentos de alegría y aprendizaje, puesto que las actividades contribuyen a desarrollar sus habilidades motrices finas, así como su atención y concentración.</p> <p>En relación con el ítem 8, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a) disfruta al desarrollar actividades lúdicas (sensoriales) con luces de colores, objetos de diversos tamaños u otros elementos que capten su atención y resulten motivadores para ellos.</p> <p>En relación con el ítem 9, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a) realiza actividades sensoriales en casa, con su apoyo. Los padres propician espacios para compartir con sus hijos, además de emplear los diversos materiales elaborados en el aula, que le permiten estimular y optimizar el proceso de aprendizaje de sus hijos, en el contexto en que se desenvuelven.</p> <p>En relación con el ítem 10, el 100% de padres manifiestan que su hijo(a) realiza actividades lúdicas sensoriales con frecuencia, las mismas que son propuestas a través del uso de diversos materiales de su entorno inmediato y ambiente natural.</p> <p>En relación con el ítem 11, el 100% de padres considera que las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo integral de su hijo (a), puesto que les brinda múltiples oportunidades para generar nuevas y satisfactorias experiencias sensoriales que estimulan su creatividad, libre esparcimiento y el empleo de su cuerpo en diversas actividades.</p>	<p>El hallazgo encontrado en esta subcategoría demuestra que los padres de familia han notado que sus hijos, a través de las actividades lúdicas, interactúan y manipulan diversos elementos de la naturaleza, mejorando no solo sus habilidades motrices finas, sino también su atención y concentración. Los padres, a su vez señalan, que, a través de las actividades lúdicas, se han podido propiciar espacios para compartir con sus hijos con mayor frecuencia, empleando diversos materiales de su entorno y los elaborados en el CEBE; dichas actividades y materiales contribuyen al desarrollo integral de su hijo.</p>	<p>Las actividades lúdicas, propician espacios para la recreación y libre esparcimiento; además de fomentar la interacción entre padres e hijos a través del uso de materiales diversos y elementos de la naturaleza, como recursos que viabilizan y permiten el desarrollo de habilidades sensoriales táctiles en sus hijos. La frecuencia con la que se desarrollan las actividades lúdicas, han ido en aumento, gracias a la predisposición de los padres en seguir las recomendaciones dadas por el docente y el empleo de los materiales elaborados en el CEBE, puesto que son conocedores que dichas actividades mejora en sus hijos sus habilidades motrices finas, atención, concentración, estimulan y optimizan el proceso de aprendizaje y genera en ellos momentos de alegría y disfrute, a través de las experiencias sensoriales que vivencian empleando su propio cuerpo.</p>

5.1.3 Análisis de los datos del acompañamiento pedagógico.

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIONES
Estrategias de enseñanza	Juego	<p>Del DC1, del que particularmente cito: “El docente participante entrego a los estudiantes, globos de colores: rojo, azul, verde, amarillo, anaranjado y blanco, los mismos que fueron manipulados por los estudiantes de forma libre y espontánea; Asley, lanzaba el globo al aire y empezaba a reír. Camilo, pateaba la pelota una y otra vez. Jhanpier, reían al sentir que el globo rosaba su rostro. María del Carmen, sonreía y colocaba un extremo del globo en su boca. Posterior a ello, encendió la radio, colocando música de su agrado, invitando el docente a los estudiantes a bailar libremente.”.</p> <p>Del DC2, del que particularmente cito: “El docente participante inicio el juego diciéndoles a los estudiantes que Simón es un rey que da órdenes a todos los niños y que ellos deben obedecer para que así reciban premios. Los estudiantes observando e imitando las acciones indicadas por el docente, tales como: agarrar la cabeza, la barriga, las rodillas, dormir, quitarse los zapatos, patalear, quitarse las medias; una vez descalzos, sobé en sus pies retazos de lijas y telas, para así observar las reacciones y expresiones de los estudiantes al percibir dichas texturas. Thiago, sonrió ante los estímulos dados, al igual que Camilo y Asley. Jeyco, no le agradó sentir en sus pies la lija, evitando que vuelvan a tocarle sus pies”.</p> <p>DC3, del que particularmente cito: “El docente participante entrego a los estudiantes, plastilinas play dooh, invitándolos a amasar libremente. Seguido, les hizo entrega de moldes de diversas formas, tamaños y colores, con el fin de que los estudiantes coloquen plastilina en su interior y obtengan dibujos de los moldes dados”.</p> <p>DC4, del que particularmente cito:</p>	<p>Se apreció que el docente empleo juegos variados, algunos de creación propia para poder incluir en ellos trabajo sensorial, en los cuales los estudiantes participaron con sus familiares, lo que le permitió sentir mayor confianza y placer al experimentar las sensaciones.</p> <p>Según Lev Vygotsky, el juego forma parte de la <u>inteligencia</u> del niño, desde una <u>óptica social</u>, puesto que a través de la interrelación con sus semejantes, logrará desarrollar diversas habilidades y capacidades que contribuirán para su vida futura y desarrollo personal..</p>	<p>Es importante resaltar que a través del juego se logra captar el interés de los estudiantes, se sienten a gusto realizándolo con alegría. Los estudiantes accedieron a cada uno de ellos (adaptados con material sensorial), logrando involucrarlos favoreciendo así su estimulación sensorial y sobre todo trabajar con las familias.</p> <p>El docente aplica la estrategia del juego desarrollando múltiples habilidades, además de contribuir al desarrollo sensorial y socio afectivo en los estudiantes logrando así un mejor aprendizaje.</p>

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIONES
		<p>“El docente participante traslado a los estudiantes hacia las colchonetas, ubicándolos en semicírculo, entrego a cada uno un envase de plástico con arena y un juguete pequeño en su interior, invitando a los estudiantes a que manipulen de forma libre y espontánea el material entregado. Asley empezó a sacar la arena hallando así un carro, exclamando ¡Callo, callo!, Antonio al observarlo, empezó a buscar en el envase, hallando un soldadito, diciendo “Giancarlo mira”, uno a uno los estudiantes buscaban en sus envases, hallando así diversos juguetes. Jhanpier y María del Carmen, realizaron dicha actividad con el apoyo y guía permanente de sus madres”.</p>		
	Actividades Lúdicas	<p>DC1, del que particularmente cito: “El docente participante camina hacia el patio, cada estudiante lleva su silla, a excepción de los niños en sillas de rueda. Ya en el patio, los estudiantes se mostraron muy alegres y participativos, siguieron las indicaciones que les brinda el docente, jugaron y bailaron con sus compañeros del CEBE. En todo momento, de promovió y estimuló participación de los estudiantes, siendo el docente el modelo a imitar en los bailes.”</p> <p>DC2, del que particularmente cito: “El docente participante ubico a los estudiantes en sus respectivos lugares, otorgando a cada uno les entrego un juego didáctico de colores: patito con picarones, play go, vasos de encaje y construcción, cuentas y ganchos de ropa de colores, plastilinas play dooh, los mismos que fueron manipulados por los estudiantes, dándoles una funcionalidad diferente a través del juego libre. Los estudiantes María del Carmen y Jhanpier, reían mucho al sentir las plastilinas play dooh en sus manos. Camilo, le gusta mucho colocar los ganchos, lo hace muy bien. Asley, arma y desarma torres de colores con</p>	<p>Se evidencio en las diferentes sesiones de aprendizaje la aplicación de una variedad de actividades lúdicas innovadoras, los cuales permitió involucrar positivamente a los estudiantes con mucha alegría y a través de ellas destacar sus preferencias o desagradados.</p> <p>Así lo vemos como Waichman (2000), sostiene que es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. Es decir, las actividades lúdicas han de estar presente en todo momento, haciendo del proceso de aprender, un procesa más dinámico y activo.</p>	<p>Las actividades planteadas por el docente permitieron activar la atención de los estudiantes, así también descubrir sus agrados o desagradados al manipular material sensorial.</p> <p>De esta manera poco a poco los estudiantes se vieron estimulados sensorialmente, en especial poniendo énfasis a los sentidos del tacto y de la vista.</p> <p>El trabajo colectivo y en equipo, a través de las actividades lúdicas permite que mejoren los aprendizajes de sus estudiantes cada día.</p>

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIONES
		<p>los vasos de encaje y construcción. Durante la actividad, se iba mostrando los materiales y nombrando los colores de estos”</p> <p>DC3, del que particularmente cito: “El docente participante ubico a los estudiantes en semicírculo, colocando plástico en medio del aula, invito a los estudiantes a que arrojen sobre el plástico, materiales como: piedras, arena y tierra, formando así un camino de los materiales antes mencionados, coloco para ello una música del agrado de los estudiantes. El primero en transitar fue Asley, quien lo hizo con alegría y esbozando una sonrisa. Camilo, caminó al principio con cierto temor, pero al regreso lo hizo con más seguridad. Thiago, al sentir las piedras, empezó a llorar, estímulo al niño diciéndole ¡Vamos Thiago, tú puedes!, Thiago sonrió, y aunque con cierto temor, culminó de transitar el camino. Jeyco, se negaba a transitar por el camino, por ello, el docente a modo de juego, le cantó “Salta, salta, salta... pequeño conejo” y con apoyo físico, procedió caminar por el caminito de piedras, arena y tierra”.</p> <p>DC4, del que particularmente cito: “El docente participante traslado a los estudiantes a las colchonetas, ubicándolos en media luna, haciendo que pasen los guantes rellenos por diversas partes de su cuerpo. Ello a través de las indicaciones brindadas por el docente: guantes por la cabeza, cuello, barriga, ubicando las partes nombradas a través de la imitación y/o con el apoyo del adulto. Se procedió a realizar el intercambio de guantes por periodos de tiempo aproximados a 2 minutos, con el objetivo que todos logren obtener las mismas experiencias sensoriales. Los estudiantes, reían al sentir las diversas texturas en las partes de su cuerpo. Asley, le costó un poco compartir su guante, ya que creía que se lo quitarían y no se lo devolverían. Dialogo con él, explicándole en palabras sencillas que sus compañeros jugarán un momento con su guante y que luego se lo devolverán”.</p>	<p>Se consideran las actividades lúdicas como aspecto fundamental en el proceso de enseñanza, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano</p>	

5.2 Triangulación

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE DATOS			COINCIDENCIAS/ DESACUERDOS.	CONCLUSIONES
		INVESTIGADOR	OBSERVADOR (APE)	PADRES DE FAMILIA		
Estrategias de enseñanza	Juego	<p>Los estudiantes a través del juego han logrado desarrollar múltiples habilidades, además, de contribuir a su desarrollo sensorial y socioafectivo; ya que demuestran a través de sus sonrisas, sonidos guturales, gestos, señas y palabras sencillas, que disfrutaban al máximo de los juegos y materiales que se emplean en el mismo. “Los estudiantes María del Carmen y Jhanpier, reían mucho al sentir las plastilinas play dooh en sus manos, lo mismo sucedía al mostrarle los patitos con picarones. Camilo, gusta mucho el colocar los ganchos, lo hace muy bien. Asley, arma y desarma torres de colores con los vasos de encaje y construcción.</p> <p>Los diversos recursos, medios y materiales empleados, brindan mayor funcionalidad, además de nuevas y provechosas experiencias sensoriales y de aprendizaje que optimizan el desarrollo bio-psico-social-motriz y emocional del niño en su proceso de desarrollo e interacción con su medio.</p>	<p>Es importante resaltar que a través del juego se logra captar el interés de los estudiantes, se sienten a gusto realizándolo con alegría. Los estudiantes accedieron a cada uno de ellos (adaptados con material sensorial), logrando involucrarlos favoreciendo así su estimulación sensorial y sobre todo trabajar con las familias.</p> <p>El docente aplica la estrategia del juego desarrollando múltiples habilidades, además de contribuir al desarrollo sensorial y socio afectivo en los estudiantes logrando así un mejor aprendizaje.</p>	<p>A través de la estrategia del juego los padres de familia han logrado evidenciar que sus hijos disfrutaban al ser partícipes de diversos juegos, los mismos que resultan motivadores y estimulantes para sus hijos, invitándoles a participar con mayor frecuencia y predisposición en cada actividad propuesta. Los juegos, además de propiciar momentos de disfrute y alegría en sus hijos, también les permite manipular diversos elementos naturales y de su entorno, generando en ellos mayor confianza y seguridad para expresar libre y espontáneamente sus sentimientos y emociones, demostrar y fortalecer sus habilidades motoras y el empleo de su propio cuerpo de manera</p>	<p>El docente investigador, APE y padres de familia coinciden en que el uso del juego como estrategia, en las diversas actividades han permitido estimular las habilidades sensoriales táctiles en los estudiantes, ello a través del uso adecuado de diversos materiales y recursos que han viabilizado el quehacer educativo, haciendo de cada actividad un momento de disfrute, estimulación y trabajo en equipo, con el apoyo y participación de las familias.</p> <p>El juego, entre muchas otras, permitió estimular el desarrollo sensorial, afectivo, social, motriz de los estudiantes; así como mejorar los niveles de atención y concentración con</p>	<p>El juego, es sin lugar a duda, una estrategia muy importante y beneficiosa para todos los niños, puesto que permite desarrollar diversas habilidades y capacidades en los estudiantes; todo ello, con uso adecuado y pertinente de diversos recursos y materiales que puedan ser manipulados y explorados a través de los sentidos. El trabajo en conjunto entre padres y docentes, han dado buenos resultados, ya que su participación en el proceso de enseñanza y aprendizaje permitió dar una perspectiva diferente del</p>

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE DATOS			COINCIDENCIAS/ DESACUERDOS.	CONCLUSIONES
		INVESTIGADOR	OBSERVADOR (APE)	PADRES DE FAMILIA		
				funcional. Cabe señalar que las actividades desarrolladas, con el empleo y uso adecuado de diversos materiales y estrategias, contribuye grandemente en el desarrollo integral del niño (a), permitiéndole generar mayores y mejores experiencias de aprendizaje.	cada una de las actividades planteadas y ejecutadas, lográndose así los resultados esperados.	trabajo realizado, además de brindar pautas e indicaciones necesarias para el trabajo y apoyo en el hogar. Esta estrategia se seguirá aplicando e implementando de manera innovadora y con los recursos y materiales necesarios, para asegurar los buenos resultados en los aprendizajes sucesivos de los estudiantes.
	Actividades Lúdicas	El uso adecuado de las actividades lúdicas ha permitido en mis estudiantes, que participen de las diversas actividades de aprendizaje, a través de un trabajo colectivo y en equipo, compartiendo los materiales empleados y el disfrute de este, permitiendo la libre expresión de sus emociones, sentimientos, deseos, necesidades e intereses, de forma progresiva y espontánea, en tanto su uso sea correctamente dirigido y/o encaminado al desarrollo personal del estudiante.	Las actividades planteadas por el docente permitieron activar la atención de los estudiantes, así también descubrir sus agrados o desagradados al manipular material sensorial. De esta manera poco a poco los estudiantes se vieron estimulados sensorialmente, en especial poniendo énfasis a los sentidos del tacto y de la vista. El trabajo colectivo y en equipo, a través de las actividades lúdicas permite	Las actividades lúdicas, propician espacios para la recreación y libre esparcimiento; además de fomentar la interacción entre padres e hijos a través del uso de materiales diversos y elementos de la naturaleza, como recursos que viabilizan y permiten el desarrollo de habilidades sensoriales táctiles en sus hijos. La frecuencia con la que se	El docente investigador, APE y padres de familia coinciden en que Las diversas actividades lúdicas han podido generar los espacios y recursos necesarios para su implementación y ejecución, desarrollar un trabajo colectivo y en equipo entre los estudiantes, ello a través del uso de diversos materiales del entorno y recursos	Las actividades lúdicas, otorgaron a los estudiantes la libertad de explorar y hacer uso de su propio cuerpo y del espacio en las diferentes actividades propuestas. Los materiales empleados, sirvieron de apoyo y motivación para los estudiantes, docente y padres de familia,

CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE DATOS			COINCIDENCIAS/ DESACUERDOS.	CONCLUSIONES
		INVESTIGADOR	OBSERVADOR (APE)	PADRES DE FAMILIA		
			que mejoren los aprendizajes de sus estudiantes cada día.	desarrollan las actividades lúdicas, han ido en aumento, gracias a la predisposición de los padres en seguir las recomendaciones dadas por el docente y el empleo de los materiales elaborados en el CEBE, puesto que son conocedores que dichas actividades mejora en sus hijos sus habilidades motrices finas, atención, concentración, estimulan y optimizan el proceso de aprendizaje y genera en ellos momentos de alegría y disfrute, a través de las experiencias sensoriales que vivencian empleando su propio cuerpo.	naturales de su medio. Cada una de las actividades lúdicas han sido funcionales, y, por ende, han sido vividas y disfrutadas por los estudiantes, desde su propia condición, haciendo uso de su propio cuerpo y con los apoyos necesarios y pertinentes según las necesidades individuales para el logro de los resultados esperados.	invitándolos a búsqueda de nuevos y mejores actividades que generen disfrute y estimulen el desarrollo integral del estudiante. Los resultados alcanzados, es producto de un trabajo conjunto y colaborativo, con participación de diversos agentes educativos, bajo un solo objetivo, optimizar el aprendizaje de los estudiantes a través de acciones educativas innovadoras, atrayentes y de interés para los niños y niñas.

6. Difusión de los resultados

6.1 Matriz de difusión

6.1.1 Reflexión sobre la práctica pedagógica antes y después. Es importante realizar un análisis comparativo sobre la planificación, el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje y del uso de los recursos y materiales antes y después de la aplicación de la Propuesta Pedagógica Innovadora porque me posibilita encontrar los aspectos logrados y no logrados a fin de seguir mejorando el quehacer pedagógico diario.

6.1.1.1 Análisis de la planificación de las sesiones de aprendizaje.

CAMPOS DE ACCIÓN	MIS SESIONES ANTES	MIS SESIONES AHORA	CONCLUSIONES
Planificación	<p>No se consideraba el propósito de la sesión y las capacidades a desarrollar no guardaban coherencia con el proceso didáctico.</p> <p>No se consideraba los procesos pedagógicos.</p> <p>Se desestimaba los documentos de gestión como el Informe Psicopedagógico y POI de los estudiantes.</p> <p>No se tomaba en cuenta las características, necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>Las actividades propuestas en las sesiones de aprendizaje giraban en torno al docente, dejando de lado el protagonismo de los estudiantes.</p> <p>No se considerada la evaluación de los aprendizajes.</p>	<p>Establece propósitos de aprendizaje acorde a la población estudiantil, con la selección de capacidades pertinentes que permitan visualizar el logro de aprendizajes significativos.</p> <p>Se considera los procesos pedagógicos y establece tiempos de ejecución, diferenciándose uno de otro.</p> <p>Se toma en cuenta y valora la información brindada por los documentos de gestión.</p> <p>Valora la diversidad y busca brindar respuesta educativa a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>El rol protagónico es asumido por los estudiantes siendo el docente el guía, apoyo y facilitador en el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>La evaluación es permanente se lleva a cabo a través de indicadores jerarquizados acorde al tipo de discapacidad de los estudiantes.</p>	<p>La planificación de sesiones de aprendizaje debe considerar los propósitos y capacidades a desarrollar, de tal manera que todo ello apunte al logro de aprendizajes significativos. Los procesos pedagógicos establecen las rutas a seguir para el logro de aprendizajes en los estudiantes.</p> <p>La revisión previa de los documentos de gestión viabiliza el trabajo y quehacer pedagógico.</p> <p>Las sesiones de aprendizaje han de responder a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, apuntando al logro de aprendizajes significativos.</p> <p>La dualidad docente – estudiantes es fundamental durante el proceso enseñanza y aprendizaje puesto que propicia un ambiente de cooperación, donde el rol protagónico es asumido por los estudiantes.</p> <p>La evaluación permite verificar los aprendizajes obtenidos por los estudiantes luego de la ejecución de las sesiones de aprendizaje, lo que permite reflexionar sobre las actividades planificadas.</p>

6.1.1.2 Análisis de la implementación de recursos y materiales.

CAMPOS DE ACCIÓN	MIS SESIONES ANTES	MIS SESIONES AHORA	CONCLUSIONES
<p>Implementación</p>	<p>Los materiales y recursos didácticos no respondían a los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Los materiales elaborados eran muy subjetivos y representativos, generando confusiones y conflictos cognitivos sin resolver en los estudiantes. Las estrategias de enseñanza eran muy estáticas, sin considerar las edades de los estudiantes. No se les daba la utilidad debida a los recursos naturales y del entorno para generar nuevas experiencias de aprendizaje. Los instrumentos de evaluación eran empleados para todos los estudiantes con la misma premisa e indicación.</p>	<p>Los materiales y recursos empleados son funcionales y permiten ser explorados por los estudiantes. Los materiales elaborados pueden ser manipulados y percibidos por los estudiantes haciendo uso de sus sentidos. Las estrategias empleadas incluyen el juego y las actividades lúdicas, los mismos que motivan y predisponen a los estudiantes hacia el logro de aprendizajes significativos. Empleo efectivo y constante de los recursos naturales y del entorno en las diversas actividades de aprendizaje, los mismos que pueden ser manipulados por los estudiantes para generar nuevas y mejores experiencias de aprendizaje. Los instrumentos y fichas de aplicación que evalúan los aprendizajes alcanzados varían acorde al tipo de discapacidad de los estudiantes, así mismo las premisas y tipos de apoyo a brindar.</p>	<p>El empleo y selección oportuna de materiales y recursos didácticos contribuyen favorablemente el proceso de enseñanza y aprendizaje. La elaboración de los materiales educativos da respuesta a las características y necesidades de aprendizaje de los estudiantes, por ello han de ser funcionales e integrar áreas. El manejo de estrategias de enseñanza promueve la participación de los estudiantes, además de hacer de la sesión de aprendizaje, una actividad de alegría disfrute y trabajo en equipo. El docente proactivo e innovador, se vale de todo recurso que su entorno y contexto le ofrece, brindándole a los estudiantes múltiples diversas experiencias educativas que apunten al logro de aprendizajes significativos. Los instrumentos de evaluación a emplear han de ser adaptados, con premisas e indicaciones claras y sencillas, de modo que se les brinde a todos los estudiantes las oportunidades pertinentes y necesarias, así como los tiempos, para que demuestren el logro de sus aprendizajes.</p>

6.1.1.3 Análisis de la práctica pedagógica.

CAMPOS DE ACCIÓN	MIS SESIONES ANTES	MIS SESIONES AHORA	CONCLUSIONES
<p>Ejecución</p>	<p>Las estrategias empleadas no respondían a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Las actividades propuestas carecían de sustentos teóricos. El tiempo empleado en la ejecución de las sesiones de aprendizaje no era el adecuado. Las sesiones de aprendizaje no consideraban los apoyos individuales y/o colectivos. Los modelos de evaluación se daban solo en una parte del proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>Las estrategias empleadas motivan y promueven la participación de todos los estudiantes, dando respuesta a las necesidades de aprendizaje que ellos presentan. Las actividades de aprendizajes se orientan y respaldan en los diversos aportes teóricos que actualmente guían la práctica pedagógica. Se dosifica y hace uso oportuno del tiempo en la ejecución de las actividades planificadas. Se brindan los apoyos necesarios a fin de promover la participación de todos los estudiantes, brindando dichos apoyos de acuerdo con las necesidades de los estudiantes y nivel de dificultad de ejecución de estas. La evaluación es formativa y se da de forma permanente, considerando en todo momento los apoyos y adaptaciones necesarias.</p>	<p>El empleo adecuado de estrategias de enseñanza garantizará el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes, si éstas son aplicadas de manera correcta. Los aportes teóricos brindan alcances significativos para reorientar la práctica pedagógica en miras a mejorar la calidad del servicio educativo y la atención a los estudiantes. El prever y distribuir los tiempos, permitirán desarrollar actividades de manera más organizada y secuenciada, respetando así la planificación. Los apoyos individuales o colectivos promueven la participación de todos los estudiantes, ello, para dar respuesta a la necesidad de aprendizaje y apuntar al logro del propósito trazado. El proceso de evaluación ha de ser diferenciada y darse en todo momento, de modo que se pueda brindar igualdad de oportunidades para conocer y valorar los nuevos logros en aprendizajes alcanzados por nuestros estudiantes.</p>

Lecciones aprendidas

Durante el desarrollo de la investigación acción, las lecciones aprendidas tras la ejecución de las sesiones de aprendizaje innovadoras me planteaba nuevos retos, los cuales debía asumir con responsabilidad y esmero.

Luego de analizar y reflexionar sobre las diversas experiencias adquiridas en la investigación acción pedagógica, pude reconocer aprendizajes que son productos de los aciertos y desaciertos que se presentaron durante el desarrollo de la investigación, obteniendo así las siguientes lecciones aprendidas:

- La planificación de una sesión de aprendizaje es un proceso arduo y meticuloso, que requiere de coherencia, secuencialidad y con propósitos claros y precisos, que conlleven al logro de aprendizajes significativos.
- La redacción a conciencia de los diarios de campo, me permitieron identificar las fortalezas y debilidades presentes en mi práctica pedagógica.
- Los materiales y recursos educativos empleados, deben ser funcionales, integrador de áreas y responder a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.
- La identificación de las teorías explícitas que guían y sustentan mi práctica pedagógica, constituyeron el punto de inicio para mejorar mi quehacer e intervención pedagógica en beneficio de los estudiantes.
- El proceso de planificar, implementar y ejecutar me permitieron ser más organizado, responsable y ordenado en mi quehacer diario, alejándome de las improvisaciones y el uso inadecuado del tiempo.
- En las sesiones de aprendizaje, aprendí a desarrollar los pasos respetando y tomando en cuenta los procesos pedagógicos y valorar los saberes previos de los estudiantes, con miras a dar respuesta a los propósitos de las sesiones y aprendizajes esperados.
- Las acciones de asesoría y acompañamiento permitieron el análisis de mi práctica pedagógica desde otra perspectiva, logrando así identificar

mis fortalezas y debilidades para analizar mejor mi desempeño docente, con miras a mejorar continuamente.

- La participación e involucramiento de las familias coadyuvaron a mejorar mi práctica pedagógica.
- El empleo de los juegos y actividades lúdicas en las sesiones de aprendizajes, motivan y estimulan a los estudiantes.
- Todos los niños y niñas requieren estar en constante movimiento para obtener así más y mejores aprendizajes.

Conclusiones

- En esta tesis se mejoró la práctica pedagógica a través del empleo de estrategias de enseñanza como el juego y las actividades lúdicas, para desarrollar habilidad sensorial táctil en los estudiantes.
- Se planificaron sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporaron el juego y las actividades lúdicas para desarrollar habilidad sensorial táctil en los estudiantes.
- Se implementaron diversos recursos y materiales didácticos en las sesiones de aprendizaje con la finalidad de desarrollar habilidad sensorial táctil a través del juego y las actividades lúdicas, en los estudiantes.
- Se ejecutaron sesiones de aprendizaje aplicando estrategias de enseñanza que incorporaron el juego y las actividades lúdicas para desarrollar habilidad sensorial táctil en los estudiantes.
- Las actividades ejecutadas promovieron la participación de los diferentes actores educativos.
- Las estrategias del juego y actividades lúdicas motivaron y estimuló la participación de los estudiantes en las diversas sesiones de aprendizaje ejecutadas.
- Los materiales y recursos educativos elaborados y empleados fueron de gran beneficio para los estudiantes y la ejecución de las diversas sesiones de aprendizaje.
- El sustento teórico fue de gran aporte durante la investigación acción, pues guio y orientó la práctica pedagógica.
- La deconstrucción y reconstrucción de la práctica pedagógica permitió realizar un análisis a conciencia sobre el quehacer pedagógico diario, estableciendo nuevos retos y metas que cumplir a fin de mejorar el desempeño docente.
- Las diversas acciones planificadas y ejecutadas apuntaron al logro de aprendizajes significativos en los estudiantes.

Referencias

- Anjovich, R. & Mora, S. (2009). Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula. Buenos Aires – Argentina.
- APA, Asociación Psicológica Americana (2013). Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales), 5ta Edición (DSM-5). Arlington, VA (EE. UU.): Publicación Psiquiátrica Estadounidense.
- Cermi (2002). Discapacidad Severa y Vida Autónoma. España
- Christine, O. (2009). Inclusión Educativa como Investigación Acción. Edit. Magisterio pp 187-Bogota Colombia
- Ballester, A (2002). “El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula”. Depósito legal PM 1838-2002
- Bernabeu, N (2009). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Eds. Narcea, Madrid.
- Bruner, J. (1983). Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza. México
- Consejo Nacional de Fomento Educativo (2010). Discapacidad intelectual Guía didáctica para la inclusión en educación inicial y básica.
- Carrasco, J. B. (2004): “Estrategias de aprendizaje. Para aprender más y mejor.” Rialp, S. A. Ed., Madrid
- Convención de las naciones unidas (2014). Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. Naciones Unidas – Nueva York
- Costales, M. y otros (1997). Proyecto Curricular de Educación Infantil en un centro de Educación Especial. Getafe, Escuela Española.
- Díaz, F. (2002) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista. México: Editorial McGraw-Hill Interamericana Editores, S. A. de C. V.

- DINEBE. (2007). Manual de adaptaciones curriculares. Perú: Corporación gráfica Noceda SAC.
- Dirección General Básica Especial (2007). Guía para orientar los servicios de apoyo y asesoramiento para la detección de las NEE SAANEE, Perú, p.6-10
- Elliot, J. (2010. 3era Edición) El Cambio Educativo de la Investigación Acción. Edit. Morata.sl.
- Elliot, J. (1994). La investigación-acción en educación, Madrid: Ediciones Morat.
- García, E. (2010). Pedagogía constructivista y competencias: lo que el maestro necesita saber. México: Trillas
- Groos, K. (1902). Los juegos de los animales. Francia – Félix Alcan Editores.
- Hormigo, A. (2006). Retraso mental en niños y adolescentes. Argentina: Novedades Educativas.
- Kirk, Gallager Y Anastasi (2010). Guía para la atención a los estudiantes con discapacidad severa y multidiscapacidad. Perú: MED.
- Luckasson & Cols. (2002). Modelo teórico de retraso mental. Edición Española
- MINEDU. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Perú
- Motta, C. (2004) Fundamentos de la educación. Colombia: Cerlibre.
- Osuna, M.R. (2008). La teoría del juego en educación preescolar. (Tesina para obtener el título de licenciada en educación). Universidad Pedagógica Nacional. Sinaloa.
- Palacios, A. (2008) El modelo social de discapacidad: orígenes, caracterización y plasmación en la Convención Internacional sobre los

Derechos de las Personas con Discapacidad. España: Grupo Editorial CINCA.

Piaget, J. (1973). La Psicología de la Inteligencia. Ed. Crítica. España

Redondo M. (2008). El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo.

Recuperado de

<https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20e%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego,%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf>

Restrepo, B (2014). La Investigación–Acción. Educativa como estrategia de Transformación de la Practica Pedagógica.

Restrepo, B., Puerta, M. & Valencia, A. (2011). Investigación Acción Pedagógica. Colombia

Risco, E. (2010). Orientaciones metodológicas para la Investigación – Acción, MINEDU. Perú.

Vigostky, L. (1998). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Ed. Crítica. Barcelona – España.

Waichman, A. (2000) Herramientas de pensamiento. España: Siglo XXI.

Apéndices

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		Medios y Materiales
Actividad Significativa: EXPLORO CON MIS SENTIDOS “DEL OÍDO” – Martes 04 de Octubre de 2016		
Inicio	Se inicia la sesión con el desarrollo de las actividades permanentes y de rutina. Muestro a los niños, una bolsa de regalo; les pregunto ¿Qué es? ¿De quién será el cumpleaños? ¿Quieren ver lo que hay dentro?, invitando así a que cada niño extraiga un objeto de la bolsa y lo muestre a sus compañeros, nombrando el objeto obtenido según sus posibilidades.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bolsa de regalo ✓ Celular ✓ Audífono ✓ Globo
Proceso	Muestro a los niños, la silueta de un oído, pregunto: ¿Qué es?, dando respuesta con el apoyo del docente, invito a cada niño a que se toquen sus orejas; dialogando con ellos sobre el sentido del Oído y su importancia en nuestra vida diaria. Invito a los niños a ponerse de pie, para oír una canción y bailarla, recordándoles así, que para ello estamos haciendo uso del sentido del oído; así mismo, muestro materiales que producen sonido, como: piano musical, pandereta, celular, radio, tv; luego, entrego a cada niño un globo, el cual procedemos a reventarlo al sentarnos sobre él y culminamos haciendo la dinámica, la ronda de los animales, dónde los niños oirán y reproducirán de acuerdo a sus posibilidades los sonidos onomatopéyicos que estos emiten.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartulina ✓ Usb ✓ Cd ✓ Radio ✓ Tv ✓ Pandereta ✓ Piano ✓ Globo
Final	Se hace entrega a los niños, fichas de trabajo para que desarrollen en el aula, siguiendo las consignas dadas por el docente y desarrollando las mismas con el apoyo del docente de aula y auxiliar. Se envía fichas de trabajo para desarrollar en casa con apoyo de los padres.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Papel bond ✓ Crayolas ✓ Goma ✓ Papeles de colores ✓ Tijera

DIARIO DE CAMPO N° 01

REGIÓN	: Ica
CEBE	: Piloto
INVESTIGADOR (A)	: Giancarlo Lévano Antón
FECHA	: 04 de octubre de 2016
HORA DE INICIO	: 08:30 am
HORA DE TERMINO	: 09:30 am
AULA	: Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (04) H (02) M
DISCAPACIDAD	: Discapacidad Intelectual Severa (DIS), Multidiscapacidad (M)
UNIDAD DE APRENDIZAJE	: “Celebremos con alegría el aniversario de nuestra Provincia de Chincha”
NOMBRE DE LA SESIÓN	: Exploro con mis sentidos – “El Oído”
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: Juego – Actividades lúdicas
HABILIDADES	: Estimulación auditiva a través de juegos diversos.

DESCRIPCIÓN:

Siendo las 08:30 am, inicié mi actividad con la motivación, para ello, presenté a los niños (as) una bolsa plástica con objetos adentro, los cuales producían sonidos y llamaban la atención en algunos niños, quienes intentaban buscar el origen del sonido, los demás niños, solo se reían, Camilo (M), se quitó el zapato y lo lanzó, Stephano (M) al ver lo que hace Camilo, dio aviso, llamándome para recoger el zapato y colocárselo; una vez superado el imprevisto, volví a mostrar la bolsa y pregunté: ¿Qué suena?, ¿Será mi barriga?, todos empezaron a reír, a lo que Stephano dijo: Suena la vaca muuu, vaca muuu, ya que uno de los objetos que estaban dentro de la bolsa, era un piano musical con sonidos onomatopéyicos de los animales. Ubiqué a los niños en semicírculo, coloqué sobre la mesa los instrumentos que había en la bolsa e invité a cada niño para que escogiera el instrumento que más les gustaba. Cada niño cogió un instrumento, pero Asley (M), quería manipular todos los instrumentos a la vez, sin dar opción a que los niños los manipulen. Procedí a sentar al niño, le entregué el tambor, él, renegando lo cogió y empezó a tocarlo; así todos los niños produjeron sonidos con los instrumentos dados. Camilo, tocó solo un momento, luego lanzó la pandereta, levanté al niño de su lugar, lo cojí de la mano y lo llevé a que recogiera el instrumento y lo dejara sobre la mesa. Nuevamente Asley, se puso de pie y empezó a quitarles los instrumentos a sus compañeros, recibiendo así quejas por parte de los niños, por ello, opté por cambiar de instrumentos cada cierto tiempo, haciendo así que todos los niños tocaran los instrumentos intercambiándolos; ante ello, Corina (DS), cogió fuerte su sonaja y evitó entregarlo a sus compañeros, para evitar alterar su estado de ánimo, le dejé con el instrumento hasta que ella por sí sola lo soltó.

Mostré a los niños, siluetas de las orejas, nombrando el mismo e indicando a cada niño que cojan sus orejas; dialogando así del sentido del oído y su importancia en nuestras vidas. Invité a los niños a ponerse de pie para bailar una canción, Stephano pidió bailar “Mueve el toto”, todos los niños al oír la canción solicitada empezaron a bailar con mucha alegría, pidiendo repetir la canción hasta en 3 ocasiones.

Volví a entregarles los instrumentos, para así formar nuestra banda y cantar la canción titulada “La ronda de los Animales”, ubiqué a los niños en una fila, para ello, Camilo, nuevamente se había quitado el zapato y lanzado, volví a colocarle el zapato al niño y retomé la actividad, los niños tocaban según sus posibilidades los instrumentos entregados y Stephano, reproducía los sonidos onomatopéyicos de los animales, según la canción lo indicaba; así se dio por culminada la actividad del día.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

La sesión de hoy tuvo muchos quiebres, debido a las disconductas emitidas por los niños (as); sin embargo, el uso de los instrumentos musicales fue de gran apoyo, ya que motivaban a los niños a participar en las actividades previstas.

INTERVENCIÓN:

Al culminar mi auto reflexión, sigo teniendo dificultades en la elaboración de instrumentos de evaluación a aplicar en los niños (as); así como en el manejo de disconductas en los niños; requiriendo así, solicitar a la psicóloga del CEBE, brindar estrategias para el trabajo en el aula y manejo de conductas negativas.

COMPROMISOS:

Me comprometo a implementar mis sesiones de aprendizaje con estrategias de aprendizaje que promuevan mayor participación de mis estudiantes, así mismo a emplear materiales y recursos educativos que brinden respuesta a las necesidades de aprendizaje de mis estudiantes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Actividad Significativa: SENTIDO DE LA VISTA – Jueves 06 de Octubre de 2016		
Inicio	Se inicia la sesión con el desarrollo de las actividades permanentes y de rutina. Entrego a cada niño, la silueta de un ojo con bordes de diferentes colores y coloco sobre la mesa un papelote con siluetas de ojos con los colores de los antes entregados a los niños; cada niño con el apoyo del docente ubicará el color de la silueta del ojo que tiene y lo pegará.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartulina ✓ Imágenes ✓ Goma ✓ Papelote
Proceso	Dialogo con los niños sobre la actividad realizada anteriormente, a través de preguntas: ¿Qué pegamos? ¿Ustedes tienen ojos? ¿Cuántos? ¿Para qué utilizamos los ojos?, dando respuestas a las interrogantes con el apoyo constante del docente. Dialogamos brevemente sobre el sentido de la vista y su importancia en nuestra vida diaria. Realizamos un pequeño juego titulado “La gallinita ciega”, donde se le vendará los ojos de uno de los alumnos para ser guiados por el docente dentro del aula hasta ubicar un objeto ubicado estratégicamente en una parte del aula. Luego, hacemos el juego titulado ¿Quién me trae?, dónde el docente solicitará un objeto o juego del aula y los niños deberán ubicarlo y traerlo, recordándoles que en ambas actividades estamos haciendo uso del sentido de la vista.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vendas ✓ Juguetes ✓ Sectores del aula
Final	Entrego a los niños fichas de trabajo para desarrollar en el aula y envío otras para desarrollar en casa con el apoyo de los padres de familia, dónde deberán colorear, cortar y pegar según las indicaciones que brinde el docente.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Papeles bond ✓ Goma ✓ Crayola ✓ Tijera ✓ Plastilina

DIARIO DE CAMPO N° 02

REGIÓN	: Ica
CEBE	: Piloto
INVESTIGADOR (A)	: Giancarlo Lévano Antón
FECHA	: 06 de octubre de 2016
HORA DE INICIO	: 08:40 am
HORA DE TERMINO	: 10:30 am
AULA	: Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (04) H (00) M
DISCAPACIDAD	: Discapacidad Intelectual Severa (DIS), Multidiscapacidad (M)
UNIDAD DE APRENDIZAJE	: “Celebremos con alegría el aniversario de nuestra Provincia de Chincha”
NOMBRE DE LA SESIÓN	: “Exploro con mis sentidos – “La Vista”
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: Juego – Actividades lúdicas
HABILIDADES	: Estimulación visual a través de actividades diversas.

DESCRIPCIÓN:

Inicié la mañana, con el desarrollo de las actividades permanentes y de rutina, con la participación de 3 niños: Stephano (M), Camilo (M) y Asley (M); durante el desarrollo de las actividades, llegó Antonio (M), los niños, al notar su presencia, se pusieron de pie, desobedeciendo las indicaciones que se le brindó. Antonio empezó a llorar, ya que era su 3^{er} día de clases y no quería que mamá lo deje; el niño solo se calmó cuando la auxiliar lo cargaba en brazos. Ubiqué a los niños en sus respectivos lugares y culminé con las actividades permanentes. Dialogué con los niños, narrando lo que haríamos durante el día y que, para ello, requería de su apoyo y participación.

Entregué a cada niño, la silueta de un ojo, de diferentes colores, cada niño lo recibió y empezó a observarlo; Camilo, cogió la silueta, la arrugó y luego la botó, pedí al niño levantar la silueta, al hacerlo, lo corregí diciéndole que eso no es correcto, no se debe hacer; Camilo solo rio, procedí con la clase, coloqué en la mesa un papelote con siluetas dibujadas en diferentes colores, con el fin de ubicar las siluetas entregadas anteriormente sobre el papelote, ubicando cada silueta por el color que le correspondía. Asley, realizó la actividad propuesta por sí solo, Stephano, requirió de apoyo verbal, Antonio, necesitó apoyo físico y verbal y Camilo requirió de apoyo y guía, ya que tiende a tirar todo lo que está cerca de él. Así, con el apoyo del docente y auxiliar, se procedió a realizar la actividad. Realicé las siguientes preguntas: ¿Qué pegamos?, ¿Ustedes tienen ojos?, ¿Cuántos ojos tienen?, Stephano, es quién respondió a las preguntas formuladas, Antonio, se tocó los ojos, en señal de respuesta. Dialogué con los niños, sobre el sentido de la vista y su importancia, durante el diálogo, Asley se puso de pie, e intentó despegar las siluetas colocadas en la actividad anterior. Para llamar la atención del niño y de los demás, propuse realizar el juego de la “Gallinita ciega”, Stephano dijo: ¡Calo Calo, Yo, ¡yo!, mostré una tela de color rojo, la misma que sirvió para vendar los ojos. El juego consistió, en que el docente ubicó 1 juguete en algún lugar del aula (mesa, silla, estante, colchoneta) y el niño con los ojos vendados, con la guía del docente, encuentre el objeto escondido. Stephano participó con mucha alegría; Asley, dudó de hacerlo, ya que demostró cierto temor; Antonio, se negó de participar al igual que Camilo, quien, al ver la tela, intentó jalarla para arrojarla al piso. Al culminar el juego, les propuse otro juego titulado ¿Quién me trae? Donde cada niño debió traer lo que solicité, ello con apoyo de tarjetas con imágenes. Stephano, escuchó lo que se le pidió, lo ubicó y lo trajo sin dificultad alguna; Asley, buscó el objeto señalado, pero se negó a entregarlo, ya que solo quería jugar con el objeto; Camilo, fue hacia la mesa y botó todo lo que encontró, los objetos al caer produjeron ruido, lo que generó que Antonio nuevamente se ponga a llorar. Tratando de calmar al niño, Camilo jaló las tarjetas y las arrojó al tacho de basura, por ello, se le llama la atención, recibiendo como acción correctiva (castigo) no participar del juego, lo que generó que Camilo también se ponga a llorar. Di muestras de cariño a los niños (Antonio y Camilo) con el fin de calmarlos y proseguir con la actividad. Procedí a entregar fichas de trabajo a los niños, para que punzaran la silueta del ojo, siendo Camilo y Antonio, los niños que requirieron de mayor apoyo. Luego de ello, se dio por culminada la actividad propuesta, recordándoles una vez más, que para todo ello habíamos empleado el sentido de la vista.

REFLEXIÓN CRÍTICA:

La actividad de hoy no tuvo gran impacto en los niños, ya que ellos, en su mayoría, no prestaban atención y hacían caso omiso a las indicaciones dadas por el docente de aula; siento que los materiales empleados, no fueron los adecuados y debí emplear mejores y diversas estrategias para lograr captar la atención de los niños.

INTERVENCIÓN:

Al culminar mi auto reflexión, e identificado que no logré motivar de forma adecuada a los niños; además, el material empleado, no estaba elaborado con materiales adecuados que permiten a los niños manipularlos libremente, sin temor a romperlo. Para las próximas actividades, emplearé más y mejores materiales, que me ayuden a captar la atención de los niños y el logro de los aprendizajes y/o actividades previstas.

COMPROMISOS:

Me comprometo a continuar empleando las dinámicas y juegos diversos en las sesiones de aprendizaje, para así promover mayor participación de los estudiantes y lograr captar su atención en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Así mismo, ir innovando progresivamente en la elaboración y empleo de materiales y recursos educativos pertinentes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1. **Nombre de la sesión:** “Trabajando con mis manitas”
2. **Propósito de la sesión:** Mejorar la coordinación óculo-manual en los estudiantes, con la manipulación de diversos materiales y objetos de su entorno.
3. **Grado y sección:** Aula de Inicial
4. **Fecha de ejecución:** lunes 12 de junio de 2017
5. **Duración:** 90 Minutos
6. **Áreas integradas:** Matemática – Comunicación
7. **Nombre del (la) docente:** Giancarlo Lévano Antón
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><u>Inicio:</u> Invitaré a los estudiantes a sentarse sobre las colchonetas para realizar el juego titulado “Me toco, me toco”, el mismo que consistirá en tocar diversas partes de su cuerpo a la orden verbal dada por el adulto. El docente, a modo de confundirlos, dirá “Me toco, me toco la cabeza, tocándose la barriga”, observando así a los estudiantes, que parte de su cuerpo tocan, si imitan al docente o señalan la parte del cuerpo indicada. Posterior a ello, les preguntaré: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué partes del cuerpo tocamos?, ¿Esta es mi cabeza? (señalando mi barriga), respondiendo a las interrogantes con el apoyo de los PP.FF. y docente de aula.</p>	<p>Otorgaré apoyo físico y verbales a todos los estudiantes en su conjunto.</p>	<p>Colchonetas</p>
<p><u>Proceso:</u> De regreso en sus lugares, entregaré a los estudiantes fideos canuto y una base de cartón con paliglobos pegados, para que realicen actividades de ensarte, colocando los fideos dentro del paliglobo uno sobre otro. Posterior a ello, entregaré un papelote con círculos en su interior, témperas y sellos de diversos modelos, los estudiantes, deberán manchar sus sellos con témpera, para luego dejar sus sellos sobre los círculos dibujados en el papelote. Entregaré a los estudiantes, pinceles y témperas, para que procedan a pintar los fideos de la actividad anterior y ensartarlos en una pita, elaborando así collares de fideos.</p>	<p>Se realizará un trabajo guiado, aplicando la técnica del modelado y trabajo mano a mano, incentivando así la participación de todos los estudiantes.</p>	<p>Fideos Cartón Paliglobos Papelote Sellos Témpera Pita</p>
<p><u>Cierre:</u> En diálogo con los estudiantes, les preguntaré: ¿Les gustó la actividad?, ¿Pintamos?, ¿Bailamos?, ¿Quisieran volver a realizar las actividades?, dando respuesta a las interrogantes con apoyo del docente y PP.FF. presentes. Culminaremos la actividad cantando la canción “Da 3 palmas”, donde los estudiantes imitarán las acciones del docente y tocarán panderetas.</p>	<p>Se brindará apoyos verbales para motivar la participación de los estudiantes.</p>	<p>Panderetas</p>

9. Evaluación

ÁREA	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES					
		María	Jhanpier	Thiago	Camilo	Antonio	Asley
Matemática	Coge objetos de diversos tamaños para fortalecer su presión palmar, con apoyo físico y/o verbal.		A				
	Fortalece su presión palmar de manera progresiva, empleando diversos materiales de su entorno.				A	A	
	Fortalece su presión palmar y pinza, con actividades y materiales diversos.						A
Comunicación	Fija su mirada al hablante, respondiendo a estímulos con balbuceos, sonidos guturales o vocálicos.		A				
	Sigue instrucciones básicas de toma y dame, con apoyo verbal y gestual.				A	A	
	Escucha indicaciones con tareas específicas y las ejecuta, con apoyo verbal.						A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	María, Jhanpier, Thiago.
B	Camilo, Antonio.
C	Asley

10. Bibliografía:

- Bruner, J. (1983). Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza. México
- Vigostky, L. (1998). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Ed. Crítica. Barcelona – España.
- Waichman, A. (2000) Herramientas de pensamiento. España: Siglo XXI.
- Piaget, J. (1973). La Psicología de la Inteligencia

DIARIO DE CAMPO N° 03

REGIÓN	: Ica
CEBE	: Piloto
INVESTIGADOR (A)	: Giancarlo Lévano Antón
FECHA	: 12 de junio de 2017
HORA DE INICIO	: 08:40 am
HORA DE TERMINO	: 11:20 am
AULA	: Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (04) H (00) M
DISCAPACIDAD	: Discapacidad Intelectual Severa (DIS), Multidiscapacidad (M)
UNIDAD DE APRENDIZAJE	: "Desarrollando mi autonomía con actividades de la vida diaria"
NOMBRE DE LA SESIÓN	: Trabajando con mis manitas.
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: Juego – Actividades lúdicas
HABILIDADES	: Mejora de la coordinación óculo-manual con la manipulación de diversos materiales y objetos de su entorno.

DESCRIPCIÓN:

Siendo aproximadamente las 08:40 am, inicié con el desarrollo de las actividades del día y la presencia de los estudiantes: Asley (M), Camilo (M), Jhanpier (DS) y Antonio (M), desarrollé diversos juegos y dinámicas para predisponerlos y motivarlos a participar de las actividades posteriores a realizar.

Trasladé a los estudiantes hacia las colchonetas, donde realicé el juego titulado "Me toco, me toco", juego que consistió en tocar diversas partes del cuerpo a la orden verbal dada por el adulto, teniendo como apoyo adicional al docente, quien procedió a tocar en sí mismo las partes del cuerpo nombradas. Antonio y Camilo, identificaron con mayor facilidad las partes de su cuerpo, Asley requirió de apoyos visuales y Jhanpier, realizó la actividad con el apoyo de su mamá. Luego, les pregunté ¿Les gustó el juego?, ¿Esta es mi cabeza? (señalando mi barriga), cada estudiante respondió de acuerdo con sus posibilidades y con apoyo de palabras clave.

Es importante el desarrollo de juegos dirigidos, que permitieron trabajar y explorar al estudiante con su propio cuerpo, su espacio y entorno, mejorando su autoestima y autoconfianza.

Regresamos a nuestros lugares, entregué a cada estudiante fideos canutos grandes y una base de cartón con paliglobos pegados, para que realizaran actividades de ensarte, colocando los fideos en el paliglobo uno sobre otro. Asley y Antonio, realizaron la actividad propuesta por sí solos. Camilo, requirió del apoyo físico de su mamá, pero luego realizó solo la actividad. Jhanpier, requirió de un trabajo personalizado, contando para ello con el apoyo y guía de su mamá.

Seguidamente, entregué un papel de molde con círculos en su interior, témperas y sellos de diversos modelos, con el objetivo de que los estudiantes mancharan sus sellos con témpera y dejen los mismos sobre el papelote. Los estudiantes, disfrutaron de esta actividad, reían y realizaban diferentes gestos al manipular los materiales entregados. Entregué a cada estudiante, pinceles y témpera, coloqué sobre la mesa un pedazo de cartulina y fideos de canutos, con el fin de que pintaran los fideos, los mismos que iban a ser empleados para elaborar un collar, así fueron los estudiantes pintando sus fideos, requiriendo de distintos tipos de apoyo, ya sean visuales, físico y/o verbales durante la ejecución de dicha actividad. Dejamos los fideos secando y nos dirigimos a los servicios higiénicos donde se procedió con el lavado de las manos. Asley y Camilo, siguieron el procedimiento de lavado de manos de forma más independiente.

De regreso en el aula, se procedió a insertar los fideos pintados en una pita, hasta lograr armar nuestros collares, los mismos que fueron puestos en el cuello de los estudiantes y exhibidos.

En diálogo con los estudiantes les pregunté ¿Le gustó la actividad?, ¿Pintamos o bailamos?, dando respuesta con el apoyo de los padres de familia presentes.

Desarrollar con los estudiantes actividades gráfico-plásticas que involucraron el uso de diversos materiales y manejo de diversas técnicas, permitió el desarrollo de sus habilidades artísticas, puesto que pusieron de manifiesto todas sus potencialidades, además de favorecer su desarrollo socioemocional.

Siendo aproximadamente las 11:20 se da por culminada la sesión de aprendizaje.

REFLEXIÓN CRÍTICA: (Fortalezas y Debilidades)

La participación permanente de los padres de familia dinamiza el trabajo y fomenta la participación de todos los estudiantes, permitiendo a todos desarrollar actividades de forma equitativa.

Desarrollo de actividades gráfico – plásticas con diversos materiales que despertaron el interés de los estudiantes.

Se generó experiencias de aprendizaje a través del empleo de su propio cuerpo y esquema corporal. Algunas actividades propuestas no se desarrollaron en el tiempo establecido.

INTERVENCIÓN:

El involucrar a los estudiantes en diversas actividades, que incluyan el juego y el uso de su propio cuerpo, optimiza el proceso de enseñanza – aprendizaje, haciendo de la actividad significativa, un



proceso más dinámico y participativo, donde se promueve el respeto por el otro y el desarrollo de habilidades sociales.

COMPROMISOS:

Dosificar mejor el tiempo durante el desarrollo de las actividades propuestas, de modo que se pueda cumplir con todo lo planeado en el momento indicado.

Tomar en cuenta las características de cada estudiante al momento de planificar la sesión, el uso de estrategias y materiales, de modo que lo desarrollado responda a sus necesidades de aprendizaje.

LEYENDA

	Juego
	Actividades lúdicas

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 04

1. **Nombre de la sesión:** “Amasa y modela”
2. **Propósito de la sesión:** Estimular el desarrollo de la coordinación óculo-manual a través de actividades táctiles de amasado y modelado.
3. **Grado y sección:** Aula de Inicial
4. **Fecha de ejecución:** martes 04 de julio de 2017
5. **Duración:** 90 Minutos
6. **Áreas integradas:** Matemática – Comunicación
7. **Nombre del (la) docente:** Giancarlo Lévano Antón
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><u>Inicio:</u> Entregaré a los estudiantes, plastilinas y play dooh, para que amasen libremente, luego, les daré moldes de diversas formas, tamaños y colores, para que los estudiantes pongan las plastilinas dentro de los moldes y obtengan dibujos de diversos animales y formas, con acompañamiento del adulto.</p>	<p>Se brindará apoyo físico y verbal a todos los estudiantes, con la finalidad de hacer participar a todos de la actividad propuesta.</p>	<p>Plastilina Play dooh Moldes</p>
<p><u>Proceso:</u> Mostraré a los estudiantes, las bolsas de arcillas, haciendo que los manipulen libremente. Preguntaré: ¿Está frío o caliente?, ¿De qué color será? Posterior a ello, colocaré plásticos sobre la mesa e invitaré a los estudiantes a colocarse sus polos de trabajo para evitar ensuciarse. Abriremos las bolsas de arcillas y empezaremos a manipularla, observando en los estudiantes sus expresiones y gestos realizados al entrar en contacto con dicho material. Procederemos a modelar la arcilla, haciendo figuras de diversas formas y tamaños, para ellos nos apoyaremos en los moldes antes empleados; seguidamente, haremos un recipiente a modo de vaso o tazón. Los niños con dificultades motoras, harán un plato grande, sobre el cual dejarán el molde de sus manos y/o pies. Dejaremos secar el material elaborado y pintado por los estudiantes, en algunos casos, con apoyo y guía permanente del adulto.</p>	<p>Se realizará un trabajo guiado, aplicando la técnica del modelado y trabajo mano a mano, incentivando así la participación de todos los estudiantes. Se brindará atención individualizada a los estudiantes, para involucrarlos en las actividades propuestas.</p>	<p>Arcilla Plástico Papel de molde</p>
<p><u>Cierre:</u> Una vez seco el material elaborado, otorgaré a los estudiantes pinceles y témperas de colores, para que procedan a pintar sus trabajos, de forma libre y dirigida, según sea el caso. Terminada dicha actividad, preguntaré: ¿Les gustó la actividad realizada?, ¿Quisieran volver a hacerlo?, ¿Les gustó pintar?, dando respuesta a las interrogantes planteadas con apoyo del docente y PP.FF. presentes.</p>	<p>Se brindará atención individualizada a los estudiantes, para involucrarlos en las actividades propuestas.</p>	<p>Pinceles Témperas Pinturas apu</p>

9. Evaluación

ÁREA	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES					
		María	Jhanpier	Thiago	Camilo	Antonio	Asley
Matemática	Utiliza ambas manos, progresivamente, para coger objetos realizando presión palmar.	A	A				
	Realiza movimientos coordinados, moderando la fuerza que aplica en actividades de coordinación ojo-mano.				A		
	Realiza actividades de modelado, siguiendo un patrón o modelo dado por el adulto.						A
Comunicación	Pinta utilizando diversos materiales: pincel, sus manos, esponjas, sellos, bolsas, bajo supervisión y apoyo del adulto.	A	A		A		A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	María, Jhanpier, Thiago.
B	Camilo, Antonio.
C	Asley

10. Bibliografía:

- Bruner, J. (1983). Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza. México
- Vigostky, L. (1998). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Ed. Crítica. Barcelona – España.
- Waichman, A. (2000) Herramientas de pensamiento. España: Siglo XXI.
- Piaget, J. (1973). La Psicología de la Inteligencia

DIARIO DE CAMPO N° 04

REGIÓN	: Ica
CEBE	: Piloto
INVESTIGADOR (A)	: Giancarlo Lévano Antón
FECHA	: 04 de julio de 2017
HORA DE INICIO	: 09:30 am
HORA DE TERMINO	: 11:30 am
AULA	: Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (03) H (01) M
DISCAPACIDAD	: Discapacidad Intelectual Severa (DIS) Multidiscapacidad (M)
UNIDAD DE APRENDIZAJE	: "Me comunico y expreso mis emociones a través del arte"
NOMBRE DE LA SESIÓN	: Amasa y modela.
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: Juego – Actividades lúdicas
HABILIDADES	: Estimulación de la coordinación óculo-manual a través de actividades táctiles de amasado y modelado.

DESCRIPCIÓN:

Siendo aproximadamente las 09:30 am, inicié con el desarrollo de las actividades del día, con la presencia de los estudiantes: Asley (M), Camilo (M), María del Carmen y Jhanpier (DS), entoné la canción titulada "Saco una manita y la hago bailar" donde los estudiantes imitaban los movimientos que realizaba el docente según sus posibilidades y/o con el apoyo físico de sus padres.

Ubicados los niños en sus lugares, procedí a entregarles plastilinas y play dooh, para que amasen libremente, mientras les iba cantando diversas canciones que eran del agrado de los estudiantes; posterior a ello, procedí a entregarles moldes de plástico de diferentes formas, tamaños y colores, para que, con ayuda del adulto, colocaran plastilina o play dooh dentro de los moldes y obtener así diversos dibujos con formas de animales u objetos. Los estudiantes al observar lo obtenido, sonreían o hacían expresiones de asombro; Asley veía el dibujo obtenido y exclamaba ¡Oh!

La actividad realizada estimuló la coordinación motora fina y táctil de los estudiantes, así como su creatividad y expresión espontánea de sus emociones.

Procedí a solicitar el material anteriormente empleado, para luego, mostrar a los estudiantes bolsas de arcilla, otorgándoselos para que los manipulen libremente, pregunté: ¿La arcilla está fría o caliente?, ¿De qué color será?, promoví que los estudiantes respondan de acuerdo con sus posibilidades y con el apoyo y acompañamiento del adulto de manera individualizada. Pedí a los estudiantes, colocarse los mandiles, polos o chalecos que cubrieron su ropa y evitaron ensuciarse la ropa. Coloqué plástico sobre las mesas, procedí a abrir las bolsas de arcillas e invité a los estudiantes a que manipulen el material mostrado, luego, a modo de modelo a imitar, tomé un poco de arcilla y lo amasé hasta formar una pelota pequeña, Asley y Camilo, al ver lo que hice, imitaron la acción y empezaron a formar pelotas de diversos tamaños. María del Carmen y Jhanpier, hicieron lo mismo, solo que con ayuda de sus padres a través del trabajo guiado mano sobre mano. Camilo, al observar sus manos y ver que estaban sucias exclamó ¡mano, mano!, pidiendo así que le lavaran sus manos. Asley, como tiende a imitar las conductas que se emiten en el aula, hizo lo mismo, solo que él agarró toalla y jabón, para irse al baño. Me acerqué a ambos y les expliqué en palabras sencillas que aún no habíamos terminado las tareas, pero que al terminar lavaríamos nuestras manos, ambos entendieron el mensaje dado y prosiguieron con el trabajo.

Asley y Camilo, con el apoyo del adulto, formaron pequeños envases, a modo de tazas, siendo Asley quien más sonreía y disfrutaba de la actividad. Jhanpier y María del Carmen, con ayuda de sus padres, estiraron la arcilla, formaron un plato y dejaron en el centro de este, la huella de su mano derecha. Procedí a dejar el material sobre una de las mesas para que sequen y posteriormente pintarlos. Bajo mis indicaciones, Asley y Camilo, tomaron sus toallas y jabón e hicieron uso de los servicios higiénicos para lavar sus manos. Jhanpier y María del Carmen, lo hicieron con el apoyo y guía de sus padres.

Al secar el material elaborado, entregué a los estudiantes, pinceles, témperas y apu, para que pinten libremente sus materiales elaborados en arcilla; los estudiantes reían en todo momento al realizar dicha actividad.

El generar diversas experiencias vivenciales, en los que los estudiantes participen y manipulen diversos materiales del entorno y naturaleza, contribuyeron en su desarrollo integral y ayudaron a optimizar su confianza en sí mismo para desarrollar libre y espontáneamente diversas actividades que sean de su agrado.

Siendo aproximadamente las 11:30 se da por culminada la sesión de aprendizaje.

REFLEXIÓN CRÍTICA: (Fortalezas y Debilidades)

Los estudiantes manipularon elementos de la naturaleza (arcilla).

Las actividades propuestas despertaron el interés en los estudiantes, haciéndolos partícipes activos durante las actividades propuestas.

Estimular constantemente a los estudiantes a través de reforzadores sociales motivadores, así como con muestras de afecto.

Dialogar anticipadamente con los estudiantes sobre las actividades a desarrollar, para que respeten y participen ordenadamente de la secuencia de trabajo planificado.

INTERVENCIÓN:



Mantener diálogo constante con los estudiantes y compartir con ellas, la rutina itinerante de trabajo del día, de modo que respeten los tiempos establecidos para cada actividad, evitando que las cambien por otra.

COMPROMISOS:

Seguir propiciando espacios para que los estudiantes interactúan con los diversos elementos de la naturaleza de forma lúdica y recreativa.

Continuar estimulando sus habilidades artísticas y sensoriales táctiles con el uso de materiales diversos y estrategias dinámicas y activas que promuevan el trabajo en equipo.

LEYENDA

	Juego
	Actividades lúdicas

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 05

1. **Nombre de la sesión:** “Adivina adivinador”
2. **Propósito de la sesión:** Estimular las habilidades sensoriales táctiles en los estudiantes.
3. **Grado y sección:** Aula de Inicial
4. **Fecha de ejecución:** viernes 06 de octubre de 2017
5. **Duración:** 90 Minutos
6. **Áreas integradas:** Personal Social – Comunicación
7. **Nombre del (la) docente:** Giancarlo Lévano Antón
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><u>Inicio:</u> Entregaré a los estudiantes, plastilinas play dooh, para que amasen libremente, luego, entregaré moldes de diversas formas, tamaños y colores, haciendo que los estudiantes pongan plastilina dentro del molde entregado y obtengan dibujos de diversos animales y formas; durante el desarrollo de dicha actividad, el docente irá cantando la canción “Amasar, amasar”. Les preguntaré, ¿Les gustó el juego?, ¿Lo hicimos con nuestra boca?, obteniendo respuestas según las posibilidades de los estudiantes.</p>	<p>Se brindarán apoyos físicos y verbales a los estudiantes, según sus necesidades individuales.</p>	<p>Play dooh Moldes de plástico</p>
<p><u>Proceso:</u> Colocaré sobre la mesa, tarros de colores con granos y semillas en su interior, haré que los estudiantes, los muevan obteniendo diversos sonidos, preguntaré ¿Qué será?, para luego, con el apoyo del docente y padres de familia presentes, abrir los tarros. Entregaré a cada estudiante un envase de plástico, sobre el cual, trasvasarán los granos y semillas de los tarros, haciendo uso de sus manitas; dejaré que los estudiantes, manipulen libre y espontáneamente el material trasvasado. Trasladaré a los estudiantes hacia las colchonetas, invitándolos a echarse, para realizar breves masajes en sus pies, empleando para ello talco y crema. Posterior a ello, les presentaré una caja con 2 huecos en su interior, por donde deberán introducir sus pies para recibir diversos estímulos táctiles: pluma, esponja, cepillo de dientes, escobilla, pelota con púas, plantas, algodón, entre otros; observando así las expresiones y gestos que realiza cada estudiante al entrar en contacto con los materiales antes descritos, evidenciándose así, las texturas que son de su agrado y las que no lo son. Ese trabajo se desarrollará de manera individualizada, por cortos periodos de tiempo, de tal manera que todos tengan las mismas experiencias sensoriales.</p>	<p>Se brindarán apoyos físicos y verbales, con trabajo guiado mano sobre mano, empleando los métodos para optimizar la participación de todos los estudiantes durante la ejecución de las actividades propuestas.</p>	<p>Tarros Semillas – granos Plumas Esponja Cepillo de dientes Escobilla Pelota con púas Plantas Algodón</p>
<p><u>Cierre:</u> Al culminar la actividad, haré que los estudiantes laven sus pies, con el apoyo y acompañamiento del docente y padres de familia presentes. En diálogo con los niños se les preguntará: ¿Les gustó la actividad?, ¿Quieren volver a hacerlo?, ¿Qué utilizamos?, dando respuesta a las interrogantes con apoyo del docente y padres de familia presentes y culminando así la actividad.</p>	<p>Se brindará apoyo de tipo verbal a los niños, a través de palabras claves y mostrando los materiales empleados durante la ejecución.</p>	<p>Envases de plástico Jabón Toalla</p>

9. Evaluación

ÁREA	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES					
		María	Jhanpier	Thiago	Camilo	Antonio	Asley
Personal Social	Manipula diversos materiales que se le presenta con apoyo y guía del adulto.	A	A				
	Explora diversos objetos y materiales haciendo uso de sus manos y/o pies, en diversas actividades lúdicas.				A		
	Experimenta con sus manos y/o pies diversos materiales que se le presenta.						A
Comunicación	Recibe diversos materiales que le brinda el adulto, con apoyo físico y/o verbal.	A	A				
	Escucha indicaciones con tareas específicas y las ejecuta, con apoyo verbal y/o físico.				A		
	Sigue instrucciones básicas sencillas, con apoyo del adulto.						A

Legenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Legenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	María, Jhanpier, Thiago.
B	Camilo, Antonio.
C	Asley

10. Bibliografía:

- Bruner, J. (1983). Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza. México
- Vigostky, L. (1998). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Ed. Crítica. Barcelona – España.
- Waichman, A. (2000) Herramientas de pensamiento. España: Siglo XXI.
- Piaget, J. (1973). La Psicología de la Inteligencia

DIARIO DE CAMPO N° 05

REGIÓN	: Ica
CEBE	: Piloto
INVESTIGADOR (A)	: Giancarlo Lévano Antón
FECHA	: 06 de octubre de 2017
HORA DE INICIO	: 08:50 am
HORA DE TERMINO	: 10:20 am
AULA	: Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (03) H (01) M
DISCAPACIDAD	: Discapacidad Intelectual Severa (DIS), Multidiscapacidad (M)
UNIDAD DE APRENDIZAJE	: "Todos somos únicos, todos somos especiales"
NOMBRE DE LA SESIÓN	: Adivina adivinador.
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: Juego – Actividades lúdicas
HABILIDADES	: Estimulación de las habilidades sensoriales táctiles con diversos materiales del entorno.

DESCRIPCIÓN:

Siendo aproximadamente las 08:50 am, se inició con el desarrollo de las actividades del día, con la participación de los estudiantes, quienes gustan mucho de los juegos, dinámicas y canciones.

Entregué a los estudiantes, plastilinas play dooh, invitándolos a amasar libremente. Seguido, les hice entrega de moldes de diversas formas, tamaños y colores, con el fin de que los estudiantes colocaran plastilina en su interior y obtengan dibujos de los moldes dados. Asley, es quien más disfruta de la actividad, observa con atención el modelo dado y realiza la actividad por sí solo. Los demás, requieren de apoyos físicos y verbales, con acompañamiento del adulto. Mientras los estudiantes amasaban, les iba cantando la canción "Amasar, amasar", haciendo a su vez, que los estudiantes amasen al ritmo de la canción (rápido - lento). Realicé las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Lo hicimos con nuestra boca?, obteniendo respuesta por parte de Camilo y Asley. Los estudiantes Jhanpier y María del Carmen, se les realizó las preguntas, colocando la parte superior de sus manos a la altura del mentón, para que sientan las vibraciones de las cuerdas vocales, obteniendo como respuesta balbuceos y sonidos vocálicos.

Coloqué sobre la mesa, tarros de colores con semillas y granos en su interior, haciendo que los estudiantes los muevan obteniendo así diversos sonidos. Jhanpier reía al oír el sonido producido por las semillas. Les pregunté ¿Qué será?, a lo que Asley responde haciendo la misma pregunta. Con el apoyo del docente y padres de familia presentes, se procedió a abrir los tarros, los estudiantes metían sus manos en ellos y manipulaban las semillas. Entregué envases de plásticos, para que así los estudiantes trasvasarán los granos y semillas hacia los envases dados. Camilo y Asley, desarrollaban la actividad propuesta de manera independiente. María del Carmen y Jhanpier, lo realizaban con el apoyo de sus padres.

Trasladé a los estudiantes hacia las colchonetas, indicándoles que debían sacarse sus zapatos y medias, para luego untarles crema y/o talco, y así realizar ligeros masajes a sus piernas y pies, predisponiendo así a los estudiantes para el desarrollo de las actividades posteriores. Coloqué 2 cajas con huecos, colocando las piernas de los estudiantes en ellas, exponiendo así sus pies. Se procedió a brindarles diversos estímulos táctiles podálicos, haciendo uso de plumas, esponjas, escobilla, cepillo de dientes, pelotas con púas, algodón y lija; Asley, sonreía al percibir los estímulos dados, pero escondió sus pies al sentir la lija. Camilo, al inicio, se resistía a recibir los estímulos táctiles, solo exclamaba "Amá, amá", procedí a sentarlo, para luego darle los estímulos en sus manos, una vez que vio los materiales, accedió a echarse para recibir los estímulos en los pies. Al sentir la lija, se sentó y volvió a exclamar "Amá, amá", mostrando así que dicho estímulo no era de su agrado. María del Carmen, sonreía en todo momento; al percibir los materiales en sus pies, solo atinaba a retraer sus dedos. Jhanpier, sonreía, pero al sentir la lija, empezó a soltar balbuceos como señal de desagrado. Así uno a uno los estudiantes, recibieron los estímulos a través de un trabajo individualizado.

Procedí a colocar agua en envases de plástico, para llevar a cabo el lavado de sus pies. Se optó por dejar durante un breve periodo de tiempo a los estudiantes, para que jueguen libremente con el agua, ello a través de sus pies. Se procedió al lavado de los pies, durante la actividad, los estudiantes reían, dando señal que lo realizado era de su agrado; se continuó con el secado de pies, para luego colocarles sus medias y zapatos.

En diálogo con los niños se les preguntó: ¿Les gustó la actividad?, Asley y Camilo, ¡Sí, sí! ¿Quieren volver a hacerlo?, María del Carmen, respondió con una sonrisa. ¿Qué utilizamos?, mostrando una vez más los materiales empleados en dicha actividad. Se les agradeció a los estudiantes por su participación y siendo aproximadamente las 10:20 am, se dio por culminada la actividad.

REFLEXIÓN CRÍTICA: (Fortalezas y Debilidades)

Empleo de diversos materiales, los mismos que fueron manipulados por los estudiantes de forma libre y espontánea.

Uso de recursos naturales (semillas, granos y agua), que sirvieron de estímulos táctiles en los estudiantes.

Se estimuló y promovió la participación constante de los estudiantes durante la ejecución de las actividades propuestas.

Las actividades desarrolladas, estimularon las habilidades sensoriales táctiles de los estudiantes.

Dosificar mejor el tiempo, para cumplir con las actividades propuestas y obtener mejor respuesta y resultados por parte de los estudiantes.

INTERVENCIÓN (Mejoras)

Emplear diversos recursos y estrategias, para dar respuesta a las necesidades individuales de los estudiantes.

Prever los tiempos y recursos a emplear durante la planificación y ejecución de las actividades de aprendizaje.



COMPROMISOS:

Seguir empleando materiales del entorno y medio natural.

Continuar estimulando y promoviendo la participación de los estudiantes.

Seguir empleando el juego y las actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje.

LEYENDA

	Juego
	Actividades lúdicas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

1. **Nombre de la sesión:** “Jugamos en el arenero”
2. **Propósito de la sesión:** Mejorar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con la interacción y manipulación de elementos de la naturaleza a través del juego.
3. **Grado y sección:** Aula de Inicial
4. **Fecha de ejecución:** jueves 19 de octubre de 2017
5. **Duración:** 90 Minutos
6. **Áreas integradas:** Ciencia y Ambiente - Personal Social
7. **Nombre del (la) docente:** Giancarlo Lévano Antón
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><u>Inicio:</u> Trasladaré a los estudiantes hacia las colchonetas, ubicándolos en semicírculo; entregando a cada estudiante un envase de plástico con arena y un juguete pequeño en su interior, haciendo que los estudiantes manipulen libre y espontáneamente dicho material, e ir cavando hasta encontrar el juguete escondido, ello con el apoyo y acompañamiento del docente y padres de familia presentes.</p>	<p>Se brindarán apoyos físicos y verbales a los estudiantes, según lo requieran.</p>	<p>Colchonetas Envases de plástico Arena Juguetes</p>
<p><u>Proceso:</u> Retornaré a los estudiantes a sus lugares, colocando sobre las mesas tapas de cajas de cartón, sobre el cual se esparcirá arena, el docente mostrará tarjetas con diferentes tipos de líneas, las mismas que serán reproducidas por los estudiantes sobre la arena colocada en sus mesas; ello se realizará con el apoyo y acompañamiento constante del docente y padres de familia presentes. En diálogo con los estudiantes, preguntaré ¿Les gusta jugar con arena?, ¿Quieren seguir jugando?, aprovechando dicho diálogo para estimular el lenguaje de los estudiantes. Pediré a los estudiantes ponerse de pie, para mover el mobiliario y generar espacio en el aula; colocando en dicho espacio, plástico a modo de alfombra. Entrego a los estudiantes, envases de plásticos, sobre el cual trasladarán arena, vertiéndolo sobre el plástico colocado en el aula. Una vez esparcida la arena, procedo a colocar sobre ella, cuentas y ganchos de colores, tratando de taparlas con la mayor cantidad de arena posible.</p>	<p>Se brindarán apoyos físicos y verbales, para optimizar la participación de los estudiantes en dicha actividad. Así mismo, se brindarán estímulos sociales, para estimular y promover a los estudiantes en su conjunto, así como apoyo individualizado.</p>	<p>Cajas de cartón Arena Tarjetas con imágenes Mesas Plástico Cuentas Ganchos de ropa Taper</p>
<p><u>Cierre:</u> Ubicaré a los estudiantes en un espacio del aula, en semicírculo, pidiéndoles que se quiten los zapatos, media y recojan sus pantalones hasta las rodillas para realizar el juego “Buscador de tesoros”, el mismo que consistirá en que cada estudiante se colocará sobre la alfombra de arena y buscará la mayor cantidad posible de cuentas y ganchos, colocándolos sobre un taper. Cada estudiante tendrá un tiempo prudencial para dicha actividad, ya que el trabajo será individualizado, garantizando que cada estudiante logre obtener las mismas oportunidades para tener experiencias sensoriales.</p>		

9. Evaluación

ÁREA	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES					
		María	Jhanpier	Thiago	Camilo	Antonio	Asley
Ciencia y Ambiente	Muestra agrado o desagrado al manipular diversos elementos del entorno natural: agua, tierra, arena, piedra, de forma lúdica y con el apoyo y acompañamiento del adulto.	A	A	A	A	A	A
Personal Social	Manipula diversos materiales que se le presenta con apoyo y guía del adulto.	A	A	A			
	Explora diversos objetos y materiales haciendo uso de sus manos y/o pies, en diversas actividades lúdicas.				A	A	
	Experimenta con sus manos y/o pies diversos materiales que se le presenta.						A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	María, Jhanpier, Thiago.
B	Camilo, Antonio.
C	Asley

10. Bibliografía:

- Bruner, J. (1983). Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza. México
- Vigostky, L. (1998). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Ed. Crítica. Barcelona – España.
- Waichman, A. (2000) Herramientas de pensamiento. España: Siglo XXI.
- Piaget, J. (1973). La Psicología de la Inteligencia

DIARIO DE CAMPO N° 06

REGIÓN	: Ica
CEBE	: Piloto
INVESTIGADOR (A)	: Giancarlo Lévano Antón
FECHA	: 19 de octubre de 2017
HORA DE INICIO	: 08:50 am
HORA DE TERMINO	: 10:20 am
AULA	: Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (05) H (01) M
DISCAPACIDAD	: Discapacidad Intelectual Severa (DIS) Multidiscapacidad (M)
UNIDAD DE APRENDIZAJE	: "Todos somos únicos, todos somos especiales"
NOMBRE DE LA SESIÓN	: "Jugamos en el arenero".
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: Juego – Actividades lúdicas
HABILIDADES	: Mejora de la habilidad sensorial táctil con la interacción y manipulación de elementos de la naturaleza a través del juego.

DESCRIPCIÓN:

Siendo aproximadamente las 08:50 am, se inició con el desarrollo de las actividades del día, recibiendo a los estudiantes con melodías y canciones que son de su agrado. Así mismo, procedí a compartir las actividades a desarrollar durante el día, mostrando algunos materiales a emplear a modo de anticipación, predisponiendo así a los estudiantes.

Trasladé a los estudiantes hacia las colchonetas, ubicándolos en semicírculo, entregando a cada uno un envase de plástico con arena y un juguete pequeño en su interior, invité a los estudiantes a que manipulen de forma libre y espontánea el material entregado. Asley empezó a sacar la arena hallando así un carro, exclamando ¡Callo, callo!, Antonio al observarlo, empezó a buscar en el envase, hallando un soldadito, diciendo "Giancarlo mira", uno a uno los estudiantes buscaban en sus envases, hallando así diversos juguetes. Jhanpier y María del Carmen, realizaron dicha actividad con el apoyo y guía permanente de sus madres.

De retorno en sus lugares, coloqué sobre las mesas, tapas de cajas de cartón, sobre el cual esparcí arena, los estudiantes manipulaban la arena. Thiago, cogía la arena y al notar sus manos sucias, daba aviso para que se las limpiaran, me acerqué al estudiante y le dije que al culminar las actividades iríamos al baño a lavarnos con agua y jabón, Thiago aceptó y continuó. Procedí a mostrar tarjetas con diferentes tipos de líneas, las mismas que debían ser reproducidas por los estudiantes sobre las cajas con arena. Antonio y Asley, reproducen las líneas mostradas por sí solos y de acuerdo con sus posibilidades. Camilo, requiere ser guiado, ya que tiende a lanzar la arena a sus compañeros. Thiago, manipula la arena y realiza líneas diversas. María del Carmen y Jhanpier, realizan la actividad propuesta con guía mano sobre mano. Pregunto a los estudiantes: ¿Les gustaría jugar con arena?, respondiendo según sus posibilidades.

Con el apoyo de los estudiantes y madres de familia, procedemos a generar espacio en el aula, moviendo el mobiliario. Se coloca plástico a modo de alfombra, sobre el cual los estudiantes, trasladaron arena en envases plásticos vertiéndolos sobre la "alfombra", al final del camino, se colocó una piscina rellena de arena, con ganchos, pelotas y juguetes pequeños escondidos en su interior.

Procedí a demostrar la actividad a realizar, cada estudiante debía caminar descalzo por la alfombra de arena, para luego ingresar a la piscina y buscar entre la arena los objetos escondidos. Uno a uno, los estudiantes con el apoyo y guía del adulto transitaron por la alfombra de arena y a su ingreso en la piscina empezaron a buscar. Asley, muy emocionado, realizó la actividad propuesta. Antonio, con el apoyo del docente inició la actividad, al ingresar a la piscina, hizo gestos de incomodidad, por ello, pedí a Asley que lo acompañara en la piscina, acción que motivó a Antonio a continuar con la actividad. Camilo, se puso de pie y empezó a botar la arena de la alfombra con sus pies, se le hizo un llamado de atención, indicándole que dicha acción no era correcta. Ya en la piscina, inició la búsqueda de los objetos, los mismos que lanzaba a diversos espacios del aula, por ello, se le retiró de la piscina, diciéndole que por la acción realizada ya no entraría en la piscina con arena. Thiago, al colocarlo descalzo sobre la alfombra de arena, empezó a llorar, encogiendo los pies para evitar que toquen la arena. Dialogué con él, pidiéndole que participe, Thiago se negaba y solo lloraba. Lo senté al lado de la piscina y le dije, mira como lo hacen tus compañeros y ellos no lloran, haciendo que María del Carmen y Jhanpier realizaran la actividad con el apoyo y guía de sus madres, ellos sonreían en todo momento, demostrando así que disfrutaban de dicha actividad. Luego, volví a pedirle a Thiago que participara, él accedió, al momento de colocarlo sobre la arena, hizo ademanes de querer llorar, con voz firme le dije: No se llora, a lo que el estudiante me miró fijamente y continuó. Al ingresar a la piscina, empezó a jugar con la arena y sonreír, al pedirle que salga lloraba, puesto que le gustó mucho jugar con la arena.

Al culminar con las actividades propuestas, los estudiantes volvieron a sus lugares para proceder con el lavado de los pies, acción que fue del agrado de todos los estudiantes, puesto que les gusta mucho jugar con el agua.

Agradecí a los estudiantes por su participación y siendo aproximadamente las 10:20 am, se dio por culminada la actividad.

REFLEXIÓN CRÍTICA: (Fortalezas y Debilidades)

El empleo del juego y actividades lúdicas permitió que los estudiantes participen con agrado y disfrutaran de las actividades propuestas.

Los diversos tipos de apoyo brindados permitieron que los estudiantes realicen las actividades propuestas, contando en todo momento con la guía del adulto.

Se estimuló las habilidades sensoriales táctiles a través de diversos materiales y recursos empleados. Desarrollar actividades previas de anticipación para predisponer a los estudiantes a participar en las diversas actividades, evitando así situaciones desfavorables que perjudiquen el normal desarrollo de las actividades.

INTERVENCIÓN (Mejoras):

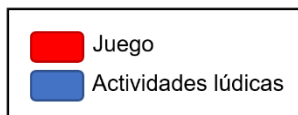
Continuar empleando el juego y las actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje atrayentes para los estudiantes.

Generar más y mayores espacios para el uso de recursos naturales y del entorno que den respuesta a las necesidades individuales de los estudiantes y continuar estimulando sus habilidades sensoriales.

COMPROMISOS:

Seguir transformando mi práctica pedagógica a través de actividades innovadoras que promuevan la participación de los estudiantes.

LEYENDA



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 07

1. **Nombre de la sesión:** “Pintamos con los pies”
2. **Propósito de la sesión:** Desarrollar las habilidades táctiles y gráfico-plásticas de los estudiantes a través de la pintura.
3. **Grado y sección:** Aula de Inicial
4. **Fecha de ejecución:** jueves 08 de noviembre de 2018
5. **Duración:** 90 Minutos
6. **Áreas integradas:** Personal Social – Comunicación
7. **Nombre del (la) docente:** Giancarlo Lévano Antón
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><u>Inicio:</u> Trasladaré a los estudiantes hacia las colchonetas, donde realizaré el juego titulado “El Rey manda”, el docente dará indicaciones como: tocar su cabeza, levantar sus manos, gritar, quitarse los zapatos, reír, quitarse las medias. Una vez descalzos, invitaré a los estudiantes a caminar por el aula, con los apoyos necesarios, para luego dirigirse por el camino de tierra y piedra, a modo de alfombra en un espacio del aula, les preguntaré: ¿Les gustó el juego?, ¿Dónde están sus pies?, motivaré a los estudiantes a dar respuesta a las preguntas empleando su propio lenguaje.</p>	<p>Se brindarán apoyos físicos y verbales a todos los estudiantes, brindando apoyo individualizado a quienes lo requieran.</p>	<p>Colchonetas Plástico Arena Tierra Piscina</p>
<p><u>Proceso:</u> Generaré espacio en el aula, moviendo el mobiliario y colocando sillas en un extremo del aula para ubicar a los estudiantes. Procederé a pegar en el piso, caminos de cartulina, donde tendrán pegados al inicio la fotografía y nombre de cada estudiante en tira flash. Así mismo, colocaré témpera sobre plástico, donde los estudiantes deberán manchar sus pies, para luego transitar por el camino dejando sus huellas. Posterior a ello, pediré a los estudiantes ubicarse en sus lugares, para colocar sobre el piso, una alfombra de cartulinas, donde los estudiantes, deberán manchar sus pies con las témperas y caminar libremente por las cartulinas, ello hasta lograr pintar por completo la alfombra. Procederé a estimular e incentivar la participación de los estudiantes a través de estímulos sociales como ¡Dale campeón (a)!, ¡Eres muy bueno (a)!, ¡Eres lo máximo!</p>	<p>Se brindarán apoyos físicos y verbales, a todos los estudiantes, con apoyo individualizado a los estudiantes con discapacidad motora brindándoles guía y apoyo permanente durante el desarrollo de las actividades propuestas.</p>	<p>Cartulina Cinta Masking tape Témpera Plástico Agua Jabón Toalla Envases de plástico</p>
<p><u>Cierre:</u> Procederé a pegar el material pintado sobre la pizarra, para que los estudiantes lo observen. Una vez en sus lugares, haré que los estudiantes observen sus pies, preguntaré ¿Sus pies están limpios?, ¿Qué debemos hacer?, procederemos al lavado de pies, empleando para ello, envases de plástico, agua tibia, jabón y toalla; dicha actividad se realizará con el apoyo de los padres de familia presentes.</p>		

9. Evaluación

ÁREA	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES					
		María	Jhanpier	Thiago	Camilo	Antonio	Asley
Personal Social	Participa en actividades de grupo, expresando libremente sus emociones y sentimientos, a través de sonrisas, aplausos, gritos y/o sonidos guturales.	A	A	A	A	A	A
Comunicación	Pinta utilizando diversos materiales: pincel, sus manos, pies, esponjas, sellos, bolsas, bajo supervisión y apoyo del adulto.	A	A	A	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	María, Jhanpier, Thiago.
B	Camilo, Antonio.
C	Asley

10. Bibliografía:

- Bruner, J. (1983). Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza. México
- Vigostky, L. (1998). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Ed. Crítica. Barcelona – España.
- Waichman, A. (2000) Herramientas de pensamiento. España: Siglo XXI.
- Piaget, J. (1973). La Psicología de la Inteligencia

DIARIO DE CAMPO N° 07

REGIÓN	: Ica
CEBE	: Santa Cecilia
INVESTIGADOR (A)	: Giancarlo Lévano Antón
FECHA	: 08 de noviembre de 2018
HORA DE INICIO	: 09:00 am
HORA DE TERMINO	: 10:15 am
AULA	: Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (05) H (01) M
DISCAPACIDAD	: Discapacidad Intelectual Severa (DIS), Multidiscapacidad (M)
UNIDAD DE APRENDIZAJE	: “Cumpliendo nuestros deberes haremos respetar nuestros derechos”
NOMBRE DE LA SESIÓN	: “Pintamos con los pies”
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: Juego – Actividades lúdicas
HABILIDADES	: Ejecución de actividades gráfico-plásticas para mejorar la habilidad sensorial táctil a través de la pintura.

DESCRIPCIÓN:

Siendo aproximadamente las 09:00 am, inicié con el desarrollo de las actividades, haciendo uso de los instrumentos musicales y diversos sectores del aula, procedí a entonar dinámicas y cantos que son del agrado de los estudiantes y los predispone a participar con bailes y movimientos. Así mismo, procedí a compartir la secuencia de actividades a desarrollar durante el día, mostrando algunos materiales a emplear a modo de anticipación, disponiendo así a los estudiantes.

Trasladé a los estudiantes hacia las colchonetas, para juntos realizar el juego titulado “El Rey manda”, donde di indicaciones como: tocar su cabeza, levantar sus manos, gritar, quitarse los zapatos, reír, quitarse las medias, dichas acciones fueron realizadas por Asley, Camilo y Antonio, quienes recibieron apoyos verbales y físicos. Jhanpier, Thiago y María del Carmen lo hicieron con apoyo y acompañamiento permanente del adulto. Una vez descalzos, invité a los estudiantes a transitar de forma libre por los diversos espacios del aula, luego, les pregunté: ¿Les gustó el juego?, A lo que Antonio y Asley respondieron ¡Sí, sí! ¿Dónde están sus pies?, incentivando a los estudiantes a que señalen sus pies.

Generé espacio en el aula, moviendo el mobiliario y colocando sillas en un extremo del aula para ubicar a los estudiantes formando un semicírculo. Procedí a pegar en el piso, caminos de cartulina, con la fotografía y nombre de cada estudiante pegados al inicio del camino. Así mismo, coloqué témpera sobre plástico, donde los estudiantes debieron manchar sus pies, para luego transitar por el camino dejando sus huellas. Invité a los estudiantes a que ubiquen sus fotografías, para luego iniciar el recorrido del camino establecido. Asley y Camilo, mancharon sus pies y caminaron libremente por las cartulinas. Antonio y Thiago, lo hicieron con los apoyos físicos necesarios. Jhanpier y María del Carmen, lo hicieron bajo el acompañamiento y guía permanente del adulto. Durante la actividad, empleé estímulos sociales como ¡Dale campeón (a)!, ¡Eres muy bueno (a)!, ¡Eres lo máximo! Palabras que sirvieron de motivación e incentivo para los estudiantes, quienes esbozaban una sonrisa al oír las frases.

Una vez pintadas las cartulinas, procedí a pegar el material pintado sobre la pizarra, para que los estudiantes observen el producto realizado. Asley y Camilo se quedaron viendo por un largo periodo de tiempo lo pegado en la pizarra. Me acerqué a ambos y los felicité por el trabajo desarrollado. Pedí a los estudiantes retornar a sus lugares y que observen sus pies, preguntándoles ¿Sus pies están limpios?, Asley exclamó ¡No!, Antonio pidió que lavaran sus pies y Camilo, pasaba sus manos por sus pies intentando limpiarlos. ¿Qué debemos hacer?, Antonio, nuevamente pidió que se le lavaran los pies; es así como procedí con el lavado de pies, empleando para ello, envases de plástico, agua tibia, jabón y toalla; al sentir el agua tibia en sus pies, los estudiantes empezaron a reír y jugar con el agua, siendo Jhanpier y María del Carmen los estudiantes que más disfrutaron al sentir el agua en sus pies. Para el lavado de los pies, solicité el apoyo de los padres de familia presentes, quienes gustosos accedieron a colaborar. Posterior a ello, se procedió a colocarles las medias y zapatos a cada estudiante, incentivando a que apoyen, según con sus posibilidades, a través de indicaciones como: levanta el pie, dame la media o dame tu zapato.

Agradecí a los estudiantes por su participación y siendo aproximadamente las 10:15 am, se dio por culminada la actividad.

REFLEXIÓN CRÍTICA: (Fortalezas y Debilidades)

La familia es base fundamental en el proceso de aprendizaje de sus hijos, por ende, es necesario e importante su participación en las diversas actividades en que está inmerso su hijo o hija.

Es importante proponer y desarrollar actividades que involucren y fomenten el trabajo en equipo y colaborativo, de forma lúdica o a través de juegos.

El uso de estímulos sociales brinda mayor seguridad y confianza en los estudiantes, para que desarrollen y participen de las actividades propuestas con mayor predisposición y ánimo.

Las diversas actividades desarrolladas, promovieron a su vez que los estudiantes realicen acciones de autocuidado de la higiene personal.

INTERVENCIÓN (Mejoras):

Seguir incentivando la participación de los padres familia en las actividades educativas.

Brindar nuevas y mejores oportunidades que contribuyan al trabajo colaborativo y en equipo en los estudiantes.

Brindar los apoyos de manera equitativa, de modo tal que todos los estudiantes participen de las actividades de aprendizaje propuestas.

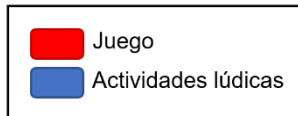
Seguir brindando la mayor cantidad de estímulos que fortalezca la autoconfianza y autoestima en los estudiantes.

COMPROMISOS:

Continuar promoviendo y desarrollando actividades educativas que estimulen las habilidades sensoriales táctiles en los estudiantes.

Seguir empleando el juego y las actividades lúdicas en las diversas sesiones de aprendizaje, como estrategias generadoras de aprendizaje.

LEYENDA



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 08

1. **Nombre de la sesión:** “Elaboramos paneles de texturas”
2. **Propósito de la sesión:** Estimular en los estudiantes sus habilidades sensoriales táctiles a través de diversas actividades lúdicas.
3. **Grado y sección:** Aula de Inicial
4. **Fecha de ejecución:** lunes 19 de noviembre de 2018
5. **Duración:** 90 Minutos
6. **Áreas integradas:** Ciencia y ambiente – Personal Social
7. **Nombre del (la) docente:** Giancarlo Lévano Antón
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><u>Inicio:</u> Colocaré sobre la mesa, 1 caja con agujero en la parte superior, colocando en su interior objetos de texturas diferentes como: bollos de lana, esponjas, lijas, microporoso, preguntando a los estudiantes ¿Qué será?, ¿Qué habrá ahí? Buscando obtener respuestas según sus posibilidades. Invito a los estudiantes, a introducir sus manos dentro de las cajas para que extraigan un objeto, preguntando ¿Qué es?, estimulando así su lenguaje expresivo/articulado y haciendo que dichos materiales sean percibidos a través de su cuerpo.</p>	<p>Se brindará apoyos físicos, verbales y/o individualizados, según la necesidad de los estudiantes.</p>	<p>Caja Lana Esponja Lijas Microporoso</p>
<p><u>Proceso:</u> Mostraré a los estudiantes, algunos materiales como: cartón prensado, témpera, esponja y pincel, explicando en palabras sencillas el uso de estos para la actividad a realizar. Cada estudiante, recibirá un pedazo de cartón prensado, el mismo que será pintado con la témpera de su color favorito, empleando para ello, la esponja o pincel. Luego de pintado, se procederá a exponer al sol para que seque. Seguido a ello, se presentará un rompecabezas de texturas, con formas de figuras geométricas, los estudiantes palparán las texturas y ubicarán la figura geométrica que corresponde ello con el apoyo y guía de los docentes. Invito a los estudiantes a observar sus manos, preguntando: ¿Sus manos están limpias?, ¿Qué debemos hacer?, llevando así a los estudiantes hacia los servicios higiénicos, para proceder con el lavado de las manos.</p>	<p>Se brindarán apoyos de tipo físico y visual, y otorgando a su vez, apoyos individualizados a todos los estudiantes, empleando la técnica del modelado.</p>	<p>Cartón prensado Témpera Esponja Pincel Microporoso Lijas Semillas Silicona Limpiatipo Agua Jabón Toalla</p>
<p><u>Cierre:</u> De regreso, se otorgará a cada estudiante, pedazos de lana, esponja, lijas, microporoso y una porción de semillas, las mismas que serán pegadas sobre el cartón prensado pintado, armando cada uno así su “Panel de texturas”, haciendo que cada uno manipule y haga uso del material elaborado a través de juegos y/o actividades lúdicas propuestas. Así mismo, con el apoyo de todos los estudiantes, se procede a pegar los materiales sobre el cartón prensado grande, para luego exhibirlo en la pizarra del aula. Agradezco la participación de los estudiantes a través de la canción “Bravo bravísimo”.</p>		

9. Evaluación

ÁREA	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES					
		María	Jhanpier	Thiago	Camilo	Antonio	Asley
Ciencia y Ambiente	Muestra agrado o desagrado al percibir en su cuerpo diversas texturas (suave, duro, liso y/o rugoso) dándolo a conocer a través de gestos, sonrisas o diversas expresiones corporales.	A	A	A	A	A	A
Personal Social	Participa en actividades de grupo, expresando libremente sus emociones y sentimientos, a través de sonrisas, aplausos, gritos y/o sonidos guturales.	A	A	A	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	María, Jhanpier, Thiago.
B	Camilo, Antonio.
C	Asley

10. Bibliografía:

- Bruner, J. (1983). Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza. México
- Vigostky, L. (1998). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Ed. Crítica. Barcelona – España.
- Waichman, A. (2000) Herramientas de pensamiento. España: Siglo XXI.
- Piaget, J. (1973). La Psicología de la Inteligencia

DIARIO DE CAMPO N° 08

REGIÓN	: Ica
CEBE	: Santa Cecilia
INVESTIGADOR (A)	: Giancarlo Lévano Antón
FECHA	: 19 de noviembre de 2018
HORA DE INICIO	: 09:00 am
HORA DE TERMINO	: 10:30 am
AULA	: Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (05) H (01) M
DISCAPACIDAD	: Discapacidad Intelectual Severa (DIS), Multidiscapacidad (M)
UNIDAD DE APRENDIZAJE	: “Cumpliendo nuestros deberes haremos respetar nuestros derechos”
NOMBRE DE LA SESIÓN	: “Elaboramos paneles de texturas”
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: Juego – Actividades lúdicas
HABILIDADES	: Estimulación de habilidades sensoriales táctiles a través de diversas actividades lúdicas.

DESCRIPCIÓN:

Siendo aproximadamente las 09:00 am, inicié con el desarrollo de las actividades permanentes y de rutina, haciendo uso de los instrumentos musicales y diversos sectores y carteles del aula, procedí a entonar dinámicas y cantos que agradaban, motivaban y predisponían a los estudiantes. Así mismo, procedí a compartir la secuencia de actividades a desarrollar durante el día, apoyándome en algunos de los materiales a emplear.

Procedí a colocar sobre la mesa, una caja con un agujero en la parte superior, los niños, motivados por la curiosidad, intentaban jalar la caja para ver su contenido. Camilo, se puso de pie y se acercó a la caja, al no ver nada, golpeó la caja y se devolvió a su lugar. Recogí la caja y coloqué en su interior diversos materiales, como: bollos de lana, esponjas, lijas, microporoso. Tomando la caja, pregunté ¿Qué será?, ¿Qué habrá ahí?, a lo que Camilo dice “Ame, ame”. Asley dice “Mío, mío”. Invité a los estudiantes, a introducir sus manos dentro de las cajas para que extraigan un objeto. El primero en intervenir, fue Asley, quien, motivado por la curiosidad y carente capacidad de espera, toma la caja, se dirige a su lugar y manipula los elementos del interior de la caja, hasta que al percibir la lija exclamó “Ay, ay”, me acerqué al niño, dialogué con él y le pedí que espere, que todos van a participar. Acercándome a los estudiantes, los ayudé para que extrajeran uno de los materiales del interior de la caja, preguntando ¿Qué es?, estimulando así su lenguaje expresivo/articulado y haciendo que dichos materiales sean percibidos a través de su cuerpo, ello, tomando el material extraído y pasándolo por diversas partes del cuerpo. Los niños sonreían al percibir las texturas de los materiales, pero Asley una vez más, rechazó la lija, pues es la textura que menos le agrada. Jhanpier y María del Carmen, sonreían al percibir las diversas texturas.

Procedí a mostrar a los estudiantes, algunos materiales como: cartón prensado, témpera, esponja y pincel, explicando en palabras sencillas el uso de estos para la actividad a realizar. Una vez más Camilo y Asley, tomaron los materiales mostrados y empezaron a darles funcionalidad desde su propia óptica. Asley decía “pinta, pinta”, sosteniendo en sus manos el pincel y la témpera. Camilo, tomó la esponja y se lo pasaba por sus brazos y piernas. La mamá del niño manifestó que ella baña al niño con una esponja en su casa. Cada estudiante, recibió un pedazo de cartón prensado, el mismo que fue pintado con la témpera de su color favorito, empleando para ello, la esponja o pincel. Cada niño escogió el color de la témpera, así como el material a emplear para pintar, ello con mi apoyo y el de los padres de familia presentes. Cuando terminaron de pintar, se expuso al sol para que seque.

Seguido a ello, presenté un rompecabezas de texturas, con formas de figuras geométricas. Cada figura geométrica era de textura diferente; los estudiantes palparon las texturas y con mi ayuda, procedieron a ubicar la figura geométrica en el lugar que le corresponde, ello con el apoyo y guía del docente. Para dicha actividad, se brindaron apoyos individualizados. Los niños disfrutaron del material empleado, puesto que aprendían empleando su propio cuerpo a través de actividades lúdicas.

Posterior a ello, invité a los estudiantes a observar sus manos, preguntándoles: ¿Sus manos están limpias?, ¿Qué debemos hacer?, Asley, Antonio y Camilo, pedían “Lava mano”, es así como los estudiantes se dirigieron a los servicios higiénicos, para proceder con el lavado de las manos. En el proceso, pude notar que Camilo, pide a cada momento lavar sus manos, porque le gusta jugar con el agua.

Con los pedazos de cartón ya pintados, se distribuyó diferentes materiales como: pedazos de lana, esponja, lijas, microporoso y una porción de semillas, las mismas que fueron pegadas sobre el cartón prensado pintado, armando cada uno así su “Panel de texturas”, se dio la libertad y el tiempo necesario para que ellos manipulen y hagan uso del material elaborado a través de juegos y/o actividades lúdicas propuestas, como el juego de las texturas o el toca toca, juegos que ayudan a estimular sus habilidades táctiles, ya que los niños manipulan los materiales de su entorno que son alcanzados por el adulto y el propio niño le da funcionalidad, creando sus propios juegos personales. Thiago, se emociona mucho al pegar las texturas sobre el panel. María del Carmen y Jhanpier, perciben las texturas y desarrollan

las actividades propuestas con el apoyo y acompañamiento de sus padres. Así mismo, con el apoyo de todos los estudiantes, procedí a pegar los materiales sobre la pizarra, para luego exhibirlos. Dicho material fue enviado a casa para que los padres refuercen desde el hogar las actividades desarrolladas.

Agradecí la participación de los estudiantes a través de la canción "Bravo bravísimo" y siendo aproximadamente las 10:30 am, se dio por culminada la actividad.

REFLEXIÓN CRÍTICA: (Fortalezas y Debilidades)

Los materiales empleados durante la sesión fueron atrayentes y motivadores para los niños, además de responder a sus necesidades de aprendizaje.

La familia es base fundamental en el proceso de aprendizaje de sus hijos, por ende, es necesario e importante su participación en las diversas actividades en que está inmerso su hijo o hija.

El proponer y desarrollar actividades que involucren y fomenten el trabajo en equipo y colaborativo, de forma lúdica o a través de juegos, contribuyen en el desarrollo psico, socio motriz de los niños.

Las diversas actividades desarrolladas, promovieron a su vez que los estudiantes realicen acciones de autocuidado de la higiene personal.

INTERVENCIÓN (Mejoras):

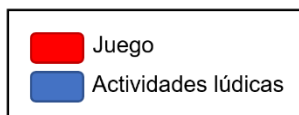
Brindar mayores oportunidades que contribuyan a desarrollar un trabajo colaborativo y en equipo en los estudiantes.

COMPROMISOS:

Continuar elaborando materiales educativos que den respuesta a las necesidades de aprendizaje e intereses individuales de los estudiantes.

Seguir empleando el juego y las actividades lúdicas en las diversas sesiones de aprendizaje, como estrategias generadoras de aprendizaje.

LEYENDA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

1. **Nombre de la sesión:** “Percibo texturas”
2. **Propósito de la sesión:** Estimular en los estudiantes sus habilidades sensoriales táctiles haciendo uso de diversos materiales y texturas.
3. **Grado y sección:** Aula de Inicial
4. **Fecha de ejecución:** viernes 30 de noviembre de 2018
5. **Duración:** 90 Minutos
6. **Áreas integradas:** Ciencia y ambiente – Personal social
7. **Nombre del (la) docente:** Giancarlo Lévano Antón
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><u>Inicio:</u> Trasladaré a los estudiantes hacia las colchonetas, donde realizaré el juego titulado “Que salga y que salte”, donde el docente, uno a uno irá llamando a los estudiantes al ritmo de una canción, para realizar saltos sobre la pelota bobah, en diversas posiciones: boca arriba, boca abajo y meseo de un lado al otro. Preguntaré: ¿Les gusta saltar?, ¿Les gusta jugar?, estimulando así el lenguaje en los estudiantes. Durante dicha actividad, el docente colocará debajo de la ropa de los estudiantes, alguno de los materiales: napa, bolsas, esponjas, papel periódico, observando así los gestos u expresiones emitidas por los estudiantes al sentir en su cuerpo los materiales antes descritos.</p>	<p>Se brindarán apoyos físicos y verbales a los estudiantes, según sus necesidades individuales.</p>	<p>Colchonetas Pelota bobah Pandereta Papel periódico Bolsas Napa Esponja</p>
<p><u>Proceso:</u> Colocaré sobre la mesa, tarros de colores con granos y semillas en su interior, haciendo que los estudiantes, los muevan obteniendo diversos sonidos, preguntaré ¿Qué será?, para luego, con el apoyo del docente y padres de familia presentes, abrir los tarros. Entregaré a cada estudiante un envase de plástico, sobre el cual, trasvasarán los granos y semillas de los tarros, haciendo uso de sus manitas; dejaré que los estudiantes, manipulen libre y espontáneamente el material trasvasado. Mostraré a los estudiantes un guante de látex relleno de harina, haciendo que lo manipulen, preguntaré ¿Les gustó jugar con el guante?, ¿Me pueden ayudar a hacer uno?, brindando modelos y apoyos verbales, para obtener respuesta de los estudiantes, según sus posibilidades. Entregaré a cada uno, un guante de látex, haré que los estudiantes los rellenen con los granos y semillas trasvasados en los envases de plástico. El docente, en todo momento brindará estímulos como: ¡Dale campeón (a)!, ¡Tú puedes!, una vez terminada la actividad, cada uno manipulará el producto obtenido.</p>	<p>Se brindarán apoyos físicos y verbales, con trabajo guiado mano sobre mano, para optimizar la participación de todos los estudiantes durante la ejecución de las actividades propuestas.</p>	<p>Tarros Arroz Lentejas Frijoles Garbanzos Maíz Envases de plástico Guantes de látex</p>
<p><u>Cierre:</u> Trasladaré a los estudiantes hacia las colchonetas/pisos de microporoso, para realizar el juego titulado “Simón dice”, donde los estudiantes, seguirán e imitarán las acciones que indique el docente, de acuerdo con el juego realizado; en un momento dado, pediré a los estudiantes, a través del juego, que se quiten los zapatos y medias. Colocaré sobre el piso, cuadrados con diversas texturas, a modo de alfombra, sobre el cual los estudiantes transitarán, con el apoyo y acompañamiento del docente y padres de familia, motivando la participación de los estudiantes a través de la canción “El trencito”.</p>		

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
Al culminar dicha actividad, se brindará apoyo físico y verbal, para que así los estudiantes se coloquen sus medias y zapatos. Agradeceré la participación de los estudiantes a través de la canción "Bravo, bravísimo", dando así por culminada la actividad.		

9. Evaluación

ÁREA	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES					
		María	Jhanpier	Thiago	Camilo	Antonio	Asley
Ciencia y Ambiente	Muestra agrado o desagrado al percibir en su cuerpo diversas texturas (suave, duro, liso y/o rugoso) dándolo a conocer a través de gestos, sonrisas o diversas expresiones corporales.	A	A	A	A	A	A
Personal Social	Participa en actividades de grupo, expresando libremente sus emociones y sentimientos, a través de sonrisas, aplausos, gritos y/o sonidos guturales.	A	A	A	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	María, Jhanpier, Thiago.
B	Camilo, Antonio.
C	Asley

10. Bibliografía:

- Bruner, J. (1983). Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza. México
- Vigostky, L. (1998). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Ed. Crítica. Barcelona – España.
- Waichman, A. (2000) Herramientas de pensamiento. España: Siglo XXI.
- Piaget, J. (1973). La Psicología de la Inteligencia

DIARIO DE CAMPO N° 09

REGIÓN	: Ica
CEBE	: Santa Cecilia
INVESTIGADOR (A)	: Giancarlo Lévano Antón
FECHA	: 30 de noviembre de 2018
HORA DE INICIO	: 09:15 am
HORA DE TERMINO	: 10:20 am
AULA	: Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (05) H (01) M
DISCAPACIDAD	: Discapacidad Intelectual Severa (DIS), Multidiscapacidad (M)
UNIDAD DE APRENDIZAJE	: “Cumpliendo nuestros deberes haremos respetar nuestros derechos”
NOMBRE DE LA SESIÓN	: “Percibo texturas”.
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: Juego – Actividades lúdicas
HABILIDADES	: Estimulación de las habilidades sensoriales táctiles haciendo uso de diversos materiales y texturas.

DESCRIPCIÓN:

Siendo aproximadamente las 09:15 am, se inició con el desarrollo de las actividades día, a través de rutinas con el uso de instrumentos musicales y diversos sectores y carteles del aula.

Con el apoyo de los padres de familia presentes, trasladé a los estudiantes hacia las colchonetas, indicándoles que íbamos a realizar el juego titulado “Que salga y que salte”, ello a través de una melodiosa canción. Cada estudiante, al oír su nombre, era llevado hacia la pelota bobah, donde realizaba saltos en diferentes posiciones: boca arriba, boca abajo y meseo de un lado al otro. Los niños disfrutaban y reían mucho al realizar dicho juego, hago un alto y les pregunté ¿Les gusta saltar?, Camilo respondió “Sí, sí”. Jhanpier y María del Carmen, esbozaban sonrisas y emitían sonidos guturales, a modo de respuesta a la pregunta realizada. ¿Les gusta jugar?, Asley, Camilo y Antonio, respondieron “Sí”. Procedí a mostrar materiales como: napa, bolsas, esponjas, papel periódico. Se volvió a desarrollar el juego, pero esta vez, se colocó por debajo de sus ropas los materiales anteriormente presentados, para así saltar sobre la pelota bobah, observando así los gestos u expresiones emitidas por los estudiantes al sentir en su cuerpo los materiales antes descritos. Thiago, Jhanpier y María del Carmen, se mostraban incómodos, pues no disfrutaban del juego como se hizo la primera vez, por lo que opté por cambiar el material que tenía debajo de sus ropas, sustituyéndolos por napa, pude notar que se sentían más tranquilos y se dejaban apoyar durante la actividad. El resto de los estudiantes prosiguió con la actividad propuesta, pero al terminar el juego, rápidamente intentaban sacar el material que tenían colocado.

De regreso en sus lugares, coloqué sobre las mesas, tarros de colores con granos y semillas en su interior, el docente agitó uno de los tarros obteniendo así un sonido, el mismo que fue motivo de risas para Thiago y Antonio, brindando los apoyos necesarios, los estudiantes, sacudieron los tarros hasta obtener diversos sonidos, posterior a ello pregunté ¿Qué será?, obteniendo respuestas de acuerdo con las posibilidades comunicativas de los estudiantes, para luego, con el apoyo del docente y padres de familia presentes, abrir los tarros.

Entregué a cada estudiante un envase de plástico (taper), sobre el cual, trasvasaron los granos y semillas de los tarros, haciendo uso de sus manitas; dejé que los estudiantes, manipulen libre y espontáneamente el material trasvasado, observando en ellos, diversas reacciones, gestos y expresiones al manipular el contenido de los tarros.

Mostré un guante de látex relleno de harina, acercándome uno a uno, hice que los estudiantes lo manipulen, pregunté ¿Les gustó jugar con el guante?, a lo que Asley, Camilo y Antonio respondieron “Sí, sí”. ¿Me pueden ayudar a hacer uno?, obteniendo un ya como respuesta. Brindé los modelos y apoyos verbales, para obtener respuestas según sus posibilidades. Entregué a cada uno, un guante de látex, haciendo que los estudiantes los rellenen con los granos y semillas trasvasados en los envases de plástico. Dicha actividad se desarrolló con el apoyo, guía y asesoramiento permanente del docente y padres de familia presentes, se empleó en todo momento estímulos como: ¡Dale campeón (a)!, ¡Tú puedes!, una vez terminada la actividad, cada uno manipulará libremente el producto obtenido, a su vez, propuse el trabajo en grupos de 2 integrantes, donde los estudiantes, por turnos, pasaban los guantes rellenos por diversas partes del cuerpo de su compañero o compañera.

Posterior a ello, trasladé a los estudiantes hacia las colchonetas y pisos de microporoso, para realizar el juego titulado “Simón dice”, donde los estudiantes, siguieron e imitaron, según con sus posibilidades y los apoyos pertinentes, las acciones que indicaba el docente, de acuerdo con el juego realizado; en un momento dado en el juego, pedí a los estudiantes, a que se quiten los zapatos y medias, para proseguir con una actividad lúdica con los pies descalzos.

Coloqué sobre el piso, cuadrados con diversas texturas, a modo de alfombra, sobre el cual los estudiantes debían transitar, con el apoyo y acompañamiento del docente y padres de familia presentes en el aula, motivé la participación de los estudiantes a través de la canción “El trencito”, donde el docente salía cantando y en el camino al hallar a un niño, articulaba su nombre y lo invitaba

a pasar de ida y vuelta por la alfombra de texturas. La mayoría de los estudiantes evita colocar sus pies sobre el cuadrado que contenía piedras pequeñas, puesto que les generaba incomodidad. Al culminar dicha actividad, se brindó apoyo físico y verbal, para que así los estudiantes se coloquen sus medias y zapatos. Agradecí la participación de los estudiantes a través de la canción "Bravo, bravísimo", dando así por culminada la actividad, siendo aproximadamente las 10:20 am.

REFLEXIÓN CRÍTICA: (Fortalezas y Debilidades)

El empleo de los diversos sectores/espacios de aula, dinamizaron y permitieron que la sesión de aprendizaje promoviera el uso y movimiento del cuerpo.

Los juegos desarrollados, fueron atrayentes y motivadores para los estudiantes.

Los materiales empleados, permitieron que los estudiantes obtuvieran nuevas experiencias de aprendizaje, además de desarrollar sus habilidades sensoriales táctiles.

La familia es base fundamental en el proceso de aprendizaje de sus hijos, por ende, es necesario e importante su participación en las diversas actividades en que está inmerso su hijo o hija.

Las actividades desarrolladas promovieron el trabajo en equipo y colectivo.

El juego y las actividades lúdicas estuvieron presentes durante toda la sesión de aprendizaje desarrollada.

INTERVENCIÓN (Mejoras):

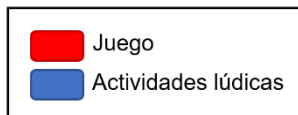
Brindar mayores oportunidades que contribuyan a desarrollar un trabajo colaborativo y en equipo en los estudiantes.

Continuar elaborando materiales educativos que den respuesta a las necesidades de aprendizaje e intereses individuales de los estudiantes.

COMPROMISOS:

Seguir empleando el juego y las actividades lúdicas en las diversas sesiones de aprendizaje, como estrategias generadoras de aprendizaje.

LEYENDA



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 10

1. **Nombre de la sesión:** “Actividades de Coordinación Motora fina”
2. **Propósito de la sesión:** Fortalecer las habilidades táctiles y de coordinación motora fina en los estudiantes haciendo uso de diversas estrategias y materiales
3. **Grado y sección:** Aula de Inicial
4. **Fecha de ejecución:** viernes 21 de diciembre de 2018
5. **Duración:** 90 Minutos
6. **Áreas integradas:** Matemática – Comunicación
7. **Nombre del (la) docente:** Giancarlo Lévano Antón
8. **Programación de actividades:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	APOYOS	MATERIALES
<p><u>Inicio:</u> Entonaremos la canción titulada “Mi cuerpo se está moviendo”, los estudiantes acompañarán en el canto haciendo uso de las panderetas e imitando las acciones que realiza el docente, según sus posibilidades; para ello, cantaré y haré los movimientos que pide la canción delante de los estudiantes, haciendo que ellos observen dichos movimientos y luego lo traten de realizar. El docente motivará la participación de los estudiantes, con frases como: “Eres muy bueno”, “Vamos tú puedes”, “Eres el/la mejor”.</p>	<p>Se brindará apoyo de tipo físico y verbal a los estudiantes que lo requieran, así mismo se aplicará la técnica del modelado.</p>	<p>Pandereta</p>
<p><u>Proceso:</u> Colocaré sobre la mesa, latas cerradas con semillas diversas en su interior, agito las latas hasta conseguir diversos sonidos, los mismos que serán oídos por los niños, esperando que ellos emitan algún sonido, expresión y/o sonrisa al oír los sonidos producidos. Entregaré a cada estudiante una lata, haciendo que lo abran y brindaré apoyo a los estudiantes que lo requieran, descubriendo así su contenido, invitaré a los estudiantes a que manipulen libremente dicho contenido, estableciendo para ello, cortos periodos de tiempo, para que así todos logren manipular las diversas semillas. Entregaré a cada estudiante, una cuchara, para realizar así el trasvasado del contenido de un envase a otro, brindando en todo momento frases motivadoras y reforzadores sociales que estimulen y promuevan la participación de los estudiantes.</p>	<p>Se brindará apoyo, monitoreo y supervisión constante para el desarrollo de las actividades psicomotrices propuestas, las mismas que se desarrollarán con el apoyo y acompañamiento docente y de los PP.FF. presentes.</p>	<p>Latas Arroz Maíz Frejol negro Frejol panamito Pallar Trigo Garbanzo Cucharas</p>
<p><u>Cierre:</u> Trasladaré a los estudiantes hacia el sector de habilidades artísticas, ubicándolos sobre las colchonetas y pisos de microporoso. Estableceré, 2 grupos de trabajo: Grupo 1 (Asley, Antonio y Camilo), les entregaré un pincel para que pinten libremente sobre el material pegado en la pared, a través de indicaciones sencillas: pinta hacia arriba – abajo. Grupo 2 (Thiago, María del Carmen y Jhanpier), les entregaré esponjas para que moteen libremente sobre cartulina, dicha actividad la realizarán con apoyo del docente y PP.FF. presentes.</p>	<p>Se brindará apoyo de tipo físico, con trabajo guiado a los estudiantes discapacidad motora; y apoyo verbal a todos los estudiantes en general.</p>	<p>Témperas Esponjas Pinceles Cartulinas</p>

9. Evaluación

ÁREA	INDICADORES JERARQUIZADOS	ESTUDIANTES					
		María	Jhanpier	Thiago	Camilo	Antonio	Asley
Matemática	Utiliza ambas manos, progresivamente, para coger objetos realizando presión palmar.	A		A			
	Realiza movimientos coordinados, moderando la fuerza que aplica en actividades de coordinación ojo-mano.				A	A	
	Realiza actividades de modelado, siguiendo un patrón o modelo dado por el adulto.						A
Comunicación	Pinta utilizando diversos materiales: pincel, sus manos, esponjas, sellos, bolsas, bajo supervisión y apoyo del adulto.	A		A	A	A	A

Leyenda: Evaluación cualitativa

AD	Logro destacado
A	Logro
B	Proceso
C	Inicio

Leyenda: Grupo de estudiantes:

Grupo	Nombres
A	María, Jhanpier, Thiago.
B	Camilo, Antonio.
C	Asley

10. Bibliografía:

- Bruner, J. (1983). Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza. México
- Vigostky, L. (1998). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Ed. Crítica. Barcelona – España.
- Waichman, A. (2000) Herramientas de pensamiento. España: Siglo XXI.
- Piaget, J. (1973). La Psicología de la Inteligencia

DIARIO DE CAMPO N° 10

REGIÓN	: Ica
CEBE	: Santa Cecilia
INVESTIGADOR (A)	: Giancarlo Lévano Antón
FECHA	: 21 de diciembre de 2018
HORA DE INICIO	: 08:40 am
HORA DE TERMINO	: 10:00 am
AULA	: Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES	: (04) H (01) M
DISCAPACIDAD	: Discapacidad Intelectual Severa (DIS), Multidiscapacidad (M)
UNIDAD DE APRENDIZAJE	: "Celebremos en familia la llegada de la navidad"
NOMBRE DE LA SESIÓN	: Percibo texturas.
CATEGORÍA	: Estrategias de enseñanza
SUBCATEGORÍA	: Juego – Actividades lúdicas
HABILIDADES	: Fortalecimiento de las habilidades táctiles y de coordinación motora fina con el empleo de diversas estrategias y materiales

DESCRIPCIÓN:

Siendo aproximadamente las 08:40 am, se dio por iniciada las actividades del día, con la presencia de los estudiantes: Asley, Camilo, María del Carmen, durante el desarrollo de las actividades permanente se motivó constantemente la participación de los estudiantes, a través de canciones y actividades de rutina, durante el desarrollo de las actividades antes descritas, llegaron los estudiantes: Antonio y Thiago, hacen su ingreso al aula, se les da la bienvenida y se les explica las actividades que se están realizando.

Invité a los estudiantes a realizar la dinámica "Mi cuerpo se está moviendo", para ello, primero yo hice la demostración de los movimientos que requiere la dinámica, para que luego ellos lo realicen con mi apoyo, culminada la dinámica agradecí y felicité la participación de los niños, destacando la participación de Antonio, quien siguió con mayor frecuencia la secuencia de movimientos antes enseñados.

Coloqué sobre la mesa, latas cerradas con semillas en su interior, los estudiantes observaban atentos lo que sucedía, cogí una lata y la agité hasta obtener un sonido, el cual causó expresiones de sorpresa en los estudiantes, invité a que cada uno coja una lata y haga lo mismo, algunos lo hicieron por sí solos, otros requirieron de apoyo físico para agitar la lata y obtener diversos sonidos. Posterior a ello, les pedí que abrieran las latas y observen lo que hay en su interior, los estudiantes se mostraban sorprendidos, algunos reían y otros empezaron a manipular libremente el contenido, es así, que procedí, por cortos periodos de tiempo, a que los estudiantes compartieran las latas con sus compañeros y puedan así todos manipular sus contenidos. Entregué una cuchara a cada estudiante y un envase, para que según sus posibilidades y/o con apoyo, realicen actividades de trasvasado de un envase a otros; los estudiantes muy entusiasmados, empezaron a desarrollar dicha actividad, pero para ello, primero se ejemplificó el trabajo, evidenciándose en sus rostros expresiones de alegría y disfrute por dicha actividad. Al culminar la actividad, se les pidió a los estudiantes, guardar el contenido de los envases, taparlos y entregármelos, y así lo hicieron, ya que ahora siguen consignas cortas de toma y dame. En diálogo con los estudiantes, les informé que ahora pintaríamos en nuestro sector de "habilidades artísticas" y que, para ello, utilizaríamos témperas, pinceles y esponjas, estableciendo así 2 grupos de trabajo: Grupo # 01, pintaría con pincel y Grupo # 02 pintaría con esponjas sobre cartulinas, se le encargó a Asley sacar y repartir las témperas, el niño así lo hizo, siguió las consignas dadas y el acompañamiento del adulto. Los estudiantes procedieron a realizar con mucho agrado la actividad establecida, pintaban con mucha alegría y ello se notaba en sus expresiones.

Terminada dicha actividad, procedieron a coger sus toallas y jabón para proceder con el lavado de manos antes de ingerir los alimentos de su lonchera. Se procedió a llevar a los estudiantes a los SS.HH. para que laven sus manos, algunos estudiantes realizaban dicha actividad por sí solo, aunque por momentos requerían del apoyo del docente, procedí a secar sus manos y llevarlos de vuelta al aula, otros estudiantes, requirieron ser llevados en brazos por el docente para que de igual forma laven sus manos e ingieran sus alimentos. Ya en el aula, pedí a Asley repartir los individuales y que cada estudiante, se ponga de pie, coja su lonchera y lo lleve a su lugar, en el caso de los estudiantes en sillas de rueda, les alcancé sus loncheras; procediendo así a abrir sus loncheras e ingerir sus alimentos.

Siendo aproximadamente las 10:00 se da por culminada la sesión de aprendizaje.

REFLEXIÓN CRÍTICA: (Fortalezas y Debilidades)

Empleo de materiales diversos que estimularon y promovieron la participación activa de los estudiantes.

Uso de diversas estrategias metodológicas que involucraron el trabajo en equipo y desarrollo de habilidades sociales.

Se realizaron actividades motrices que fortalecieron las habilidades de los estudiantes.

Carentes oportunidades para que los estudiantes exploren diversos espacios de su contexto, que les permita obtener diversas experiencias vivenciales.



INTERVENCIÓN (Mejoras) Y COMPROMISOS:

Generar experiencias vivenciales en diversos contextos y espacios del aula y CEBE, promoviendo el juego libre.

COMPROMISOS:

Continuar brindando estímulos afectivos, que motivan y promuevan la participación activa y permanente de los estudiantes.

LEYENDA

	Juego
	Actividades lúdicas

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Nombre y apellidos:

Nombre del Estudiante:.....

Diagnóstico:

FECHA:

INSTRUCCIONES:

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

ÍTEMS	SI	NO	OBSERVACIÓN
1. ¿Su hijo (a) disfruta al participar de diversos juegos como: rondas, juegos con pelotas, entre otros?			
2. ¿Su hijo (a) participa en diferentes juegos con frecuencia?			
3. ¿Los juegos le otorgan a su hijo (a) momentos de disfrute y diversión?			
4. ¿Emplea y/o manipula su hijo (a) materiales de su entorno en los diversos juegos que realiza?			
5. ¿Puede Ud. identificar que a través del juego su hijo (a) puede expresar sus sentimientos y emociones de forma libre y espontánea?			
6. ¿Contribuye el juego en el desarrollo integral de su hijo (a)?			
7. ¿Su hijo (a) disfruta al desarrollar actividades lúdicas (sensoriales) con arena, harina u otros elementos?			
8. ¿Su hijo (a) disfruta al desarrollar actividades lúdicas (sensoriales) objetos de diversos tamaños, texturas u otros elementos?			
9. ¿Realiza su hijo (a) actividades sensoriales en casa, con su apoyo?			
10. ¿Realiza su hijo (a) actividades lúdicas sensoriales con frecuencia?			
11. ¿Considera Ud. Que las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo integral de su hijo (a)?			

Matriz de consistencia

Título: Estrategias de enseñanza para desarrollar habilidad sensorial táctil a través del juego y las actividades lúdicas en estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha - Región Ica

Participante investigador: Giancarlo, Lévano Antón

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	CATEGORÍA	TIPO DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS
¿Qué estrategias de enseñanza se debe aplicar para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha - Región Ica?	<p>Objetivo General: Mejorar la práctica pedagógica para desarrollar la habilidad sensorial táctil a través de estrategias de enseñanza como el juego y actividades lúdicas, en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica.</p> <p>Objetivo específico 1: Planificar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen el juego y las actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica.</p>	<p>Hipótesis de acción 1. La planificación de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas desarrollará la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto”– UGEL Chincha – Región Ica.</p> <p>Hipótesis de acción 2. La implementación con recursos y materiales didácticos de las sesiones de aprendizaje desarrollará habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Piloto” – UGEL Chincha – Región Ica.</p>	<p>Estrategias de enseñanza</p> <p>Sub categorías: a. Juego - Experiencias de aprendizaje vivenciales a través de la exploración y empleo del cuerpo b. Actividades lúdicas - Presente en toda actividad de aprendizaje, genera disfrute y optimiza la relación entre los miembros</p>	Investigación Cualitativa	<ul style="list-style-type: none"> - Diarios de campo - Encuesta a padres de familia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	CATEGORÍA	TIPO DE INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTOS
	<p>Objetivo específico 2: Implementar con recursos y materiales didácticos las sesiones de aprendizaje para desarrollar la habilidad sensorial táctil mediante el juego y actividades lúdicas, en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.</p> <p>Objetivo específico 3: Objetivo específico 3. Ejecutar sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen el juego y actividades lúdicas para desarrollar la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.</p>	<p>Hipótesis de acción 3. La ejecución de sesiones de aprendizaje con estrategias de enseñanza que incorporen juego y actividades lúdicas desarrollará la habilidad sensorial táctil en los estudiantes con discapacidad intelectual severa y multidiscapacidad del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial "Piloto" – UGEL Chincha – Región Ica.</p>			