

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTEERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN EN SERVICIO



ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADAS EN EL MÉTODO LÚDICO PARA CONSTRUIR APRENDIZAJES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL DEL NIVEL INICIAL DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL “HELEN KELLER” ANEXO-SANTA ROSA, VENTANILLA, CALLAO.

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN
EDUCACIÓN ESPECIAL**

ROSADO CHAPOÑAN, Mirtha Del Rosario

Lima – Perú

2015

Agradecimiento y Dedicatoria

Un agradecimiento al Ministerio de Educación por brindarnos la oportunidad de seguir una Segunda Especialidad en Educación Especial a la directiva y docentes del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico por los conocimientos brindados, a la profesora de Investigación y acción María Haydee Azcurra Zúñiga por guiarnos en nuestro proyecto, a las acompañantes pedagógicas en especial a la Lic. Rosa Cruza legui Delgado y un agradecimiento especial a la directora y gran amiga del Centro de Educación Básica Especial “Helen Keller” Lic. Lisi Rodríguez López por apoyarnos e incentivarnos a continuar y no desfallecer en esta linda experiencia el de adquirir nuevos conocimientos.

Dedico este trabajo a mis hijos siendo ellos mi mayor inspiración para poder seguir adelante en esta maravillosa carrera de Educación Especial, a mis padres por su apoyo incondicional y a Dios por regalarme la vida y poder disfrutar de sus maravillas una de ellas el de ser hija y madre.

Índice

| | |
|--|----|
| Introducción | 1 |
| 1. Caracterización de mi Práctica Pedagógica | |
| 1.1 Descripción del contexto sociocultural | 3 |
| 1.2 Deconstrucción de la práctica pedagógica | 4 |
| 1.3 Justificación..... | 6 |
| 1.4 Formulación del problema | 8 |
| 2. Metodología | |
| 2.1 Tipo de investigación | 10 |
| 2.2 Objetivos | 12 |
| 2.2.1 Objetivo general | 12 |
| 2.2.1 Objetivos específicos..... | 12 |
| 2.3 Hipótesis de acción..... | 12 |
| 2.4 Beneficiarios..... | 13 |
| 2.5 Instrumentos | 14 |
| 2.5.1 Diarios de campo..... | 14 |
| 2.5.1.1 Fundamentación | 14 |
| 2.5.1.2 Objetivos | 14 |
| 2.5.1.3 Estructura | 14 |
| 2.5.1.4 Administración..... | 14 |
| 2.5.2 Encuesta | 14 |
| 2.5.2.1. Fundamentación | 14 |
| 2.5.2.2. Objetivos | 15 |
| 2.5.2.3. Estructura | 15 |
| 2.5.2.4. Administración..... | 15 |
| 2.6 Técnicas de análisis e interpretación de los resultados | 15 |
| 2.6.1. Técnicas | 16 |
| 2.6.2. Triangulación | 16 |
| 3. Mi Propuesta Pedagógica Innovadora | |
| 3.1 Fundamentos teóricos..... | 17 |
| 3.1.1 Características de los niños y niñas del aula de inicial | 17 |

| | |
|--|-----|
| 3.1.1.1. Discapacidad..... | 18 |
| 3.1.1.2. Discapacidad Intelectual. | 18 |
| 3.1.1.3. Síndrome de Down | 19 |
| 3.1.1.4. Trastorno del espectro autista | 20 |
| 3.1.2. Construcción de los aprendizajes | 21 |
| 3.1.2.1. El juego | 22 |
| 3.1.2.1.1. Dimensiones del juego | 23 |
| 3.1.2.1.2. El juego como estrategia para el aprendizaje | 24 |
| 3.1.2.1.3. Importancia del juego en el desarrollo..... | 24 |
| 3.1.3 Propuesta pedagógica innovadora | 25 |
| 3.1.3.1. La metodología lúdica..... | 25 |
| 3.1.3.2. El juego sensorial | 26 |
| 3.1.3.3. El juego simbólico | 28 |
| 3.1.3.4. Estrategias de enseñanza | 29 |
| 3.2 Plan de Acción | 29 |
| 3.2.1 Planificación..... | 29 |
| 3.2.2 Implementación | 29 |
| 3.2.3 Ejecución | 29 |
| 3.3 Evaluación y seguimiento del plan de acción | 31 |
| 3.4 Actores de cambio..... | 37 |
| 3.5 Reconstrucción de mi practica pedagógica | 37 |
| 3.6 Sesiones de aprendizaje..... | 40 |
| 4. Presentación y Análisis de mi Experiencia | |
| 4.1 Procesamiento y análisis de la información..... | 150 |
| 4.1.1 Análisis de los datos codificados en los diarios reflexivos..... | 151 |
| 4.1.2 Análisis de la encuesta aplicada a los padres de familia..... | 153 |
| 4.1.3 Análisis de datos recogidos a partir del proceso del acompañamiento..... | 156 |
| 4.2 Triangulación de los resultados y hallazgos | 159 |
| 4.3 Reflexión de la práctica pedagógica antes y ahora | 161 |
| 4.4 Lecciones aprendidas | 162 |
| Referencias..... | 165 |
| Apéndices..... | 169 |
| 01. Resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia | 169 |

| | |
|---|-----|
| 02. Procesamiento y análisis cuantitativo de la encuesta aplicada a los padres de familia. | 170 |
|---|-----|

Índice de Figuras

| | |
|---|-----|
| <i>Figura 1.</i> Mapa de la deconstrucción..... | 9 |
| <i>Figura 2.</i> Mapa de la reconstrucción..... | 39 |
| <i>Figura 3.</i> Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia Ítem 1..... | 169 |
| <i>Figura 4.</i> Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia Ítem 2..... | 170 |
| <i>Figura 5.</i> Resultado de la encuesta aplicada a los padres Ítem 3..... | 171 |
| <i>Figura 6.</i> Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia Ítem 4..... | 172 |
| <i>Figura 7.</i> Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia Ítem 5..... | 173 |
| <i>Figura 8.</i> Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia Ítem 6..... | 174 |
| <i>Figura 9.</i> Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia Ítem 7..... | 175 |
| <i>Figura 10.</i> Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia ítem 8..... | 176 |
| <i>Figura 11.</i> Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia respecto a la subcategoría..... | 177 |
| <i>Figura 12.</i> Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia r Ítem 9..... | 178 |
| <i>Figura 13</i> Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia r Ítem 10..... | 179 |

Introducción

La educación básica especial busca atender las necesidades de aprendizaje de todos los niños, jóvenes y adultos con discapacidad severa y multidiscapacidad, permitiendo de esta manera una educación de calidad, dando respuesta educativa pertinente a las necesidades de nuestros estudiantes, para ello es necesario tener bien claro las fortalezas y debilidades que tenemos en nuestro accionar pedagógico ya que es lo que delimitará nuestra investigación, siendo este nuestro punto de partida.

El presente trabajo de investigación tiene por finalidad el cambio de la práctica pedagógica como una variante de la investigación cualitativa, en la cual se he realizado una innovación pedagógica para resolver una situación problemática propia de la escuela especial, en donde se proyecte realizar la investigación mediante el empleo de estrategias de enseñanza basada en el método lúdico para lograr construir nuevos aprendizajes en los niños y niñas con discapacidad intelectual.

Consideramos en la primera parte de la investigación denominada “caracterización de mi práctica pedagógica ” que describe el contexto socio cultural en la cual se encuentra la escuela, para poder hacer la deconstrucción de mi practica pedagógica a luz de los diarios de campo, el cual es analizado para poder justificar la investigación acción y señalar el problema de mi investigación.

Detallaré la segunda parte denominada metodología, en la cual puedo describir el tipo de investigación, seguidamente la propuesta de los objetivos, las hipótesis dentro de los campos de acción, para seguidamente describir a los beneficiarios; acompañados de los instrumentos utilizados para la recolección de datos y la aplicación de la técnica de triangulación.

La tercer parte denominada “Mi propuesta pedagógica innovadora” en la cual se describe los fundamentos teóricos relacionados a los estudiantes, el tema de la investigación y la propuesta, todo lo mencionado se encuentra en el plan de acción, que va seguido de las matrices de evaluación del proceso, en la cual veremos a los actores de la investigación, para determinar la reconstrucción de mi práctica pedagógica a través de la construcción de las sesiones de aprendizaje.

En la cuarta parte denominada “Presentación y análisis de mi experiencia” en la cual todos los datos obtenidos de mis instrumentos aplicados, se colocaran en las matrices

respectivas como son los diarios de campo, aplicadas en mis sesiones de aprendizaje; las encuestas aplicadas a los padres de familia y los hallazgos recogidos por la acompañante pedagógica, por la cual obtendré resultados cualitativos (conclusiones) que son el insumo para la aplicación de la técnica de la triangulación; este proceso va a permitir organizar información para mi reflexión de mi práctica en el antes y ahora, que terminarán por elaborar mis lecciones aprendidas.

Al final del proceso de la investigación podré señalar mis conclusiones y sugerencias como parte de mi reflexión final.

1. Caracterización de mi Práctica Pedagógica

1.1 Descripción del contexto Socio Cultural

El Centro de Educación Básica Especial “Helen Keller”-anexo-Santa Rosa se encuentra ubicada en el distrito de Ventanilla, es uno de los seis distritos que conforman la Provincia Constitucional del Callao, en el Perú. Fue creado el 28 de enero de 1969, reconocida como distrito, mediante Decreto Ley 17392.

El distrito de Ventanilla tiene una extensión territorial de 73,52km² que representa el 51,2% del territorio de la región Callao (142,98km²) y está ubicado a 34 kilómetros al oeste de Lima y 18 kilómetros al norte del Callao.

Físicamente, el distrito de Ventanilla limita por el sur con el cercado del Callao y el distrito de San Martín de Porres, siendo el cauce del río Chillón su límite natural; por el norte, los cerros existente los separan del distrito de Santa Rosa, por el este con el distrito de Puente Piedra y, por el oeste limita con el Océano Pacífico. Su articulación física con el resto de la provincia del Callao se da principalmente a través de la autopista Néstor Gambeta y su principal acceso a Lima Metropolitana se da por la carretera Panamericana Norte.

El distrito de ventanilla se encuentra en una zona sísmica de muy alta intensidad. Ventanilla se encuentra ubicada en la zona de transición ecológica marino-continental caracterizada por la influencia de brisa marina húmeda, determinada por alta humedad y presencia de neblinas invernales persistentes. Ventanilla se encuentra en estado de degradación ambiental por la calidad de su aire debido a las emanaciones que recibe la atmosfera desde diversas fuentes (fijas y móviles) como las industrias y el sistema de transporte.

La población total del distrito es de 277,895 personas. El crecimiento demográfico de ventanilla es el más acelerado del país con una tasa de crecimiento de 8.2% anual esto debido a la migración poblacional.

Según el mapa de pobreza total a nivel distrital, observamos que ventanilla es el distrito que presenta la situación más crítica, con un 29,2% de pobreza total a nivel distrital.

El 9% de la PEA (población económica activa) del distrito, está desempleada y 52% está subempleada, el 65,4 % de la PEA no posee seguro de salud.

El acceso a los servicios ofertados por el MINSA y ESSALUD resulta insuficiente para la población de ventanilla, pues se encuentran por debajo del promedio nacional y el estándar de América Latina. Los principales problemas de salud que afronta el distrito de Ventanilla son las altas tasas de desnutrición infantil, caracterizadas principalmente por el retardo del crecimiento (desnutrición crónica) y deficiencias de hierro (anemia).

1.2 Deconstrucción de la práctica pedagógica

Un aspecto importante en la educación de los niños y niñas con necesidades educativas especiales es que deben participar en la construcción de su aprendizaje para ello es importante crear recursos planificar bien mis sesiones de clase y emplear una metodología adecuada.

Al realizar el análisis profundo de mi práctica pedagógica concluyo, que mi problemática se focaliza en la falta de estrategias de enseñanza lúdicas para facilitar los nuevos aprendizajes ya que la ejecución de las sesiones se daban de manera poco dinámica teniendo como resultado clases que no han llenado las expectativas trazadas.

Habiendo realizado adaptaciones y buscando una respuesta que no se logró evidenciar en su totalidad; viendo la necesidad de mejorar ésta; considero como tema a investigar: La aplicación de estrategias de enseñanza, basadas en el método lúdico; para facilitar aprendizajes de los niños y niñas con discapacidad intelectual del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller-anexo-Santa Rosa, a través del juego simbólico y juego sensorial, que permitirán el desarrollo de los nuevos aprendizajes.

En el desarrollo de mi práctica pedagógica con mis niños y niñas; la metodología, recursos y evaluación, no se aplicaban de una manera adecuada, dando resultado que mis niños se distraigan y fomenten desorden en mi sesión de aprendizaje.

Para la deconstrucción de mi práctica debo reconocer las siguientes categorías que en inicio consideré como parte de mis debilidades y fortalezas, metodología, estrategias de enseñanza y medios y recursos.

Para la primera categoría metodología, puedo señalar que la metodología es una disciplina que comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias que, implementadas sistemáticamente, contribuyen a optimizar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. Teniendo en cuenta las subcategorías: musicoterapia, metodología funcional y metodología sensorial subcategorías que utilizaba sin tener mayor respuesta a un buen aprendizaje.

Al realizar el análisis de mi práctica pedagógica concluyo, que lo fundamental es enriquecer el potencial de cada niño y niña para que esto suceda lo primero que debe hacer es reconocer sus características y necesidades, para ello debo emplear una metodología que me ayude de manera diferenciada a dar una respuesta educativa pertinente. De igual manera reconocer correctamente los indicadores para realizar una buena evaluación y lograr la enseñanza esperada.

En términos generales percibo que mi práctica pedagógica no se están dando en una forma adecuada, en la cual los logros de aprendizaje son pocos reflexivos y analíticos, el desarrollo de aprendizaje poco dinámico, la utilización de recursos educativos y metodología es pobre, evitando que el estudiante explore e intervenga en la construcción del aprendizaje, para ello propongo mejorar y transformar mi práctica pedagógica.

La segunda categoría estrategia de enseñanza, la cual se define como un conjunto de procedimientos dirigidos a un objetivo determinado: el aprendizaje significativo, son experiencias que el maestro crea para favorecer el aprendizaje del niño y niña y tiene a las siguientes subcategorías: análisis de tareas, rutinas y encadenamiento.

Para lograr un óptimo desarrollo pedagógico se requiere de muchos factores entre ellas está, el plantear la necesidad de investigar sobre el tema de estrategias de enseñanza basada en el método lúdico. Por lo que me comprometo a realizar una mejora para el bien de mis niños y niñas encontrando como fortalezas de mi trabajo realizado, los deseos de conocer y aplicar la metodología lúdica, brindando a los estudiantes aprendizajes para la vida.

Durante mi práctica docente he observado debilidades que no permiten que tenga un buen desarrollo de esta, no utilizo el juego en mis sesiones diarias, desconocimiento de las dificultades de mis niños, aplicación incorrecta de este método. La necesidad de buscar nuevas estrategias de enseñanza para lograr interiorizar nuevos aprendizajes ha sido siempre la prioridad queriendo que los estudiantes sean los más beneficiados, la participación de los estudiantes ha sido buena, sin embargo no he logrado las

expectativas trazadas, siendo mi debilidad el utilizar estrategias de enseñanza tradicionales siendo estas adaptadas de acuerdo al tema planteado, considerando como fortaleza el uso de la herramienta base como es el diseño curricular nacional, sin embargo no se obtenía los resultados esperados, el desarrollo diario de mis sesiones de aprendizajes es poco dinámico teniendo a los estudiantes sin intervención dentro de ellas por lo tanto no participaban en la construcción del aprendizaje siendo esto plenamente visualizado en la evaluación, llego a la conclusión de buscar nuevas estrategias basadas en método lúdico con la finalidad de despertar en ellos nuevos intereses a través del juego simbólico y sensorial para el desarrollo óptimo de mi trabajo pedagógico.

La tercera categoría medios y recursos, que tiene las siguientes sub categorías: material didáctico, material concreto y material individual.

La teoría implícita de esta práctica pedagógica estaba basada en la teoría conductista de Skinner, ya que siempre daba un estímulo ante la respuesta deseada, condicionaba a los estudiantes para que ellos respondieran a lo que yo quería lograr; este tipo de condicionamiento se denomina operante. El organismo está en proceso de “operar” sobre el ambiente, lo que en términos populares significa que está irrumpiendo constantemente; haciendo lo que hace. Durante esta “operatividad”, el organismo se encuentra con un determinado tipo de estímulos, llamado estímulo reforzador, o simplemente reforzador. Este estímulo especial tiene el efecto de incrementar el operante (esto es; el comportamiento que ocurre inmediatamente después del reforzador). Esto es el condicionamiento operante: el comportamiento es seguido de una consecuencia, y la naturaleza de la consecuencia modifica la tendencia del organismo a repetir el comportamiento en el futuro.

1.3 Justificación

El presente trabajo de investigación está orientado a mejorar mi práctica pedagógica mediante el empleo de estrategias de enseñanza a través del método lúdico que permita la construcción de aprendizajes en los niños y niñas del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller anexo Santa Rosa del distrito de Ventanilla.

El sistema educativo peruano en estos últimos cuarenta años ha sufrido una serie de cambios profundos y significativos en su política, cultura y prácticas, los cuales los vemos reflejado en las escuelas y en la comunidad educativa; para dar respuestas a las necesidades educativas especiales de los niños, niñas, jóvenes con discapacidad.

La educación inclusiva en el sistema educativo peruano significa el cambio de paradigma sobre la base de la concepción de los derechos humanos, que permite superar el modelo de la homogeneidad que durante décadas ha producido la exclusión de la población vulnerable por condiciones sociales, culturales, étnicas, lingüísticas, sensoriales e intelectuales.

La convención sobre los derechos de las personas con discapacidad en su artículo 24 señala que el estado reconoce el derecho de las personas con discapacidad a la educación, asegurando un sistema de educación inclusiva en todos los niveles y modalidades educativas, y la enseñanza a lo largo de la vida.

El Ministerio de Educación de acuerdo a la Constitución Política del Perú , la ley No 28044, Ley General de Educación, sus modificatorias, reglamentos y Decreto ley No 25762, Ley orgánica del Ministerio de Educación, a través de la Dirección General de Educación Básica Especial, órgano responsable de la atención de las personas con discapacidad, asume la responsabilidad de proponer los cambios que el sistema educativo requiere para lograr una educación de calidad con equidad para estas personas, en igualdad de condiciones y oportunidad, con la participación de la familia y comunidad.

Hemos cambiado del modelo clínico al modelo social, considerando que en la década de los 70 y 80 la atención a las personas con discapacidad estaba centrado al déficit, asegurando que las causas se encontraban en su sujeto, generando bajas expectativas frente a la educación, a partir de las convenciones de Jomtien (1990) y Salamanca (1994) se produce un gran cambio en la propuesta educativa. Es por ello que nace la necesidad de trabajar con estos niños y niñas, respetando sus particularidad y dándoles una enseñanza que respete sus características, necesidades, ritmos y estilos de aprender, es por ellos que mi investigación está basada en el constructivismo de Jean Piaget, que sostiene que los niños y niñas aprenden, mediante el juego simbólico, imitando y participando activamente.

1.4 Formulación del Problema

Las estrategias de enseñanza que empleaba eran inadecuadas por que no lograba que los niños y niñas adquirieran los aprendizajes esperados ya que mis sesiones eran algo rutinario, donde su participación era solo de observadores y no permitía la construcción de nuevos aprendizajes en los niños y niñas con discapacidad intelectual del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial “Helen Keller” anexo Santa Rosa, Pachacutec del distrito de Ventanilla.

Situación que me lleva a hacerme la siguiente pregunta:

¿Qué estrategias de enseñanza basadas en el método lúdico debo emplear para construir aprendizajes en los niños y niñas con discapacidad intelectual del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller – Anexo Santa Rosa?

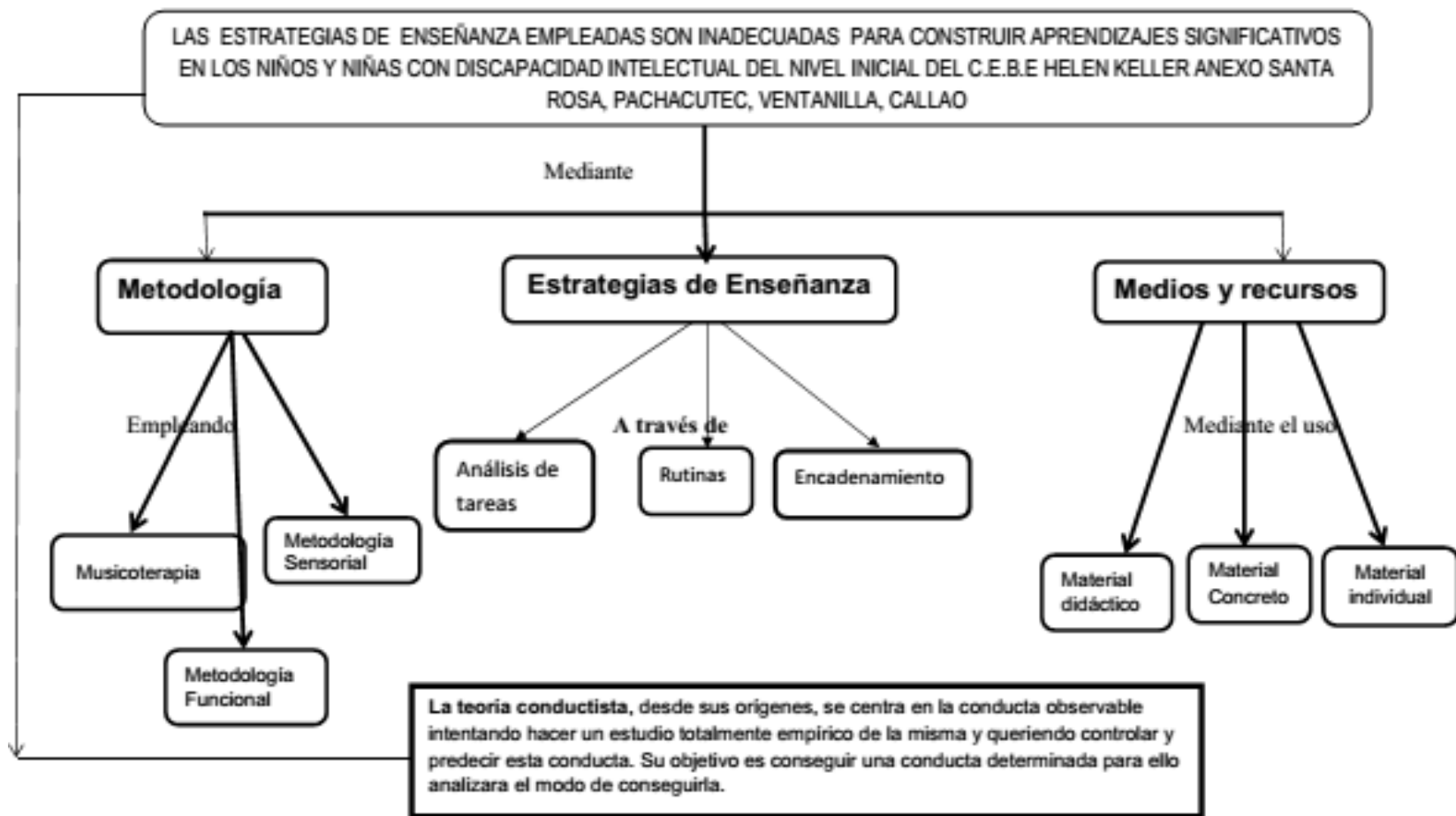


Figura 1 Mapa de la Deconstrucción de la Práctica Pedagógica.

2. Metodología

Para Bernardo Restrepo la investigación educativa en las aulas aparece como alternativa a la investigación sobre educación y como una característica de una profesionalidad ampliada del docente frente a la profesionalidad restringida que generalmente han ejercido los maestros, esto es, una profesionalidad limitada a poner en práctica teorías e investigaciones hechas por otros, pero que al ser aplicada particularmente transforma la práctica pedagógica personal de los mismos, proponiendo un modelo de capacitación de maestros en servicio, basado en la investigación.

El proceso de investigación acción constituye un proceso continuo, donde se van dando los momentos de problematización, diagnóstico, diseño de una propuesta de cambio, aplicación de la propuesta y evaluación, para luego reiniciar un nuevo circuito partiendo de una nueva problematización.

La investigación-acción se desarrolla de forma participativa, es decir, en grupos que plantea la mejora de sus prácticas sociales o vivencias. Cuando se llevan a cabo proyectos de investigación-acción educativa aplicados a la transformación de la práctica pedagógica de los maestros o a cambios colaborativos diversos en las instituciones escolares (Restrepo, 2003, p. 8).

2.1 Tipo de Investigación

Las investigaciones cualitativas pretenden encontrar respuestas e interpretar los resultados que se obtienen teniendo en cuenta el significado y las consecuencias posibles para los participantes implicados considerando las siguientes fases a ejecutar:

La primera fase, denominada Deconstrucción de la práctica pedagógica, consiste en el reconocimiento de mis propias limitaciones y la autocrítica de mi práctica pedagógica, y de la identificación de procesos conflictivos que encontramos en el trayecto de la práctica, llevando al docente de la inseguridad y la confusión profesional frente al proceso pedagógico, permitiendo dudar de los esquemas organizativos de la clase y de los métodos preferidos que emplea.

En esta fase fue necesario aplicar diferentes técnicas e instrumentos propios de la investigación cualitativa como la observación, los diarios de campo, las grabaciones de vídeo

y fotografías, a través de ellos puede identificar las categorías y subcategoría, para luego hacer un análisis textual de mi práctica pedagógica, después de haber destacado las fortalezas y debilidades así como las teorías implícitas. El instrumento más relevante durante esta etapa fue el diario de campo porque se registraban la secuencia del desarrollo de las sesiones de clase donde se fueron ubicando las categorías y sub categorías.

En la segunda fase realicé la Reconstrucción de la práctica pedagógica, es una reafirmación de lo bueno de la práctica anterior, complementada con esfuerzos nuevos y propuestas de transformación de aquellos componentes débiles, inefectivos e ineficientes, transformando con la nueva propuesta pedagógica alternativa empleando las estrategias adecuadas y considerando la discapacidad de los niños y niñas a mi cargo.

En la tercera fase, denominada Evaluación de la efectividad de la propuesta pedagógica innovadora, durante mi práctica pedagógica, la experiencia vivida fue inicialmente de confusión, porque la gran mayoría investigamos problemáticas que el docente desea investigar, pero en este caso cuando se nos plantea que la problemática teníamos que sacar de nuestra misma práctica pedagógica, me generó muchos conflictos dándome cuenta que tenía debilidades que debía de superar.

Que estrategias voy a emplear para desarrollar el trabajo de investigación; seguí paso a paso la secuencia del trabajo y me iba dando cuenta que tan valioso es para el docente como para el estudiante sacar provecho sobre nuestra práctica pedagógica y en base a ella buscar alternativas de solución. Determinando que categoría y subcategoría debería investigar, me generó conflictos; es decir, buscar en realidad cual es mi debilidad y como dar solución y mejorar. Reflexionando y viendo las recurrencias de mis debilidades determine que la categoría era: Estrategias de enseñanza basadas en el método lúdico con sus respectivas sub categorías: juego simbólico y juego sensorial.

En tal sentido puedo decir que he logrado mejoras en mi Práctica Pedagógica, buscando, indagando y haciendo los cambios necesarios para dar una enseñanza que respeta las necesidades y características de mis niños y niñas.

El presente trabajo de investigación asume la investigación acción pedagógica, variante de la investigación acción, que busca cambios para la mejora de la práctica pedagógica personal como docente de educación especial, esto permitirá que mejore mi saber pedagógico sistematizando los resultados de la práctica discursiva de los mismos, mediante fases y procesos investigativos.

2.2 Objetivos

Los objetivos en mi investigación buscan plantear los logros que quiero alcanzar en esta nueva propuesta

2.2.1 Objetivo General: Mejorar mi práctica pedagógica mediante el empleo de estrategias de enseñanza basadas en el método lúdico para la construcción de los aprendizajes en los niños y niñas con discapacidad Intelectual del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller -Anexo Santa Rosa.

2.2.2 Objetivos específicos

Objetivo Especifico 1

Planificar sesiones de aprendizaje considerando estrategias lúdicas para la construcción de aprendizajes en los niños y niñas con discapacidad Intelectual del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller - Anexo Santa Rosa.

Objetivo Especifico 2

Implementar con recursos y materiales las sesiones de aprendizaje que considera estrategias lúdicas para la construcción de aprendizajes en los niños y niñas con discapacidad Intelectual del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller - Anexo Santa Rosa.

Objetivo específico 3

Ejecutar sesiones de aprendizaje con estrategias lúdicas para la construcción de aprendizajes en los niños y niñas con discapacidad Intelectual del nivel inicial del centro de Educación Básica Especial Helen Keller anexo -Santa Rosa.

2.3 Hipótesis de Acción

Hipótesis de Acción 1:

La planificación de sesiones de aprendizaje considerando estrategias de enseñanza lúdicas a través del juego sensorial y simbólico facilitará la construcción de aprendizajes en los niños

y niñas con discapacidad Intelectual del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller - Anexo Santa Rosa.

Hipótesis de Acción 2:

La implementación de recursos y materiales de las sesiones de aprendizaje que considera estrategias lúdicas facilitará la construcción de aprendizajes en los niños y niñas con discapacidad Intelectual del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller - Anexo Santa Rosa.

Hipótesis de Acción 3:

La ejecución de estrategias de enseñanza en las sesiones de aprendizaje a través del juego sensorial y simbólico facilitará la construcción de aprendizajes en los niños y niñas con discapacidad Intelectual del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller - Anexo Santa Rosa.

2.4. Beneficiarios

2.4.1. El docente investigador, evidenciará cambios visibles en la planificación, ejecución y evaluación de su práctica pedagógica. Será capaz de reflexionar en el quehacer de su práctica pedagógica y organizará evaluaciones de los aprendizajes en los estudiantes.

2.4.2. Los estudiantes, son niños y niñas con deficiencia intelectual y asociados, los cuales desarrollaran habilidades y destrezas de acuerdo a sus necesidades educativas especiales en el proceso de investigación.

2.4.3 Los padres de familia, aceptarán las condiciones de sus hijos apoyando el desarrollo de sus habilidades y destrezas apoyaran y orientaran el desarrollo de los estudiantes en el quehacer pedagógico.

2.5 Instrumentos de Recolección de Datos

2.5.1 Diario de Campo.

2.5.1.1. Fundamentación. El diario de campo es un instrumento de la investigación acción en el cual puedo recoger información acerca de mi práctica pedagógica, en el cual,

terminada mi sesión continuo con la redacción de mi diario de campo que me permite darme cuenta de la ruta de la investigación en la deconstrucción y reconstrucción.

2.5.1.2. Objetivo. Para que pueda registrar mi práctica pedagógica y reflexionar acerca de debilidades y fortaleza de mi práctica pedagógica con la finalidad de realizar los reajustes necesarios.

2.5.1.3. Estructura. El diario de campo se caracteriza para desarrollar observación en las sesiones de aprendizaje, realizando un registro a los acontecimientos resaltante por medio de una descripción minuciosa de los eventos durante la sesión, generando un pensamiento reflexivo que me sirvió como medio evaluativo de investigación pude evaluar el contexto y facilitar la toma de decisiones, además intervenir para mejorar la práctica pedagógica

2.5.1.4. Administración. Los diarios de campo se realizaron seguidamente del término de la sesión de clases, importante realizarlo de inmediato para una mejor precisión de los acontecimientos y garantizar la calidad de lo registrado, este instrumento es realizado para poder elaborar los mapa de deconstrucción y reconstrucción, para la realización del proyecto se elaboró un total de 22 diarios de campo 8 en fase de la deconstrucción y 13 de reconstrucción.

2.5.2 Encuesta

2.5.2.1. Fundamentación. Para efectuar la recogida de datos en una investigación acción, y posteriormente realizar el procesamiento y tratamiento de los mismos, uno de los instrumentos que utilice fue la encuesta la cual pude elaborar en base de mis categoría y sub categorías. Es un instrumento que se utiliza de un modo preferente, en el desarrollo de investigaciones en el campo de las ciencias sociales. Su construcción, aplicación y tabulación poseen un alto grado de organización y objetividad, el procedimiento técnico para la elaboración de un instrumento de este tipo, es el objetivo del presente artículo.

2.5.2.2. Objetivo. Esta encuesta está dirigida a los padres y madres de familia para conocer su opinión en relación a la aplicación de estrategias de enseñanza basadas en el método lúdico para construir aprendizajes en los niños y niñas con discapacidad intelectual en el nivel inicial.

2.5.2.3. Estructura. La encuesta se caracteriza por tener preguntas cerradas referente a la categoría estrategias de enseñanza basadas en el método lúdico, con dos alternativas de respuesta (si o no) las preguntas fueron distribuidas de acuerdo a las subcategorías identificadas como son: Juego simbólico con seis preguntas y juego sensorial con cuatro preguntas las mismas que me indican si las estrategias aplicadas son adecuadas o inadecuadas. El cuestionario de la encuesta fue validado, por tres profesionales expertos en educación especial.

2.5.2.4. Administración. La encuesta fue aplicada a los padres de familia donde se consignaron sus datos de identificación personal, la aplicación se realizó de manera individual respondiendo de manera confiable y con responsabilidad.

2.6. Técnicas de Análisis e Interpretación de Resultados Propuestos

Las técnicas de análisis e interpretación de los resultados propuestos se elaboran de forma descriptiva. Se tomará en cuenta los informes del docente investigador, de la acompañante pedagógica y de los padres de familia. A través del análisis de los informes se construirá. Los resultados de la propuesta pedagógica alternativa innovadora.

Utilizándose para ello la matriz de sistematización de las conclusiones de los diarios de campo, matriz de sistematización de conclusiones de las entrevistas de los padres de familia y la matriz de las conclusiones del proceso de la triangulación.

Una vez determinado el tipo de investigación y el contexto donde llevaría a cabo, procedí a la recolección de datos. La recolección de datos es parte del proceso de investigación, en el que se ha tenido seleccionar técnicas y elaborar instrumentos que debían ser validados para su aplicación, es por ello que se ha considerado la siguiente definición:

La recolección de datos resulta fundamental, solamente que su propósito no es medir variables para llevar a cabo inferencias y análisis estadístico. Lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información) de personas, seres vivos, comunidades, contextos o situaciones en profundidad; en las propias “formas de expresión” de cada uno de ellos. Al tratarse de seres humanos los datos que interesan son conceptos, percepciones, imágenes mentales, creencias, emociones, interacciones, pensamientos, experiencias, procesos y vivencias manifestadas en el lenguaje de los participantes, ya sea de manera individual, grupal o colectiva. Se recolectan con la finalidad de analizarlos y comprenderlos, y así responder a las preguntas de investigación y generar conocimiento. (Hernández, Fernández & Baptista, 2014, p. 396).

Para este trabajo de investigación, para la recolección de datos se usaron técnicas como la observación al docente participante, encuestas e instrumentos como diarios de campo, ficha de observación y listas de cotejo.

2.6.1. Técnica. La técnica para la recolección de datos, es aquella forma por la cual se recoge y analiza la información relevante en una investigación y esto lo apoyo por la definición que indica que “las técnicas son herramientas metodológicas para resolver un problema

metodológico concreto, de comprobación o desaprobación de una hipótesis” (Pardinas, 1982 citado por Carrasco, 2013, p. 274).

Las técnicas aplicadas para el recojo y validación de los datos, para efecto de la presente investigación acción han sido: la observación sistemática, la encuesta y la triangulación.

2.6.2. Triangulación. Esta técnica se emplea para analizar la variedad de datos obtenidos en una investigación, estos datos son obtenidos desde varios puntos de vista con la intención de compararlos. Por lo que estoy de acuerdo cuando se dice que la triangulación “es una técnica de análisis de datos que consiste en recogerlos y analizarlos desde distintos ángulos para compararlos y contrastarlos entre sí” (PUCP, 2014, p. 85).

Con esta técnica se pretende cruzar la información obtenida en mis diarios de campo consolidados en la matriz de hallazgos, la observación de mi acompañante pedagógico durante estos tres ciclos y el consolidado de las encuestas de opinión de los padres de familia.

3. Mi Propuesta Pedagógica Innovadora

La Propuesta Pedagógica Alternativa Innovadora que propongo es a través de la aplicación de estrategias de enseñanza basadas en el método lúdico para desarrollar aprendizajes de los niños y niñas con discapacidad intelectual del nivel inicial a través de enfoque constructivista de Jean Piaget.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del estudiante. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social, enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los estudiantes en profesionales. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo los niños comienzan a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

3.1. Fundamentos teóricos

3.1.1 Características de los niños y niñas del aula de inicial. Los niños y niñas que conforman el aula de inicial del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller, anexo Santa Rosa, son un total de 6 niños y niñas, de los cuales 2 niñas presentan discapacidad intelectual, 1 niño y 1 niña con síndrome de Down, por último 1 niña y 1 niño con Trastorno del Espectro Autista.

3.1.1.1. Discapacidad. La ley general de la persona con discapacidad ley N°29973 en el artículo 2 define que la persona con discapacidad es aquella que tiene una o más deficiencias físicas, sensoriales, mentales o intelectuales de carácter permanente que, al interactuar con diversas barreras actitudinales y del entorno, no ejerza o pueda verse impedida en el ejercicio de sus derechos y su inclusión plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones que las demás.

3.1.1.2 Discapacidad Intelectual. La discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones significativas tanto en funcionamiento intelectual como en conducta adaptativa tal y como se ha manifestado en habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas. Esta discapacidad aparece antes de los 18 años, según (Schalock et al., 2010, p. 1).

Nos referimos a la condición de vida de una persona, que dificultan su funcionamiento intelectual, sensorial y motriz, como también afecta a su desarrollo psicomotor, cognoscitivo, de lenguaje y socio afectivo. Los cuales también dificultan para aprender, adquirir conocimientos. Aprender a escribir y leer como también las nociones.

La discapacidad intelectual, en una serie de alteraciones caracterizadas por un bajo nivel de inteligencia y limitaciones en el comportamiento Adaptativo. El vocablo retraso mental ha sido desplazado por el término discapacidad intelectual.

Según el DSM 5,(2014) Guía de consulta de los criterios diagnósticos, define como: (trastorno del desarrollo intelectual): Trastorno que comienza durante el período de desarrollo y que incluye limitaciones del funcionamiento intelectual como también del comportamiento adaptativo en los dominios conceptual, social y práctico. Se deben cumplir los tres criterios siguientes:

a. Deficiencias de las funciones intelectuales, como el razonamiento, la resolución de problemas, la planificación, el pensamiento abstracto, el juicio, el aprendizaje académico y el aprendizaje a partir de la experiencia, confirmados mediante la evaluación clínica y pruebas de inteligencia estandarizadas individualizadas.

b. Deficiencias del comportamiento adaptativo que producen fracaso del cumplimiento de los estándares de desarrollo y socioculturales para la autonomía personal y la responsabilidad social. Sin apoyo continuo, las deficiencias adaptativas limitan el funcionamiento en una o más actividades de la vida cotidiana, como la comunicación, la participación social y la vida independiente en múltiples entornos tales como el hogar, la escuela, el trabajo y la comunidad.

c. Inicio de las deficiencias intelectuales y adaptativas durante el período de desarrollo. El término diagnóstico discapacidad intelectual es equivalente al diagnóstico CIE-11 trastornos del desarrollo intelectual. Según la clasificación internacional de enfermedades (CIE).

Según, Pérez (2013). Las características que siguen, describen el tipo de discapacidad intelectual que presentan mis estudiantes:

a) Leve (CI: 50-55 y 70; 85% del total). Estos sujetos pueden pasar inadvertidos en la etapa de educación infantil. Con apoyos y adaptaciones adecuadas pueden terminar la escolaridad obligatoria con un nivel de educación primaria. Cuando son adultos pueden llevar a cabo una vida más o menos independiente.

b) Moderado (CI: 35-40 y 50-55; 10% del total). Estas personas adquieren habilidades de comunicación en la primera niñez, pueden atender a su cuidado personal, suelen alcanzar un nivel de un 2º de primaria en relación con los aprendizajes escolares y de mayores pueden realizar, con supervisión, trabajos no cualificados. Igualmente, con supervisión, pueden vivir en comunidad.

3.1.1.3 Síndrome de Down. Es un trastorno genético causado por la presencia de una copia extra del cromosoma 21 (o una parte del mismo), en vez de los dos habituales, por ello se denomina también trisomía del par 21. Se caracteriza por la presencia de un grado variable de discapacidad cognitiva y unos rasgos físicos peculiares que le dan un aspecto reconocible. Es la causa más frecuente de discapacidad cognitiva psíquica congénita y debe su nombre a John Langdon Down que fue el primero en describir esta alteración genética en 1866, aunque nunca llegó a descubrir las causas que la producían. En julio de 1958 un joven investigador llamado Jérôme Lejeune descubrió que el síndrome es una alteración en la mención (un cromosoma extra en el par número 21) provoca el síndrome de Down, que hace que el bebé nazca con un grado variable de discapacidad mental, unos rasgos físicos característicos y algunas patologías asociadas.

Características del Síndrome de Down según el DSM5 (2014). Entre las principales tenemos:

a) Área Física. Hipotonía muscular marcada (carencia de fuerza en los músculos), retraso mental, cabeza pequeña, cabello lacio y fino, cara redonda, boca pequeña con lengua grande, cuello corto y ancho, nariz anchada, alteraciones en malformación de orejas, sus extremidades son cortas, anomalías internas, principalmente del corazón y del sistema digestivo: (estrechez o falta de desarrollo de una parte del intestino).

b) Área Motora. Consideramos entre las principales características del área Motora las siguientes: Impedimentos motrices, deficiencias del aparato músculo esquelético, enfermedades degenerativas y/o malformaciones; enfermedades crónicas con medicación continua; lentitud en el desarrollo de sus destrezas motrices básicas; coordinación dinámica general y manual afectada.

c) Área Cognitiva. Las principales características que presentan es que ellos no se ubican en el tiempo ni en el espacio. Poseen grandes dificultades para adquirir prerrequisitos del aprendizaje. Su aprendizaje se da de una manera muy lenta, ellos no pueden generalizar la información que reciben, además muchos de ellos tienen restricción en su motivación e interés.

d) Área de Lenguaje. Es aquí donde la gran mayoría de ellos presenta problemas muy acentuados, considerando que hay trastornos severos de lenguaje y comunicación, lo cual le imposibilita expresar sus deseos y necesidades tienen problemas en el lenguaje expresivo y comprensivo.

e) Área de Autonomía. Es aquí donde los estudiantes requieren de mayor apoyo, hay que hacer un trabajo a conciencia desde las primeras etapas de su desarrollo para al final lograr en ellos un cierto grado de independencia en lo posible una independencia total, ya que ellos por naturaleza son dependientes en las actividades de alimentación, aseo e higiene personal, desplazamiento y vestido. Así como también necesidad de asistencia o ayuda para realizar sus actividades de la vida diaria.

3.1.1.4. Trastornos del Espectro Autista. Los trastornos del espectro autista (TEA) son un grupo de discapacidades del desarrollo que pueden causar problemas graves, y hasta crónicos, de socialización, comunicación y conducta. Las personas con TEA procesan la información en su cerebro de manera distinta a los demás. Se los llama “trastornos de un espectro” porque afectan de manera distinta a cada persona, y pueden ser desde leves hasta muy graves. Aunque todas las personas con TEA presentan algunos síntomas similares, especialmente los relacionados con problemas en la interacción social.

Viene a ser el trastorno en que la gente piensa más frecuentemente al escuchar la palabra “autismo”. Las personas con trastorno autista por lo general tienen retrasos significativos en el desarrollo del lenguaje, problemas de socialización y comunicación y conductas e intereses inusuales. Muchas personas con trastorno autista también tienen discapacidad intelectual

Según la organización Mundial de la Salud se define como una afección médica o genética, o a un factor ambiental conocidos; Asociado a otro trastorno del desarrollo neurológico, mental o del comportamiento,

Se elimina por tanto el retraso en la adquisición del lenguaje por considerarse poco específico y se incluyen en el Grupo 1 las alteraciones sensoriales dentro del diagnóstico.

Según Marcela Armus, las personas con trastorno de espectro autista presentan las siguientes características: Interacción social; comunicación y lenguaje; conductas restringidas, repetitivas, extrañas; sensibilidad (restringida o aumentada) frente a estímulos auditivos, visuales, olfativos y vestibulares.

Una característica habitual que podemos encontrar en estos casos son las disfunciones significativas en el modo de tratar diversas informaciones sensoriales; por ejemplo, los niños suelen poseer una resistencia inusual ante estímulos como el frío, el calor y el dolor. Y, a la vez, presentan mucha sensibilidad hacia los olores y los estímulos lumínicos. También pueden buscar estimulaciones vestibulares (ligadas a la percepción interna del cuerpo y su posición) de modo persistente y a veces aparecen conductas auto agresivas.

3.1.2. Construcción de los Aprendizajes. Frente a las posiciones innatas o empiristas que dominaban en su tiempo, Piaget (1967) propuso una explicación según la cual el conocimiento es el resultado de la interacción entre el sujeto y la realidad que le rodea. Al actuar sobre la realidad construye propiedades de esa realidad al mismo tiempo que construye su propia mente, por eso a esta posición se la ha denominado constructivismo.

Pero también se ha interpretado la posición de Piaget suponiendo que este propone que el sujeto tiene que construir por sí mismo todos sus conocimientos y que no puede aprender de los demás.

El constructivismo trata de explicar cómo se forman los conocimientos. Dado que el conocimiento constituye un aspecto tan esencial para la vida de los hombres, es natural, que estos dediquen una parte importante de su actividad a adquirir nuevos conocimientos. Por ello en todas las sociedades los adultos ponen un gran énfasis en conseguir que los niños adquieran los conocimientos que se consideran indispensables para la vida social y para la supervivencia, transmitiéndoles las adquisiciones que esa sociedad ha ido acumulando a lo largo del tiempo y que constituyen lo que solemos denominar la cultura. De estas observaciones parece desprenderse que la idea más simple y aparentemente obvia acerca de cómo se adquiere el conocimiento es que éste se toma de fuera, está en la sociedad, lo poseen los otros y nosotros

nos apoderamos de él y nos lo incorporamos. La mayor parte de la gente no produce conocimientos que sean nuevos para la humanidad y se limita a utilizar conocimientos que otros ya tienen. La palabra "aprender", que usamos habitualmente para referirnos a la adquisición de saberes, y que proviene del latín "aprehenderé", transmite la idea de ese proceso mediante el cual "cogemos" o "nos apoderamos" de algo que está ahí a nuestra disposición o que los otros nos dan. La acción opuesta a aprender es "enseñar", que etimológicamente significa dejar una "seña" o "marca", indicando que al enseñar dejamos una marca en el que aprende a construcción de los aprendizajes se da a través de los procesos pedagógicos. Considerando en cada situación de aprendizaje, los conocimientos y experiencias previas, para encontrar un punto de apoyo sobre el cual articular un nuevo conocimiento.

3.1.2.1 El juego. La palabra juego ha tenido diferentes y numerosas acepciones a lo largo del tiempo, que podemos resumir en una: "actividad placentera con un fin en sí misma". A lo largo del tiempo el juego ha ido evolucionando paralelamente al desarrollo social, ya que es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, su forma de entenderlo y practicarlo varía en los diferentes pueblos.

Para los romanos ludus significó broma, alegría, jolgorio. Para los griegos era liberación, despreocupación. Los germanos lo tomaban como movimiento que producía placer.

Según Fernando Peñaranda, el juego en los niños como "algo serio" ha sido reconocido desde hace más de 400 años cuando Montaigne así lo calificó. El juego infantil no es equivalente al del adulto dado que los primeros años constituyen la época más importante para la formación y constitución del ser. El adulto pasa a otras realidades mientras que el niño avanza hacia nuevas etapas de dominio. Es éste un período de rápidas transformaciones y exigencias del ambiente, siendo el juego un medio clave para hacer la transición hacia la vida adulta.

Para Jean Piaget (1956), 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.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

3.1.2.1.1. Dimensiones del juego. El juego tiene dimensiones o espacios interrelacionados entre ellos que engloban el desarrollo integral del niño.

a) Dimensión motora. Es la dimensión más evidentes o palpable del juego, pues en esta actividad el niño desarrolla sus movimientos apropiándose del espacio, aprende a coordinar os movimientos de su cuerpo y a mantener el equilibrio, más adelante los movimientos se hacen más complejos. Así el niño aprende relaciones causa efecto.

b) Dimensión Sensorial: A través del juego el niño descubre una serie de sensaciones que no podría experimentar de otro modo.

c) Dimensión Cognitiva: Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento, aprende también a diferenciar colores, tamaños, texturas y formas. A su vez, el juego facilita la abstracción del pensamiento, es decir, la creación de representaciones mentales. Otro aspecto que se le atribuye, es el dominio o desarrollo del lenguaje, permitiéndole expresarse con otros niños o personas adultas.

d) Dimensión Social: El juego es básico ya que constituye un elemento socializador que permite construir una manera de relacionarnos con los demás, conocer y respetar norma, fomenta la comunicación, promueve la cooperación y facilita los procesos de inserción social, además de permitir resolver conflictos a partir de Lo Lúdico.

e) Dimensión Afectivo Emocional: Se facilita la expresión y autocontrol emocional a partir del juego. Favorece la autoconfianza y el desarrollo de la autoestima gracias a las secuencias repetidas del éxito y del dominio del entorno de la

3.1.2.1.2. El juego como estrategia para el aprendizaje. El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes y todos los valores, facilitan el esfuerzo para internalizar los

conocimientos de manera significativa. Entre sus características podríamos mencionar las siguientes:

Es universal e innato, cambiante, variado y dinámico, voluntaria y libre, es una fuente de placer, contempla límites espaciales y temporales, cumple una función motivadora.

Existe una relación positiva de la motivación por el juego a las actividades escolares, Reproduce vivencias y relaciones con el entorno. Considerando la importancia decisiva del juego sobre el desarrollo y aprendizaje infantil debe ser utilizado en nuestras aulas como base de las actividades relacionando los centros de interés como unidades de trabajo con actividades lúdicas encaminadas a conseguir determinados aprendizajes.

La estimulación del juego como medio de aprendizaje y de mantenimiento de la motivación e interés constituyen estrategias que equivalen a dirigir la enseñanza.

3.1.2.1.3 Importancia del juego en el desarrollo. La educación a través del juego es un medio pedagógico fundamental en la escuela infantil, aplicándose como actividades divertidas que incluyen el manejo de aspectos que el maestro desea que sus estudiantes aprendan, haciéndose estos aprendizajes significativos para el niño y niña. Y con mucho más razón aplicados a la educación en atención a los niños con necesidades educativas especiales quienes serían los candidatos óptimos para unas actividades lúdicas cuidadosamente elegidas a través de las cuales puedan lograrse las conceptualizaciones básicas, asimismo.

Se permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente.

Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivos, científicos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende.

3.1.3 Mi Propuesta Pedagógica Innovadora. La aplicación de la estrategias de enseñanza basada en el método lúdico me dio la oportunidad de realizar un trabajo innovador ,mediante el empleo del juego como una estrategia de aprendizajes, pude desarrollar en mis sesiones de aprendizajes estas sub categoría que son el juego sensorial donde desperté el intereses de los conocimientos mediante el desarrollo de los sentidos a través del juego pude darme cuenta que los niños y niñas participan activamente en cada actividad programada haciendo y sintiendo.

Con el juego simbólico pude despertar la imaginación en ellos y el nivel de creación que pueden tener, los niños y niñas experimentaron una nueva forma de aprender.

3.1.3.1. La Metodología Lúdica. Está basada exclusivamente en el juego, permitiendo que el niño se desarrolle de forma integral.

Según Gervilla, 2006, la metodología lúdica es aquella que tiene por principal herramienta de trabajo el juego. Gracias a él los niños adquieren el complemento de madurez que necesitan y la profundización en los conocimientos que le serán necesarios para abordar otras etapas de su desarrollo.

El desarrollo de esta metodología se fundamenta en las posibilidades que le permiten al niño el desarrollo de su ser, así podemos mencionar que gracias a esta metodología podemos lograr que los niños y niñas exploren y describan, gocen de la recreación, exterioricen pensamientos, impulsos y emociones, realicen cosas que en el mundo adulto no pueden, mejoren sus facultades generales, consigan mayor equilibrio emocional, fortalecimiento de voluntad y aumento de responsabilidades, desarrollen su imaginación, mejoren el espíritu de superación y socialización, impulsen su capacidad creadora, agudicen el equilibrio mental e interpreten la autoridad y las reglas.

Para García L. 2002, En la planificación de actividades lúdicas, es necesario conectar estas con los distintos aspectos del desarrollo infantil (físico, motor, intelectual, creativo, emocional, social, cultural), y promover la autonomía personal del niño a la hora de resolver situaciones. De esta forma, el proceso de aprendizaje se convertirá en una experiencia verdaderamente significativa para el niño.

Los juegos han formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos remotos, muchos juegos tienen su origen en ritos religiosos que se remontan al nacimiento de las primeras civilizaciones. El juego parece ser una inclinación innata en el hombre, incluso los animales aprenden a defenderse, a cazar o a luchar, jugando.

Existen juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad, que nos demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido y tienen en todas las culturas del mundo, tanto por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje.

Los juegos forman parte de la idiosincrasia de un pueblo, son parte de la cultura. Pensemos, por ejemplo, en la baraja de cartas española y en el tute. El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa

tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes. El juego didáctico, es definido entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (Ortiz, A. L, 2005, p.2). El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.

3.1.3.2. Juego sensorial. Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos. Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor - desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil. Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

“Nuestros cinco sentidos, dice Montessori, se pueden educar mediante ejercicios y practicas; la cuestión es, cuanto más información, visual, táctil, auditiva, etcétera; tenemos, más tenemos para procesar”.

Lo que hoy en día conocemos como estimulación temprana o sensoprepcion es la piedra fundamental del trabajo de la doctora María Montessori, quien fomentaba la percepción mediante sus juegos sensoriales y de exploración.

“Cuanto mayor sea la oportunidad que le brindemos al niño para desarrollar la sensibilidad y mayor la capacidad para agudizar los sentidos, mayor será también la oportunidad de aprender.

Los juegos motores: Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria. Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Según Antonio Escriba Fernández Marcote en su libro “La utilización del juego sensorial en el ámbito educativo” manifiesta que tradicionalmente se ha entendido el juego sensorial como la actividad lúdica que desarrolla los sentidos. En un sentido más amplio, el juego

sensorial en el ámbito educativo, lo definimos, como, la actividad lúdica, de poca intensidad, que desarrolla los sentidos, el conocimiento corporal, la estructuración espacio-temporal, la coordinación motriz y la expresión verbal y corporal, así como otros ámbitos cognoscitivos (memoria, inteligencia, creatividad, atención); con el objetivo fundamental de la integración grupal e integración social.

Según Escriba, en 1998 manifiesta que a la hora de aplicar juegos sensoriales en el ámbito de la educación, básicamente se deben seguir los siguientes criterios metodológicos:

- Que los juegos sean participativos, y en la medida de lo posible que se evite la exclusión o eliminación de los jugadores en el desarrollo de los mismos.
- Que sean eminentemente sensoriales, por lo que en ningún caso debemos exigirle al alumnado una actividad motriz “fuerte”.
- Que puedan participar todos, independientemente de sus capacidades y sus limitaciones.
- Que puedan ser aplicables en todos los ámbitos educativos (inicial, primaria, especial, etc.)
- Que sean fáciles de desarrollar y sencillos, con pocas reglas (flexibles).
- Que fomenten la integración y la interacción grupal.
- Que no sean excesivamente competitivos.
- Que gusten a los participantes y que disfruten con la práctica de los mismos.
- Que los propios jugadores puedan adaptarlos a sus características individuales y grupales.
- Que sean adecuados a la edad del grupo.
- Que se puedan adaptar a las características particulares de los alumnos con necesidades especiales.

Según Escriba, (1998) los juegos sensoriales se clasifican en: Juegos de percepción visual, percepción auditiva, percepción táctil, percepción olfativa y gustativa. **3.1.3.3. Juego simbólico.** Al hablar del juego simbólico, hablamos de un juego libre que surge en la infancia que tiene, además del componente lúdico, una relación con la realidad de la vida, contribuyendo a aprender y practicar sobre la cotidianidad.

Al tratarse de un juego, hablamos de algo espontáneo libre y voluntario. No se trata de una actividad para conseguir algo sino que es un fin en sí mismo, el propio juego es placentero y no está al servicio de una meta o resultado.

Según, (Piaget, 1973) el juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

3.1.3.4 Estrategias de Enseñanza. El concepto de estrategia resulta complicado y ambivalente, ya que tienen cabida multitud de acciones o procesos. La palabra “estrategia” procede del griego y etimológicamente significa “el arte de dirigir las operaciones militares”. En la actualidad ha perdido la connotación militar, se ha extendido a otros ámbitos y está más en consonancia con las actuaciones realizadas para lograr un objetivo o solucionar un problema. Aplicado al aprendizaje, el concepto de “estrategia” se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido. En este sentido, “estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje.

Es por ello que el emplear esta estrategia en mi nueva propuesta pedagógica me dé como resultados el logro de aprendizajes en los niños y niñas, en su actividad natural. Por medio del juego el niño desarrolla su capacidad intelectual y puede hacerle frente a situaciones penosas que de otra forma le serían imposibles de afrontar. Pero, fundamentalmente, constituye una fuente de placer y de disfrute.

3.2 Plan de Acción

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.

3.2.1 Planificación. La planificación oportuna de mis sesiones de aprendizaje, me 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.

3.2.2 Implementación. La implementación de mis sesiones de aprendizaje con enfoque constructivista así como su aplicación y evaluación lo lleve a cabo en forma permanente, pues ello aseguro su eficacia y entendimiento así como su correcto uso por parte de los estudiantes. De igual forma los materiales que elaboré y adapté fueron enriquecidos y tomados en Cuenta para las contiguas sesiones de aprendizaje.

3.2.3 Ejecución La ejecución de mi propuesta así como el uso de los recursos y materiales contextualizados durante mis sesiones de aprendizaje lograron que mis 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 **3.3 Evaluación y Seguimiento Del Plan De Acción**

| PROBLEMA | OBJETIVO ESPECÍFICO | HIPÓTESIS DE ACCIÓN | ACCIÓN | ACTIVIDADES | RECURSOS | TIEMPO |
|---|--|--|--|---|--|----------------------------|
| ¿Qué estrategias de enseñanza basadas en el método lúdico debo emplear para construir aprendizajes en los niños y niñas con discapacidad intelectual del nivel inicial del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller – Anexo Santa Rosa? | Objetivos específico 1: Planificar sesiones de aprendizaje considerando estrategias de enseñanza lúdicas para facilitar la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa. | Hipótesis de acción La planificación de sesiones de aprendizaje considerando estrategias de enseñanza lúdicas a través del juego sensorial y simbólico facilitará la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa. | Acción 1 Planificación de sesiones de aprendizaje considerando estrategias de enseñanza lúdicas a través del juego sensorial y simbólico para facilitar la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa. | Actividades ✓ Revisar bibliografía referente al método lúdico, estrategias y consideraciones ✓ Analizar los tipos de juegos según los estadios que propone Piaget asociándolos a las características de mis estudiantes. ✓ Revisar la planificación de las unidades y sesiones de aprendizaje ✓ Diseñar las sesiones de | Bibliografía Respecto a la psicología evolutiva del desarrollo. Bibliografía sobre el juego infantil y su metodología. Internet El DCN Manual de adaptaciones curriculares | Setiembre a diciembre 2014 |
| | | | | | | |

| PROBLEMA | OBJETIVO ESPECÍFICO | HIPÓTESIS DE ACCIÓN | ACCIÓN | ACTIVIDADES | RECURSOS | TIEMPO |
|----------|--|---|---|--|--|--------|
| | | | | <p>aprendizaje considerando los procesos pedagógicos en coherencia a los procesos cognitivos a desarrollar</p> <p>Incorporar en el diseño de sesiones de aprendizaje las actividades, estrategias lúdicas a desarrollar en las sesiones.</p> <p>Diseñar instrumentos de evaluación para la sesión.</p> | | |
| | <p>Objetivos específico 2:</p> <p>Implementar con recursos y materiales las sesiones de aprendizaje que considera estrategias lúdicas para facilitar la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa.</p> | <p>La implementación de con recursos y materiales de las sesiones de aprendizaje que considera estrategias lúdicas facilitará la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa.</p> | <p>Acción 2</p> <p>Implementación de con recursos y materiales de las sesiones de aprendizaje que considera estrategias lúdicas para facilitar la construcción de aprendizajes en los estudiantes con</p> | <p>Actividades para lograr la Acción 2</p> <p>Revisar bibliografía referente a los tipos de materiales y juguetes a emplear con esta metodología.</p> <p>Adaptar los espacios dentro y fuera del aula para las actividades lúdicas</p> <p>Implementar los sectores del aula con materiales concretos</p> | <p>Juguetes de todo tipo: material real, material concreto, material gráfico visual, material sensorial, material de psicomotricidad, equipo de sonido, etc....</p> <p>patio</p> | |

| PROBLEMA | OBJETIVO ESPECÍFICO | HIPÓTESIS DE ACCIÓN | ACCIÓN | ACTIVIDADES | RECURSOS | TIEMPO |
|----------|---|---|--|--|---|--------|
| | | | Discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa. | y lúdicos Adaptar materiales del entorno para las actividades lúdicas | | |
| | Objetivos específico 3: Ejecutar estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje para facilitar la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa. | La ejecución de estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje facilitará la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa. | Acción 3 Ejecución de estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje para facilitar la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa. | Actividades para lograr la Acción 3 Aplicar las estrategias lúdicas durante el desarrollo de la sesión. Desarrollar los procesos pedagógicos de la sesión acordes a los procesos cognitivos de las capacidades a desarrollar. Utilizar los espacios adecuados para el desarrollo de los juegos Utilizar los materiales y juguetes pertinentes en cada sesión de aprendizaje. | Espacios Materiales Juguetes Equipo de sonido Lista de cotejo | |

| HIPÓTESIS 1: La planificación de sesiones de aprendizaje considerando estrategias de enseñanza lúdicas a través del juego sensorial y simbólico facilitará la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa. | | | |
|--|--|--|--|
| ACCION | RESULTADO | INDICADOR DE RESULTADO | FUENTES DE VERIFICACIÓN INSTRUMENTOS |
| Planificación de sesiones de aprendizaje considerando estrategias de enseñanza lúdicas a través del juego sensorial y simbólico para facilitar la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa. | La elaboración de sesiones de aprendizaje considerando estrategias de enseñanza lúdicas a través del juego sensorial y simbólico para facilitar la construcción de aprendizajes. | <ul style="list-style-type: none"> • El diseño de sesiones de aprendizaje con procesos pedagógicos acordes a los procesos cognitivos. • El diseño preciso de sesiones de aprendizaje considerando estrategias de enseñanza lúdicas a través del juego sensorial y simbólico. | Fichas bibliográficas. Fichas de resumen. Sesiones de aprendizajes. Diarios de campo. |
| ACTIVIDADES DE LA ACCION 1 | | INDICADORES DE PROCESO/ | FUENTES DE VERIFICACIÓN |
| Revisar bibliografía referente al método lúdico, estrategias y consideraciones. | | Manejo de información referente a la metodología lúdica. | Diseño de sesión de aprendizaje. Lista de cotejo de la práctica pedagógica. |
| Analizar los tipos de juegos según los estadios que propone Piaget asociándolos a las características de mis estudiantes. | | Manejo de información sobre los estadios del desarrollo de Jean Piaget. | |
| Diseñar las sesiones de aprendizaje considerando los procesos pedagógicos en coherencia a los procesos cognitivos a desarrollar. | | Planteamiento de las actividades en cada proceso pedagógico considerando los procesos cognitivos. | |
| Incorporar en el diseño de sesiones de aprendizaje las actividades, estrategias lúdicas a desarrollar en las sesiones. | | Planteamiento de los juegos que se realizarán de acuerdo a las capacidades a desarrollar. | |

| HIPOTESIS 2: Implementar con recursos y materiales las sesiones de aprendizaje que considera estrategias lúdicas para facilitar la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa. | | | |
|---|--|--|---|
| ACCIÓN | RESULTADO | INDICADOR DE RESULTADO | FUENTES DE VERIFICACIÓN INSTRUMENTOS |
| Implementación de con recursos y materiales de las sesiones de aprendizaje que considera estrategias lúdicas para facilitar la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen - Anexo Santa Rosa. | Construir Aprendizajes en los Niños y Niñas del nivel inicial. | El implemento de recursos y materiales en la sesiones de aprendizaje que considera estrategias lúdicas facilita la construcción de aprendizajes. | Sesión de aprendizaje considerando tipos de juegos de acuerdo a las capacidades a desarrollar en las sesiones. Espacios determinados del aula amoblados o adaptadas al desarrollo de las actividades específicas de tipo lúdico. Objetos construidos con material del entorno o reciclaje para ser utilizado en la aplicación de estrategias. |
| ACTIVIDADES DE LA ACCION 2 | INDICADORES DE PROCESO/ | INDICADORES DE PROCESO | FUENTE DE VERIFICACIÓN |
| Revisar bibliografía referente a los tipos de materiales y juguetes a emplear con esta metodología. | | Manejo de información sobre los tipos de materiales y juguetes a emplear para la aplicación las estrategias lúdicas en las sesiones. | Lista de cotejo. Ficha de observación. Sesiones de aprendizaje. |
| Adaptar los espacios dentro y fuera del aula para las actividades lúdicas. | | Organización de los espacios del aula para ser utilizados en las actividades lúdicas | |
| Implementar los sectores del aula con materiales concretos y lúdicos. | | Distribución de los espacios para la ambientación. | |
| Adaptar materiales del entorno para las actividades lúdicas. | | Selección de elementos del entorno para la construcción de objetos específicos a usa en las estrategias lúdicas. | |

| HIPÓTESIS 3: La ejecución de estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje facilitará la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa. | | | |
|--|---|---|---|
| ACCIÓN | RESULTADO | INDICADOR DE RESULTADO | FUENTES DE VERIFICACIÓN INSTRUMENTOS |
| Ejecución de estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje para facilitar la construcción de aprendizajes en los estudiantes con discapacidad Intelectual del nivel inicial del CEBE Helen Keller - Anexo Santa Rosa. | . Aplico estrategias lúdicas en mis sesiones de aprendizaje que facilita la construcción de aprendizajes. | <ul style="list-style-type: none"> • La aplicación de las sesiones de aprendizaje evidencia estrategias lúdicas en los procesos pedagógicos, empleando también materiales pertinentes que facilitan la construcción de los aprendizajes. • La ejecución de las sesiones de aprendizaje evidencia indicadores de evaluación que permiten una apreciación de la facilidad para construir aprendizajes a través del juego. | <ul style="list-style-type: none"> • Sesión de aprendizaje que incorpora la propuesta alternativa. • Instrumentos de evaluación. • Diarios de Campo. |
| ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 3 | INDICADORES DE PROCESO | FUENTES DE VERIFICACIÓN | ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 3 |
| Aplicar las estrategias lúdicas durante el desarrollo de la sesión. | | Sesión de aprendizaje Lista de cotejo | Aplicar las estrategias lúdicas durante el desarrollo de la sesión. |
| Desarrollar los procesos pedagógicos de la sesión acordes a los procesos cognitivos de las capacidades a desarrollar. | | Sesión de aprendizaje | Desarrollar los procesos pedagógicos de la sesión acordes a los procesos cognitivos de las capacidades a desarrollar. |

3.4 Actores De Cambio

3.4.1. Docente. Fue difícil iniciar con la propuestas pedagógica nueva, porque eran situaciones nuevas, experiencias nuevas de las cuales debería poner en práctica por ejemplo: la descripción y redacción del diario de campo y luego reflexionar para ver las debilidades y las intervenciones de las cuales se tenía que hacer día a día, luego elaborar los instrumentos de evaluación para que estas sean validadas para una mayor confiabilidad. Y como resultado de todo ello actualmente soy una docente que planifica sus clases empleando las estrategias de enseñanza basadas en la metodología lúdica de acuerdo a la necesidad; ejecuto sesiones de clase considerando el juego simbólico y el juego sensorial, estoy comprometida con la Institución Educativa para dar cumplimiento a los objetivos trazados; profesionalmente avanzo y me desempeño con responsabilidad siendo coherente con lo que hago y digo; estoy logrando cambios en mi práctica pedagógica en beneficio de mis estudiantes; reflexiono críticamente sobre mi práctica pedagógica en beneficio de sus estudiantes.

3.4.2. En relación a mis estudiantes, están motivados con las nuevas estrategias de trabajo, ya no son sujetos pasivos, ellos actúan, ponen en práctica las experiencias sensoriales para lograr los aprendizajes, logran aplicar lo aprendido en sus próximas experiencias.

3.5 Reconstrucción de mi práctica pedagógica.

Durante mi práctica pedagógica, tuve una grata experiencia porque me genero muchos conflictos cognitivos por otro lado mis estudiantes eran sujetos pasivos, recepcionista de los conocimientos que les daba, estar sentados, jugando, pero sin tener la guía de cómo desarrollar en ellos la construcción de los aprendizajes.

También para determinar que categoría y subcategoría debería investigar, me generó conflictos; es decir, buscar en realidad cual es mi debilidad y como atacarla. Reflexionando y viendo las recurrencias de mis debilidades determine que la categoría era: estrategias de enseñanza basadas en el método lúdico para construir aprendizajes en los niños y niñas del nivel inicial, empleando para ello la sub categoría el juego sensorial y el juego simbólico.

De acuerdo a mis experiencias, aplicaciones de las subcategorías vi que el enfoque que sustenta mi proyecto de innovación es el Constructivismo apoyado por Piaget, refiere que el

juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la estimulación funcional reproductiva de la realidad, según cada etapa del niño.

Para lograr el aprendizaje de mis estudiantes pase por tres momentos: la planificación de mis sesiones de aprendizaje la planificación, implementación y la ejecución de las sesiones de aprendizaje en mi nueva practica pedagógica.

A continuación presento el mapa de la reconstrucción.

LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA EMPLEADAS SON INADECUADAS PARA CONSTRUIR APRENDIZAJES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL DEL NIVEL INICIAL DEL C.E.B.E HELEN KELLER ANEXO SANTA ROSA, PACHACUTEC, VENTANILLA, CALLAO

A través

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

mediante

**JUEGO SIMBÓLICO
PERMITE DESPERTAR LA IMAGINACIÓN EN LA REPRESENTACIÓN**

**JUEGO SENSORIAL
PERMITE DESARROLLAR LOS SENTIDOS FORTALECIENDO LA CONSTRUCCIÓN DE LOS APRENDIZAJE**

EN EL ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA.- Para Jean Piaget (1956), 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. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstrac, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

. “En la planificación de actividades lúdicas, es necesario conectar estas con los distintos aspectos del desarrollo infantil (físico, motor, intelectual, creativo, emocional, social, cultural), y promover la autonomía personal del niño a la hora de resolver situaciones. De esta forma, el proceso de aprendizaje se convertirá en una experiencia verdaderamente

ACCIONES DE CAMBIO

- Reforcé la atención mediante el juego simbólico y sensorial y la presentación de objetos directos para que puedan manipular estimular nuevas experiencias en el estudiante.
- Elaboré sesiones de aprendizaje con experiencias lúdicas para lograr el desarrollo de habilidades en los estudiantes.
- Implemente el aula con materiales concretos que permitan el desarrollo de actividades lúdicas.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: “conociendo a la familia”
- 1.7 Fecha de Ejecución: 01-09-14
- 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: Muestra familia escolar y familiar

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|------------------------------|---|--|---|--------------|------------------|
| Comunicación | Expresión y comprensión oral | Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades y deseos escuchando y demostrando comprensión a lo que dicen otras personas. | Expresa sus necesidades, intereses y emociones de acuerdo a sus posibilidades, con seguridad. Escucha con atención diversas narraciones, relatos e indicaciones | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras sueltas y frases cortas. -Expresa mediante gestos o señas -hace la seña de papá -hace la seña de mamá -Responde preguntas, señalando su respuesta en gráficos | Observación: | Lista de cotejo. |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|---|---|--|---|--------------|------------------|
| Personal Social | Construcción de la identidad personal y autonomía | <ul style="list-style-type: none"> Reconoce a los miembros de la familia, escuela y comunidad, describe sus roles, se identifica con ellas y cumple sus responsabilidades como miembro de una familia, escuela y comunidad | <p>Identifica a los miembros de su familia en una lámina mostrando interés al hacerlo.</p> <p>Reconoce la responsabilidad que tienen los padres de dar amor a sus hijos valorándolos y protegiéndolos.</p> | <ul style="list-style-type: none"> -da el nombre de sus padres -señala a sus padres - Identifica a los | Observación: | Lista de cotejo. |




2.2 Proceso Didáctico:

• DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|-------------------------|---------------------|--|--------|--------------------------|---------------------------------------|
| 1. Motivación. | Atención | Se le dará a cada niño un títere de un integrante de la familia y se procederá a Cantar la canción de la familia. | 5 min. | - Títeres de la Familia. | Lista de cotejo |
| 2. Saberes Previos. | Lenguaje | Se le preguntará ¿de quienes estamos hablando?, ¿Qué son? ¿A quiénes representan?(Títeres). (Responden según su lenguaje). | 5 min. | - Equipo de sonido | |
| 3. Conflicto Cognitivo. | Pensamiento | ¿Tienes tu una familia?, ¿Quiénes conforman tu familia?, ¿las familias son iguales? | 5 min. | CD | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|--|---------|-----------------------|---------------------------------------|
| 4. Procesos de la información. | Atención | Se colocó una lámina de la familia en la pizarra y se usan los títeres para dialogar con los niños acerca de sus familia y los roles que cumplen y cada uno de ellos responderán quienes son los integrantes de su familia y se les explicara que la familia está formada por diferentes personas que viven con nosotros, concluyendo que todas las familias no tienen los mismos integrantes, pero si reina el amor y el respeto etc., la profesora luego les explicara que jugaremos a juegos de roles, donde cada alumno escogerá a quien quiere representar, se les presenta la imagen de un papá (seña de papá) y la profesora preguntara quien quiere jugar a ser el papá, luego mostrara la imagen de mamá (seña de mamá) y también preguntara quien quiere ser la mamá, y los alumnos que quedan serán los hijos, luego jugaran a compartir un rico almuerzo preparado por mamá. | 10 min. | - Laminas motivadora. | Observación Lista de cotejo |
| 5. Aplicación de lo aprendido. | memoria | Se ubica las fotos de los integrantes de su familia en la mesa y se le pedirá a cada niño que agrupe en una cartulina a los integrantes de su familia y decore con bolitas de papel de colores el contorno. | | - Cinta de embalaje. | |

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|-----------------------------------|---------------------|--|--------|-----------------------------------|---------------------------------------|
| 6. Transferencia de lo aprendido. | Memoria | <p>Recuento de lo aprendido, se muestra la imagen de la familia y deberán señalar donde esta papá, mamá los hermanos</p>  | | - Silueta de figuras de familia. | Observación Lista de cotejo |
| 7. Meta cognición. | Atención | Les pregunto ¿Qué aprendimos hoy? ¿Que hicimos? ¿A qué jugamos? | | Cartulina Goma Papel Crepe. | |
| 8. Evaluación. | Memoria | Será permanente y utilizare mi lista de cotejo para consignar las respuestas observadas en mis niños. | | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|-----------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Comunicación | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras sueltas y frases cortas. -Expresa mediante gestos o señas | A | B | B | B | B | A |
| | -hace la seña de papá -hace la seña de mamá | A | A | A | A | A | A |
| | -Responde preguntas, señalando su respuesta en gráficos | B | B | B | B | B | B |
| Personal Social | -da el nombre de sus padres | B | B | B | B | B | B |
| | -señala a sus padres | A | A | A | A | A | A |
| | - Identifica a los miembros de su familia | A | A | A | A | A | A |

Legenda: A =Logro B= En proceso C = Inicio

Bibliografía:
Diseño Curricular nacional



PERÚ
Ministerio
de Educación

DIARIO DE CAMPO N°1



I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 01-09-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES: 6
TEMA / ACTIVIDAD : “Conociendo a la Familia”
CAPACIDADES : comunicación-personal social

Se presentó unos títeres con representación de la familia y empezamos a cantar la canción “La familia que tengo yo”. Durante esta actividad los niños mostraron atención a lo presentado, creo yo por los **títeres mostrados ya que ellos jugaran y manipularon los títeres**, por lo que continuare utilizando y mejorando estrategias en las siguientes sucesiones. Converse con los niños sobre la familia, los niños respondieron según sus posibilidades de comunicación, todos los niños participaron. Les pregunte ¿tienes tu una familia? ¿Quiénes conforman tu familia?, considero que las preguntas fueron algo complejas, en adelante me apoyare en imágenes ara que los niños relacionen y tengan alternativas de respuesta. Coloqué una lámina sobre la familia en la pizarra y que los senté para dialogar con los niños acerca de su familia y de los roles que cumplen cada uno de ellos dentro de esta. **Luego les propuse a jugar un juego de roles, donde cada uno escogía a quien quiere representar, se les presento la imagen del papá y se les pregunta ¿Quién quiere ser el papá? De igual modo se les muestra la imagen de mamá y ellos eligieron ser mamá y Alex papá. Fabricio, Samy, Angie y Lesly fueron los hijos**, todos jugaron a ser una familia que compartía un almuerzo que mamá había preparado, considero así que las estrategias lúdicas que estoy utilizando basados en el juego simbólico me están sirviendo para interiorizar nuevo aprendizajes en más niños. Seguiré entonces proponiendo actividades lúdicas en sus sesiones de aprendizaje. Ubique en la mesa fotos de la familia de cada alumno para que ellos reconozcan a su familia, los niños reconocieron inmediatamente a su familia, teniendo que ayudar a Samy y Alex en esta tarea a uno por su discapacidad motora y otro por su falta de atención, creo que al mostrar las fotos reales de su familia les llamo la atención, continúe realizando este tipo de actividades donde los niños se sienten interesados por fotos reales. Coloque los papelotes con la foto de su familia y les pedí que señalaran a su familia, en este caso fue más fácil el señalar para todos los alumnos participaron. Considero entonces que interiorizaron el nuevo conocimiento de la familia y esta se logró con la actividad lúdica. Les pregunte ¿Qué aprendimos hoy? ¿A que jugamos? ¿Qué hicimos? A lo que los niños solo respondieron la segunda pregunta. Considero que debo apoyarme en imágenes para que ellos tengan más alternativas de respuesta. Hice uso de mis lista de cotejo

LEYENDA

Categoría :EEBMLPCA

Sub categorías:

JUEGO SENSORIAL

JUEGO SIMBOLICO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: Cuento: “La familia de Clara”
- 1.7 Fecha de Ejecución: 02-09 - 14
- 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: Cuento: “La familia de Clara”

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|------------------------------|---|--|--|-------------|------------------|
| Comunicación | Expresión y comprensión oral | Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades y deseos escuchando y demostrando comprensión a lo que dicen otras personas. | Expresa sus necesidades, intereses y emociones de acuerdo a sus posibilidades, con seguridad. Escucha con atención diversas narraciones, relatos e indicaciones | escucha con atención las indicaciones de la profesora -ordena la secuencia del cuento -describe mediante gestos o palabras el cuento -describe con gestos o palabras quienes conforman la familia de Clara. | Observación | Lista de cotejo. |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|---|---|---|--|--------------|------------------|
| Personal Social | Construcción de la identidad personal y autonomía | • Reconoce a los miembros de la familia, escuela y comunidad, describe sus roles, se identifica con ellas y cumple sus responsabilidades como miembro de una familia, escuela y comunidad | Reconoce la responsabilidad que tienen los padres de dar amor a sus hijos valorándolos y protegiéndolos | -imita abrazar sabiendo que es una muestra de amor y cariño -imita bailar -imita cantar -imita saltar - Identifica a los miembros de su familia de Clara en una lamina | Observación: | Lista de cotejo. |

2.2 Proceso Didáctico:

• DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|--|--------|----------------------|---------------------------------------|
| 1. Motivación. | Atención | Se le invitara a los alumnos a visitar el aula de videos para observar un cuento: "Clara y su familia" | 5 min. | Video | Lista de cotejo |
| 2. Saberes Previos. | Lenguaje | Se conversara con los alumnos sobre el video visto y empezare a explicarle cada momento visto, les preguntare ¿Quién es clara? ¿Quién es su papá? ¿Qué hace su mamá? | 5 min. | Video | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|-----------------------------------|---------------------|---|---------|-------------------------------|---------------------------------------|
| 3. Conflicto Cognitivo. | Pensamiento | ¿Te gusto el cuento? ¿De qué trata el cuento? ¿Tienes tu una familia?, ¿Quiénes conforman tu familia? | 5 min. | | Lista de cotejo |
| 4. Procesos de la información. | Atención | Se coloca un papelote en la pizarra y se les mostrara a los alumnos las imágenes del cuento, la profesora empezara a narrar nuevamente el cuento mostrándoles las imágenes para que ellos se orienten y ubiquen la secuencia, la profesora les invitara a jugar a imitar a la familia de clara saltaremos la soga como Clara, cantaremos como la mamá de Clara y bailaremos como el papá de Clara, los alumnos imitaran los movimientos de cada personaje, luego cantaremos, bailaremos y nos abrazaremos como una linda familia. | 10 min. | Papelote Soga Grabadora | Observación |
| 5. Aplicación de lo aprendido. | memoria | Se le entregara a cada alumno imágenes del cuento para que lo pinten y luego lo peguen en una hoja según la secuencia del papelote, luego recordaran como es la familia de Clara en el cuento. | 5 min | Láminas | |
| 6. Transferencia de lo aprendido. | Memoria | Recuento de lo aprendido. Se les mostrara a los niños las imágenes del cuento y les preguntare ¿Dónde está Clara? ¿Quién abrazo a Clara? ¿Señala al papá de Clara? | 10 min. | Lámina | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|--|---------|----------------------|---------------------------------------|
| 7. Meta cognición. | Memoria | Les preguntare ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? | 5 min | | Observación Lista de cotejo |
| 8. Evaluación. | Atención | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 10 min. | | |

III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|-----------------|---|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabrizio |
| Comunicación | escucha con atención las indicaciones de la profesora -ordena la secuencia del cuento -describe mediante gestos o palabras el cuento -describe con gestos o palabras quienes conforman la familia de Clara | A | A | A | A | B | B |
| Personal Social | -imita abrazar sabiendo que es una muestra de amor y cariño -imita bailar ,imita cantar, imita saltar - Identifica a los miembros de su familia de Clara en una lamina | A | B | B | B | B | B |

Leyenda: A =Logro B= En proceso C = Inicio

Bibliografía:

Diseño Curricular nacional



DIARIO DE CAMPO N° 2



I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 02-09-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : Cuento: “La familia de Clara”
CAPACIDADES : personal social- comunicación

Invite a los niños a visitar el aula de videos, en el cual observaron un cuento “Clara y su Familia”, los cuales se encontraron atentos durante la proyección, creo que pusieron interés al ver el video en pantalla grande y el volumen alto, lo mantuvo atentos y por lo que lo que en lo sucesivo considerare lo de las proyecciones de video Converse con los niños sobre lo antes visto en el video y empezare a explicarle cada momento de la historia de Clara, luego en el conflicto cognitivo les pregunte ¿Quién es Clara?, Chamen Rosa, Angie y Fabricio que señalaron donde esta Dora, a Lesly le hice la pregunta mediante señas y ella respondió señalando. Alex y Samy observaban detenidamente la imagen de Clara. Considero que la pregunta fue sencilla, en adelante me apoyare con imágenes ya que dio buenos resultados en su comunicación. Coloque un papelote en la pizarra y luego les mostré 5 imágenes con la secuencia del cuento, luego mostrándolos cada imagen, les narre nuevamente el cuento para que los niños se orienten y ubiquen la secuencia luego **les invito a los niños a imitar los movimientos de cada personaje, todos soltamos la sogu como Clara, luego todos cantamos como la mama de Clara y luego todos bailamos como le papa de Clara y por ultimo nos abrazamos como una linda familia.** Considero esta estrategia indica de imitar movimientos que está sirviendo para interiorizar aprendizajes, seguiré entonces proponiendo actividades lúdicas de mis sesiones. Les entregue a los niños las mismas imágenes del cuento para que lo pinten y decoren y luego lo pegaran en una hoja según la secuencia , creo que al realizar la aplicación mediante imágenes es más pertinente para que los niños demuestren sus aprendizajes. Les mostré a los niños las imágenes del cuento y les pregunte ¿Dónde está Clara? ¿Señala al papa de Clara? ¿Quién abrazo a Clara? Me di cuenta que los alumnos habían interiorizado estos aprendizajes mediante las imágenes, seguiré valiéndome entonces de estrategias similares. Les pregunte ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo es la familia de Clara? ¿Es feliz o triste? Los niños contestaron las preguntas y considero que fueron fáciles de contestar, mirando las imágenes. Hice uso de mi lista de cotejo para llenarlo a base de mis resultados.

LEYENDA:

Categoría: EEBMLPCA

Sub categorías:

JUEGO SIMBOLICO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: “Conociendo a mamá y papá”
- 1.7 Fecha de Ejecución : 03- 09 - 14
- 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad:

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|------------------------------|---|---|--|-------------|------------------|
| Comunicación | Expresión y comprensión oral | Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades y deseos escuchando y demostrando comprensión a lo que dicen otras personas. | Expresa sus necesidades, intereses y emociones de acuerdo a sus posibilidades, con seguridad. | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras sueltas y frases cortas. -Expresa mediante gestos o señas -hace la seña de mamá -hace la seña de papá -Escucha con atención a la profesora | Observación | Lista de cotejo. |



INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL
MONTERRICO

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|---|---|---|--|--------------|------------------|
| Personal Social | Construcción de la identidad personal y autonomía | Actúa con seguridad iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene cuidando su integridad física. | Identifica a los miembros de su familia en una lámina mostrando interés al hacerlo. | - da el nombre y de sus padres - Identifica a mamá en una foto - Identifica a papá en una foto | Observación: | Lista de cotejo. |

2.2 Proceso Didáctico:

- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|---|--------|----------------------|---------------------------------------|
| Motivación. | Atención | La profesora mostrara la caja sorpresa y les preguntara a los alumnos ¿saben que hay aquí? ¿Quieren ver? ¿Quién quiere abrir la caja? La profesora sacara de la caja las fotos de sus padres, luego les explicare que ellos son mis papas y les diré como se llaman | 5 min. | Papelotes | Lista de cotejo |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|-----------------------------|---------------------|---|---------|----------------------|---------------------------------------|
| Saberes Previos. | Lenguaje | Se les preguntará ¿ustedes tienen mamá?, ¿ustedes tienen papá? ¿Cómo se llama tu mamá? ¿Cómo se llama tu papá? (responden según su lenguaje) la profesora reforzará la señal de papá y mamá. | 5 min. | Fotos | Observación Lista de cotejo |
| Conflicto Cognitivo. | Pensamiento | Señalando las fotos les preguntare ¿quiénes son? ¿Serán unos payasos? ¿Será la directora? Señalando la foto de la mamá ¿será el guardián? Señalando la foto del papá de la profesora | 5 min. | Goma | |
| Procesos de la información. | Atención | Se pedirá a cada alumno de que saque de su mochila las fotos de sus padres que han traidilla colocaran en la mesa, luego les presentare. Luego se colocara en la pizarra un papelote con el nombre del alumno y cada uno de ellos colocara da padre llamándolo por su nombre para que los alumnos conozcan a los padres de sus compañeros. Luego guardare todas las fotos menos la mía, les explicare que jugaremos a la gallinita ciega, pasare a vendarme los ojos y luego de dar 2 vueltas empezare a buscar la foto sobre la mesa. De esta manera todos los alumnos jugaran a encontrar la foto de sus padres. | 10 min. | Hojas | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|---|---------|----------------------|---------------------------------------|
| Aplicación de lo aprendido. | Memoria | Se les pedirá a los alumnos que cojan las fotos de sus padres que están en la mesa, luego esta foto la pegaran en un papelote que ya tendrá el nombre de cada alumno. | 5 min | Papelote | Observación Lista de cotejo |
| Transferencia de lo aprendido. | Memoria | Se le pedirá a cada alumno que se coloque al lado de la fotografía de sus padres. | 10 min | Caja de sorpresas | |
| Meta cognición. | Atención Memoria | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? | 5 min | | |
| Evaluación. | Atención | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 10 min. | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|-----------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Comunicación | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras sueltas y frases cortas. | A | B | B | A | B | B |
| | -Expresa mediante gestos o señas | A | B | B | A | B | B |
| | -hace la seña de mamá | A | B | A | B | A | B |
| | -hace la seña de papá | A | B | A | B | B | B |
| | -Escucha con atención a la profesora | A | B | B | A | A | B |
| Personal Social | - da el nombre y de sus padres - Identifica a mamá en una foto - Identifica a papá en una foto | B | B | B | B | B | B |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA:

Diseño Curricular Nacional



DIARIO DE CAMPO N°3

I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 03-09-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : “Conociendo a mamá y papá”
CAPACIDADES : comunicación- personal social

Inicie la motivación mostrándole una caja de sorpresas, dentro de ella se encontraban las fotos de mis padres, durante esta actividad los niños ataban atentos ya que esta caja lo hacía sonar y luego a cada alumno lo hice participar con el movimiento de la caja, en lo sucesivo considerare actividades similares con la participación de todos los niños. Luego les hice preguntas para saber si sabían quiénes eran los de las fotos, las observaran, luego les pregunte ¿Quiénes son? ¿Serán unos payasos? ¿Será la directora? Señalando la foto de mi mamá ¿será el guardián? Señalando la foto de mi papá los alumnos respondieron que no, a Lesly le hice la pregunta mediante señas y ella también respondió moviendo la cabeza, considero que la pregunta fue sencilla, por apoyarme con imágenes, posteriormente tratare de utilizar imágenes para obtener mayores resultados. Pedí a los alumnos que saquen de su mochila las fotos de papá y mamá que han traído y la coloquen en la mesa, luego les mostré y presente a cada padre de familia llamándolos por su nombre, el alumno intenta repetir el nombre de sus padres a lo que Lesly solo me hace la seña de papá y mamá, luego las fotos de sus padres **y les invite a jugar conmigo a encontrar las fotos de mis padres sobre la mesa pero con los ojos vendados, les hice el ejemplo de cómo vamos a jugar. Luego les mostré la foto de los padres de Angie y los puse sobre la mesa, después lo vende sus ojos le di un par de vueltas y se hecho a buscar la foto sobre la mesa,** al encontrarla la aplaudimos y felicitamos, de esta misma manera jugaron todos los niños. Considero así que las estrategias lúdicas que estoy utilizando basados en el juego me están sirviendo para interiorizar aprendizajes más significativos para los niños, seguiré entonces proponiendo actividades lúdicas en más sesiones. Coloque todas las fotos en la mesa y les pedí que cogieran la foto donde están sus padres, Alex y Samy solo señalaron la fotos mas no la cogieron. Luego con la foto en la mano la pegaron en un papelote que llevaba el nombre de cada niño, creo que al apoyarme en fotos y juegos es más pertinente para que los niños demuestren lo aprendido. Continuare apoyándome en juegos y fotos para que los niños se sientan interesados por la actividad. Les mostro los papelotes pegados en la pizarra con los padres de cada uno incluido los niños, les pedí que se colocaran al lado de la fotografía de sus padres. Me di cuenta que logre que interiorizaran estos aprendizajes.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categoría:

JUEGO SENSORIAL



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

II. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
 1.3 Grado : Inicial
 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
 1.5 Sub Categoría : juego simbólico-juego sensorial
 1.6 Actividad Significativa: Sembramos una planta en el jardín de nuestra escuela
 1.7 Fecha de Ejecución : 08-09-14
 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: “Cuidemos la naturaleza”

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------------|---|---|---|---|-------------|-----------------|
| Ciencia y ambiente | Seres vivientes y conservación del medio ambiente | Reconoce y valora la diversidad ecológica existente en el país y desarrolla hábitos de cuidado y protección para la conservación del medio ambiente | Describe en forma oral y/o gestual los efectos en la germinación de semillas y el crecimiento de plantas con alegría. | -hace la seña de la planta -nombra a la planta | Observación | Lista de cotejo |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-------|-----------------------|-------------|--|--|-------------|-----------------|
| | | | Aplica técnicas de cuidado y protección de los animales y plantas de su entorno escolar y familiar con interés | -coge la tierra con sus manos -coge la tierra con ayuda -mezcla la tierra con el aserrín -mezcla la tierra con ayuda -riega la planta solo -riega la planta con ayuda | Observación | Lista de cotejo |

2.2 Proceso Didáctico:

- DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|---|--------|----------------------|---------------------------------------|
| 1. Motivación. | Atención | Se les invitara a los alumnos a salir fuera del colegio para visitar los jardines que se encuentran alrededor del C.E.B.E, los alumnos observaran, cogerán, y olerán las plantas. | 5 min. | Plantas Flores | Lista de cotejo |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|---|---------|------------------------------------|---------------------------------------|
| 2. Saberes Previos. | Lenguaje | Se les preguntara ¿saben cómo se llama? ¿Les gustan las plantas? ¿Quieren tener plantas dentro del colegio? | 5 min. | Plantas | Observación |
| 3. Conflicto Cognitivo. | Pensamiento | Nos desplazaremos al C: E: B: E y llevaremos varias plantas para sembrarlas en el jardín del colegio, luego les preguntare a los alumnos ¿esto es una planta o una escoba?, ¿de qué color es?, ¿Qué necesitamos para plantarla? | 5 min. | Escoba Plantas | Lista de cotejo |
| 4. Procesos de la información. | Atención | Nos ubicaremos en el patio al lado de jardín y les mostrare una maceta con una planta, les explicare que hoy vamos a sembrar una planta igual pero en nuestro jardín del colegio, luego les contare que para empezar con nuestro trabajo tenemos que ponernos un mandil porque nos vamos a ensuciar, luego empezare dándoles en sus manos un poco de tierra la tocan y olerán, luego la echaremos en el piso. También les entregare en sus manos aserrín para que los niños lo echen encima de la tierra y empiecen a mezclarlo todo con las manos, los alumnos jugaran a ser jardineros, primero preparando la tierra luego con una lampa pequeña echaremos esta tierra al jardín, para luego empezar con nuestras manos hacer un pequeño hueco en la tierra del jardín para poder sembrar la planta y por ultimo le echaremos un poco de agua a esta tierra ya lista. Explicará los cuidados que hay que regándola siempre. | 10 min. | Maceta Mandil Tierra | |



INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL
MONTEBLICO

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|-----------------------------------|---------------------|---|--------|----------------------------------|---------------------------------------|
| 5. Aplicación de lo aprendido. | Memoria | Nos desplazaremos al lavadero para poder recoger un poco de agua en la regadera de plástico y les pediré que vayan a regar sus plantas recién sembradas | 5 min | Ambientes: Patio del CEBE | Observación Lista de cotejo |
| 6. Transferencia de lo aprendido. | Memoria | Les entregare a los niños una hoja con la imagen de una planta los niños pegaran un poco de tierra donde corresponda. | 10 min | La calle | |
| 7. Meta cognición. | Memoria | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? | 5 min | | |
| 8. Evaluación. | Atención | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 5 min | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|--------------------|---|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Ciencia y ambiente | hace la seña de la planta | A | A | A | A | A | A |
| | Nombra a la planta | A | A | A | A | A | A |
| | -coge la tierra con sus manos | A | A | A | A | A | A |
| | Coge la tierra con ayuda | A | A | A | A | A | A |
| | -mezcla la tierra con el aserrín | A | A | A | A | A | A |
| | mezcla la tierra con ayuda | A | A | A | A | A | A |
| | -riega la planta solo | A | A | A | A | A | A |
| | riega la planta con ayuda | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA:

Diseño Curricular Nacional



PERÚ Ministerio de Educación



INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL
MONTEBELLO

DIARIO DE CAMPO N°4

I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 08-09-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : “Sembramos una planta en el jardín de la escuela”
CAPACIDADES : ciencia y ambiente-comunicación

Inicio la motivación con una invitación a salir fuera del C.E.B.E. A recorrer los jardines más cercanos **para que observen y toquen las plantas**, los niños participaron muy entusiasmados en esta actividad. Creo yo por que tuvieron contacto directo con la naturaleza, de todas maneras en adelante me apoyare en actividades que se relacione con su contexto natural. Nos desplazamos al C.E.B.E., ahí les pregunte ¿Saben que es? ¿Qué necesitamos para plantar? ¿Cómo se llama? ¿Les gustan las plantas? Luego en el conflicto cognitivo les pregunte ¿es una planta o una escoba? ¿Es una crayola o una planta?, los alumnos respondieron señalando lo correcto, Samy muro fijamente la planta, en adelante me seguiré apoyando en material concreto. Nos ubicamos en el patio de C.E.B.E. al lado del jardín, **luego les di un poco de tierra en sus manos para que la olieran, sintieran y vieran; luego les di aserrín e hicieron lo mismo, Samy soltó rápidamente el aserrín al igual que la tierra, Lesly hizo la seña de tierra al tocarla.** Carmen Rosa intento pronunciar la palabra al igual que Angie. Luego todos empezaron a mezclar la tierra y el aserrín, **Alex cogió la lampa y empezó a echar todo al jardín y así todos jugaron a ser jardineros por un día**, considero que las estrategias lúdicas que estoy utilizando me están sirviendo para interiorizar nuevos aprendizajes, seguiré proponiendo actividades lúdicas en sus sesiones. Nos desplazamos al lavadero y llevamos unas regaderas hechas de botella de plástico y les dije que vayas a regar sus plantas recién sembradas, a lo que Samy espero que sea yo quien lo lleve de la mano y después todos los niños se dirigieron solos al jardín. Creo yo que la mayoría de mis alumnos interiorizaron el nuevo aprendizaje dolo que Samy siempre está esperando que yo de la iniciativa en cualquier actividad por lo que en lo sucesivo seré yo quien primero haga la actividad. Les entregue una hoja de aplicación con la imagen de la planta y les pedí que pegaran la tierra donde correspondiera a lo que los alumnos echaron tierra tapando el dibujo de la parte de la raíz, creo yo que entendieron el nuevo aprendizaje continuare apoyándome en actividades reales, juegos sensoriales e imágenes para tener mayor éxito. Les pregunte ¿Qué aprendimos? ¿Qué tocaron con sus manos? ¿Qué sembraron en el jardín?, a lo que mis niños contestaron algunos como Samy y Alex tocando la planta y tierra. Carmen, Angie, Lesly y Fabricio intentaron pronunciar y hacer la seña. Hice uso de mi lista de cotejo.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categoría:

JUEGO SENSORIAL

JUEGO SIMBOLICO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

II. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: “Conociendo la casa”
- 1.7 Fecha de Ejecución : 22-09-14
- 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: Conociendo las partes de mi casa

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|------------------------------|---|--|---|-------------|-----------------|
| Comunicación | Expresión y comprensión oral | Empresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas y experiencias, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas | Responde a indicaciones dadas por el adulto, preguntando aquello que no está de acuerdo. | -describe en forma verbal o gestual la casa -menciona o señala quienes viven en la casa -repasa sobre la palabra casa -hace la seña de la casa | Observación | Lista de cotejo |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|--|--|---|---|-------------|-----------------|
| Personal Social | Construcción e la identidad personal y autonomía | Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene. Ciudadano su integridad física. | Identifica personas y situaciones que brindan seguridad a su integridad física y emocional, distinguiéndolas de aquellas que representan peligro. | -reconoce a los padres que son quienes dan amor y protección -pega la imagen de papá y mamá dentro de la figura de la casa. -relaciona familia-casa | Observación | Lista de cotejo |

2.2 Proceso Didáctico:

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|---|--------|------------------------------|---------------------------------------|
| Motivación. | Atención | Se le mostrara una bolsa de juguetes y se le preguntara ¿Qué hay dentro de la bolsa? se le pedirá a los alumnos que la toquen, luego la profesora abrirá la bolsa y les mostrara una casa de juguete. Los alumnos jugaran un rato con ella. | 5 min. | Casa de juguete Hojas | Observación Lista de cotejo |
| Saberes Previos. | Memoria | Se le preguntará ¿saben que es?, ¿Cómo se llama?(Responden según su lenguaje) | 5 min. | | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|---|---------|----------------------|---------------------------------------|
| Conflicto Cognitivo. | Lenguaje | ¿Tienes tu una casa?, ¿Dónde vives con tu familia?, ¿las casas son iguales? | 5 min. | Palitos de chupete | Observación Lista de cotejo |
| Procesos de la información. | Atención | Se coloca en la pizarra los diferentes tipos de casas, y la profesora les explicara que eso se llama casa y asociara la palabra con la seña, también se les explicara que dentro de esa casa vive la familia que todas las familias no tienen los mismos integrantes, pero si reina el amor y el respeto dentro de ella. | 10 min. | Goma | |
| Aplicación de lo aprendido. | Atención | Se les entregara la casa de juguetes para que los niños jueguen con ella, simularan tocar el timbre al igual que al saludar. Luego se les motivara para hacer nuestra propia casa en el aula. | 5 min. | Tempera | |
| Transferencia de lo aprendido. | Memoria | Trabajaremos dentro del aula y construiremos una casa con las mesas, sillas, biombos y manteles, todos participamos, imitaremos tocar el timbre y uno o dos alumnos simularan ser quienes estén dentro de la casa, ellos preguntaran quien es y los otros alumnos de afuera responderán, al ingresar saludaran y se acomodaran dentro de la casa. | 10 min. | Crayolas | |



INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL
MONTEBIANO

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|---|---------|----------------------|---------------------------------------|
| Meta cognición. | Pensamiento | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? | 10 min. | | La observación Lista de cotejo |
| Evaluación. | Memoria | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 10 min. | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|-----------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Comunicación | describe en forma verbal o gestual la casa | B | B | B | B | B | B |
| | -menciona o señala quienes viven en la casa | A | A | A | A | A | B |
| | -revisa sobre la palabra casa | B | B | B | B | B | B |
| | -hace la seña de la casa | A | A | A | B | B | B |
| Personal Social | reconoce a los padres que son quienes dan amor y protección | B | B | B | A | A | A |
| | -pega la imagen de papá y mamá dentro de la figura de la casa. | A | A | A | A | A | A |
| | -relaciona familia-casa | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA:

Diseño Curricular Nacional



PERÚ
Ministerio
de Educación



INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL
MONTERRICO

DIARIO DE CAMPO N°05

I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 22-09-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : “Conociendo la casa”
CAPACIDADES : Comunicación-Personal social

Inicie la motivación de mi clase mostrándole una bolsa de juguetes, la cual la hice sonar para que lo identifiquen algún sonido, luego les propuse que ellos la toquen para que vean la forma, Lesly se emocionó cuando le di para que toque la bolsa, ya que ella disfruta esta actividad más que los otros niños por su problema auditivo, los demás niños querían romper la bolsa, en lo sucesivo tendré en cuenta las características y necesidades de todos los estudiante del aula.

Luego les hice las siguientes preguntas para saber si conocían la casa, de cómo se llama e hice la seña de la cara que Lesly la repita, todos los niños estaban atentos ya que se emocionaban cuando tocaban el timbre en la casa de juguete ya que esta tenia sonido para los oyentes y a la vez se prendía una luz para la niña no oyente, por ello considero que en más siguientes sesiones de clase utilizare el material concreto

Prosigo con mi sesión y muestro a los alumnos nuevas laminas con diferentes modelos de casos y les pregunto si las casas son iguales y Carmen me intenta decir que su casa es igual a 1 de ella, Lesly me señala 1 casa y me hace la seña de que es y le respondo con una seña que es una casa, pero me doy cuenta que Alex esta distraído y es que a él no le llama la atención la lámina, en lo sucesivo tendré en cuenta de la característica de Alex, para traer otro tipo de material.

Les dije que ahora vamos a jugar con la casa de juguete, todos se emocionaron y Carmen espero a dar la orden de quien hacia primero y de quien seguía, luego les informe que íbamos a hacer nuestra propia casa, y que íbamos a utilizar los muebles del aula para hacerlo y todos nos pusimos a trabajar, pero con mucha dificultad ya que las mesas, sillas, etc. Pesaban mucho ya que ellos son de inicial, en mis siguientes sesiones de clase utilizare otro tipo de material.

Se les entrego las hojas de aplicación con la figura de la casa, los alumnos pegaran palitos de chupetes sobre ella. Otros pintaban la casa y otros niños repasaron sobre la palabra casa. Todos trabajaron por lo tanto continuare profundizando dicha estrategia

Coloque en la pizarra todos los tipos de casa en imágenes y se les pide que señalen la casa. Les pregunte ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué hicimos? ¿Cómo se sintieron?, los alumnos me respondieron afirmando su cabeza, con media palabras y señas.

Al término de su sesión de aprendizaje aplico mi lista de cotejo en la cual me doy cuenta que más estudiantes respondieron a mi lista de cotejo.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categorías: **JUEGO SIMBOLICO**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

III. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: “Elaboramos una torta en cartulina”
- 1.7 Fecha de Ejecución : 01-10-14
- 1.8 Duración : 3 HORAS PEDAGÓGICAS

II. PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: Celebremos el cumpleaños de mí CEBE

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|------------------------------|---|---|---|---|---|
| Comunicación | Expresión y comprensión oral | Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades y deseos, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas. | Escucha con atención diversas narraciones o relatos por periodos prolongados, sin interrupciones. | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras sueltas. -Se expresa mediante gestos -Responde preguntas, señalando su respuesta en gráficos --escucha con atención la indicación de la profesora. | - Observación - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. Registro aun. |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|--|--|---|--|-------------|-----------------|
| Personal Social | III Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática | Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos Identificándose como parte de un grupo social. | Participa en actividades individuales o colectivas del ámbito familiar, de aula, equipo de trabajo, aportando ideas y siendo parte del grupo. | -participa con alegría al elaborar el panel -colabora con sus compañeros al pintar -pinta solo -pinta con ayuda -rasga solo -rasga con ayuda -embolilla solo -embolilla con ayuda | Observación | Lista de cotejo |

2.2 Proceso Didáctico:

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|--|--------|----------------------|---------------------------------------|
| Motivación. | | Se le invitara a los alumnos a visitar el aula de videos para observar un video de un cumpleaños donde escucharan la canción y verán la torta. | 5 min. | Videos | Observación Lista de cotejo |
| Saberes Previos. | | Se le preguntará ¿Qué hemos visto?, ¿De qué trata el video?,(Responden según su lenguaje) | 5 min. | | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|---|---------|-------------------------|---------------------------------------|
| Conflicto Cognitivo. | | <ul style="list-style-type: none"> ¿te gusto el video? ¿en el video están llorando o cantando? ¿lo que vieron fue una torta o un pan? Se la hará la seña de la torta | 5 min. | Cartulina | Observación lista de cotejo |
| Procesos de la información. | | Se coloca un papelote en la pizarra y se les mostrara a los alumnos la imagen de una torta , se les mencionara el nombre y la seña para que los alumnos repitan y les diremos que una parecida tenemos que hacer pero de cartulina por el cumpleaños del colegio, para luego pegarla en la pared | 10 min. | Papelote Crayola | |
| Aplicación de lo aprendido. | | Se les entregara a cada alumno los materiales a utilizar para la elaboración de la torta en cartulina, los alumnos pegaran la cartulina primero, luego dibujaran una torta y por último la pintaran, al pintar utilizaran diferentes técnicas como, el engolillado, rasgado, dactilopintura, etc... | 10 min | Temperas | |
| Transferencia de lo aprendido. | | Saldremos al patio con los niños para ver donde colocaremos la imagen de la torta ya elaborada, ellos elegirán el lugar donde colocarla | 5 min | goma | |
| Meta cognición. | | Recuento de lo aprendido. ¿Les gusto el pintar? ¿Qué les gusto más pintar o rasgar? ¿Cuántas tortas pintaron? ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? | 10 min | | |
| 1. Evaluación. | | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 10 min | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|-----------------|---|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabrizio |
| Comunicación | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras sueltas. | B | B | A | A | B | B |
| | -Se expresa mediante gestos | B | B | A | A | B | B |
| | -Responde preguntas, señalando su respuesta en gráficos | B | B | A | A | B | B |
| | -escucha con atención la indicación de la profesora. | B | B | A | A | B | B |
| Personal Social | -participa con alegría al elaborar el panel -colabora con sus compañeros al pintar | B | B | A | A | B | B |
| | -pinta solo -pinta con ayuda | B | B | A | A | B | B |
| | -rasga solo -rasga con ayuda -embolilla solo | B | B | A | A | B | B |
| | -embolilla con ayuda | B | B | B | B | B | B |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA:

Diseño Curricular Nacional



PERÚ
Ministerio
de Educación



INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL
MONTERRICO

DIARIO DE CAMPO N°6

I.E. : CEBE Helen Keller-Anexo-Santa Rosa
INVESTIGADOR(A) : Mirtha Rosado Caponan
FECHA : 01-10-14 HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : Elaboramos una torta en cartulina
CAPACIDADES : personal social – comunicación

Les invite a los niños a visitar el aula de videos para observar un video de un cumpleaños donde escucharon la canción y vieron apagar las velas de la torta, durante esta actividad los niños mostraron una gran atención, creo yo por realizarse una actividad diferente al observar un video, por lo que lo sucesivo, trabajare esta actividad del video más seguida

Luego les pregunte ¿Qué habíamos visto?, ¿De qué trataba el video?, la niña Carmen Rosa me respondió que se trataba de una torta y me hizo el gesto de soplar la vela, luego les pregunte si ¿lo que vieron fue una torta o un pan? Fabricio me respondió haciendo el gesto de soplar como si apagara la vela, dentro de sus posibilidades de comunicación todos me respondieron verbalmente y gestualmente, de todas maneras me apoyare en tarjetas como para que ellos tengan alternativas de respuestas.

Coloque en la pizarra un papelote con la figura de una torta les dije que una torta parecida tenemos que hacer pero de cartulina por el cumpleaños del colegio, para luego pegarla en la pared.

Les pedí que separaran las mesas, por que íbamos a trabajar en el piso, los niños lo hicieron con mucha alegría y todos colaboraron, Samy no quiso por un momento levantarse de su silla , pero luego de explicarle con imágenes lo que íbamos hacer , ella se encargó de poner las sillas en otro lugar, se le entrego a cada alumno los materiales a utilizar para la elaboración de la torta en cartulina, los niños empezaron a trabajar, Fabricio empezó a embolillar el papel crepe, Carmen Rosa, Angie y Lesly cogieron las temperas, fueron Alex y Samy quienes necesitaron ayuda para realizar el resgado, pero todos los niños trabajaron dicha actividad, considero que esta actividad fue de mucho agrado para ellos ya que realizaron actividades fuera de sus carpetas y utilizaron todo su cuerpo para poder decorara la torta , continuare dándoles estas actividades para que se sientan interesados.

Nos desplazamos al patio y empezamos a buscar un lugar donde pegarla, Lesly y Carmen Rosa sugirieron el lugar, el hacerlos participara de tomar decisiones los hace sentirse bien de ahora en adelante considerare esto para tener una participación más activa de los niños.

Luego hice uso de mi lista de cotejo para llenarlo en base a los resultados.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categorías:

JUEGO SENSORIAL



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7



V. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: “Conociendo al pollo”
- 1.7 Fecha de Ejecución : 06-10-14
- 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: Celebremos el cumpleaños de mí CEBE

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|------------------------------|---|---|--|---|---|
| Comunicación | Expresión y comprensión oral | Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades y deseos, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas. | Escucha con atención diversas narraciones o relatos por periodos prolongados, sin interrupciones. | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras -se expresa mediante señas -hace la seña del pollo -Responde preguntas, señalando -escucha con atención la indicación de la profesora. | - Observación - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. - Registro aun. |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------------|---|---|---|--|-------------|-----------------|
| Ciencia y Ambiente | II Seres vivientes y conservación del medio ambiente | Reconoce y valora la diversidad ecológica existente en el país y desarrolla hábitos de cuidado y protección para la conservación del medio ambiente | -Aplica técnicas de cuidado y protección de los animales de su entorno escolar y familiar con interés | -da de comer al animal(pollo) -imita el caminar del pollo -acaricia el pollo -reconoce al pollo | Observación | Lista de cotejo |

2.2 Proceso Didáctico:

VI. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|---|--------|----------------------------|---------------------------------------|
| Motivación. | Atención | La profesora mostrara la caja sorpresa y les preguntara a los alumnos ¿saben que hay aquí? ¿Quieren ver? ¿Quién quiere abrir la caja? La profesora pedirá a un alumno que habrá la caja y de pronto este sacara de la caja a un pollo | 5 min. | Caja de sorpresas Pollo | - Observación Lista de cotejo |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|-----------------------------|---------------------|---|---------|----------------------|---------------------------------------|
| Saberes Previos. | Atención | Se le preguntará ¿saben cómo se llama?, ¿Quién es? (Responden según su lenguaje) la profesora reforzara la seña del pollo. | 5 min. | Mascara del pollo | Observación Lista de cotejo |
| Conflicto Cognitivo. | Pensamiento | ¿Tienes animales en casa? ¿Esto será una escoba? Señalando al pollo ¿esto será un cuaderno?, ¿Cómo se llama? ¿Saben cómo se cuida? ¿Quieren cogerlos? ¿Cómo hace este animal? | 5 min. | Escoba | |
| Procesos de la información. | Memoria | Se pedirá a cada alumno que se sienten alrededor del pollo y la profesora explicara cómo se llama y cada alumno repetirá como se pronuncia, luego la profesora imitara como hace el pollo, luego todos juntos imitaran como camina el pollo, luego harán la seña del pollo, la profesora les explicara el cuidado que se debe de tener con los animales de qué forma ellos vive y se alimentan. Posteriormente se les dará una máscara del pollo para que se la coloquen y hagan la imitación del pollo dando vueltas por el aula. | 10 min. | | |
| Aplicación de lo aprendido. | Atención | Se desplazaran al patio donde haremos que el pollo camine y sacaremos su alimento y trataremos de darle qué comer y beber. | 10 min | Alimento Agua | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|---|--------|----------------------|---------------------------------------|
| Transferencia de lo aprendido. | | Luego con colocaremos nuevamente la máscara y nos pondremos a jugar como camina y come el pollo | 10 min | Pollo | Observación Lista de cotejo |
| Meta cognición. | | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Que come el pollo? | 5 min | | |
| Evaluación. | | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. Pintan solo la imagen de la planta, pintan solo la imagen del pollo. | 10 min | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|--------------------|---|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Comunicación | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras -se expresa mediante señas | A | A | A | A | A | A |
| | -hace la seña de la planta -hace la seña del pollo | A | B | B | B | B | B |
| | -Responde preguntas, señalando | A | A | A | A | A | A |
| | -escucha con atención la indicación de la profesora. | B | B | A | A | A | A |
| Ciencia y Ambiente | -da de comer al animal(pollo) | A | A | A | A | A | A |
| | -imita el caminar del pollo | A | A | A | A | A | A |
| | -acaricia el pollo | B | A | A | A | A | B |
| | -reconoce al pollo | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA: Diseño Curricular Nacional



DIARIO DE CAMPO N° 7

I.E. : CEBE Helen Keller-Anexo-Santa Rosa
INVESTIGADOR(A) : Mirtha Rosado Caponan
FECHA : 06-10-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : Conociendo al pollo
CAPACIDADES : personal social – ciencia y ambiente

Les mostré una caja de sorpresas y les pregunte a los niños ¿saben que hay aquí? ¿Quieren ver? ¿Quién quiere abrir la caja? Angie levanto la mano con Fabricio, nuevamente les hice la pregunta y esta vez solo Alex y Samy no levantaron la mano, pero fue Samy a quien hice que abriera la caja, **al ver que salió un pollo pequeño todos los niños se levantaron de su sitio para querer cogerlo y acariciarlo**, a Alex tuve que acercarle la caja para que pudiera tocarlo, creo yo que debí de hacerlo participe de esta actividad para que se integre, por lo que en lo sucesivo considerare sus características para obtener un buen resultado.

Converse con los alumnos y les explique la seña del pollo y como se pronuncia, imite de como camina el pollo , para luego sacar al pollo de su caja y dejarlo caminar por el aula, los niños todos sin excepción se interesaron por querer cogerlo ,cogí al pollo e hice que Alex lo cogiera y lo acariciara, esta misma actividad la realice con Samy, Fabricio no paraba de correr detrás del pollo, fue Lesly quien haciendo su seña me pidió la comida del pollo, les explique que luego le daremos que comer.

Creo que esta actividad de trabajar con animales de verdad en mi sesión llama la atención de todos los niños de ahora en adelante propondré la utilización de recursos vivenciales para un mejor aprendizaje.

Les invite a salir al patio y me coloque una máscara de pollo y empezó a caminar y hacer como hace el pollo, pedí que sacaran al pollo del aula para que coma en el patio, les pedí a los niños que le diéramos que comer, **para luego empezar a imitar al pollo con la máscara puesta, Carmen rosa imitaba el sonido del pollo, Fabricio intentaba imitar el sonido del pollo**, empezó a explicarles como es el pollo y como vive y se alimenta, los niños colocaron la comida y agua del pollo cerca de el para qué coma. Esta actividad fue de mucho agrado por que todos participaron, seguiré proponiendo actividades lúdicas simbólicas en mis sesiones.

Ya en el aula les entregue el molde de la máscara de un pollo para que lo pinte y luego cada uno se colocó su máscara y empezó a imitar al pollo, luego hice uso de mi lista de cotejo para llenarlo en base a los resultados de mis niños.

LEYENDA:

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categorías:

JUEGO SENSORIAL

JUEGO SIMBOLICO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8



VII. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: "Elaboramos una mariposa de papel"
- 1.7 Fecha de Ejecución : 13-10-14
- 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE;

2.1 Nombre de la Unidad: Celebremos el cumpleaños de mí CEBE

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|-----------------------------|--|---|---|--|------------------------|
| Comunicación | II Comprensión de textos | Comprende e interpreta mensajes de diferentes imágenes y textos Verbales de su entorno, expresando con claridad y espontaneidad sus ideas. | - Sigue indicaciones sencillas para elaborar trabajos sencillos | -coge adecuadamente la cartulina -sigue la secuencia -pinta igual al modelo -imita la seña de la palabra mariposa -imita como vuela la mariposa | - Observación - Hojas de aplicación | - Registro anecdótico. |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-------|--------------------------------------|---|--|---|---------------------------------|--------------------|
| | IV Expresión y apreciación artística | Expresa espontáneamente y con placer, sus emociones y sentimientos, a través del lenguaje plástico, dramático o musical que Le permite mayor creación e innovación. | Utiliza el color como un elemento básico de la expresión plástica que le permite relacionar Lo dibujado con la realidad. | -pinta solo -pinta con ayuda -elige con que va a pintar: Tempera-crayola -pinta uniformemente | - Producción de los estudiantes | -Registro auxiliar |

2.2 Proceso Didáctico:

VIII. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|---|--------|--|---------------------------------------|
| Motivación. | | La profesora mostrara la caja sorpresa y les preguntara a los alumnos ¿saben que hay aquí? ¿Quieren ver? ¿Quién quiere abrir la caja? La profesora sacara de la caja a una mariposa en de verdad y la dejara libre para que vuele dentro del aula | 5 min. | Caja de sorpresas Tempera Pinceles | Observación Lista de cotejo |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|--|---------|----------------------|---------------------------------------|
| Saberes Previos. | | Se le preguntará ¿saben cómo se llama?, ¿para qué sirve? ¿Cómo vuela? ¿De qué color es? ¿Alguna vez han visto una? | 5 min. | Cartulina | Observación |
| Conflicto cognitivo. | | ¿Cómo anda la mariposa? ¿Es una mariposa o una paloma? ¿La mariposa camina o vuela? ¿Quieren cogerla? ¿Quieren hacer una mariposa de papel? | 5 min. | Crayola | Lista de cotejo |
| Procesos de la información. | | Se pedirá a los niños que se sienten alrededor de la mesa y la profesora les presentara una mariposa de papel. Luego presentara los materiales a utilizar para la elaboración de la mariposa de papel, la profesora paso a paso les enseñara como elaborar la mariposa: -primero pintaran la silueta de la mariposa- luego la decoraran-y por ultimo colocaran pabilo en el extremo superior y la colgaran al filo de su carpeta. El campo y donde hay plantas. | 10 min. | | |
| Aplicación de lo aprendido. | | La profesora pedirá que los alumnos ubiquemos con la vista a la mariposa dentro del aula para luego imitar el movimiento de las alas de la mariposa con nuestras manos y así aprenderán la seña de la mariposa y pronunciaran la palabra, la profesora les explicara de que ellos viven en | 10 min. | | |
| Transferencia de lo aprendido. | | Se pedirá a los niños abrir la puerta del aula y hacer que la mariposa salga de ella luego todos salimos al patio donde imitaremos como de desplaza la mariposa con nuestras manos, todos jugaremos por el patio haciendo la seña de la mariposa | 5 min. | | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|---|--------|----------------------|---------------------------------------|
| Meta cognición. | | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se moviliza la mariposa? ¿Camina la mariposa o vuela? | 5 min. | | Observación |
| Evaluación. | | <ul style="list-style-type: none"> La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 5 min. | | Lista de cotejo |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| AREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|--------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Comunicación | coge adecuadamente la cartulina | A | A | B | A | B | B |
| | -sigue la secuencia | A | A | B | B | B | B |
| | -pinta igual al modelo | A | A | A | A | A | A |
| | -imita la seña de la palabra mariposa | A | A | A | A | A | A |
| | -imita como vuela la mariposa | A | A | B | B | B | A |
| | -pinta solo | A | A | | A | | |
| | -pinta con ayuda | | | B | | B | B |
| | -elige con que va a pintar: Tempera-crayola | A | A | A | A | A | B |
| | -pinta uniformemente | A | B | B | B | B | B |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA: Diseño Curricular Nacional



DIARIO DE CAMPO N8

I.E. : CEBE Helen Keller-Anexo-Santa Rosa
INVESTIGADOR(A) : Mirtha Rosado Caponan
FECHA : 13-10-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : Elaboro una mariposa de papel
CAPACIDADES : Comunicación– ciencia y ambiente

Les mostré la caja de sorpresa y les pregunte a los alumnos ¿saben que hay aquí? ¿Quieren ver? ¿Quién quiere abrir la caja? Carmen rosa levanto la mano y al abrir la caja salió volando una mariposa de verdad y pedí que la dejaran libre para que vuele dentro del aula, todos los niños empezaron a querer cogerla pero la mariposa se posó en el techo, todos la miraban atentamente, aproveche la oportunidad de hablarles sobre la mariposa y de cómo es su seña, [con ese movimiento de manos empezamos a caminar por el aula, los niños se mantuvieron muy interesados](#) ,creo yo que por tener en forma vivencial este recurso, de ahora en adelante considerare estos recursos para mis sesiones por ser da gran apoyo.

Seguidamente les pregunte ¿cómo anda la mariposa? Todos imitábamos volando, Alex necesito mi apoyo para hacer el gesto de las manos ¿es una mariposa o una paloma? ¿La mariposa camina o vuela? ¿Quieren cogerla? ¿Quieren hacer una mariposa de papel? Aproveche esta pregunta para explicarles mediante una imagen que vamos a trabajar cada uno una mariposa de papel y cartón.

Les pedí a los alumnos que se sentaran sobre las colchonetas para presentarles ya una mariposa hecha con cartón y papel, y

La profesora pedirá que los alumnos ubiquemos con la vista a la mariposa dentro del aula para luego imitar el movimiento de las alas de la mariposa con nuestras manos y así aprenderán la seña de la mariposa y pronunciaran la palabra, la profesora les explicara de que ellos viven en el campo y donde hay plantas, luego les presente los materiales que vamos a utilizar, empezamos a pintar el caroncho tempera y las alas con crayolas, para luego pegarlas, colocamos en la parte superior pabilo, y salimos al patio a intentar que nuestra mariposa volara,

En esta actividad los niños correataron por todo el patio queriendo que su mariposa de cartón vuele, creo yo por que el ver a la mariposa volar dentro de su aula fue muy enriquecedor considerare esto para mis próximas sesiones.

Pedí a los niños que sacáramos del aula a la mariposa para que vuele en el patio, los niños me apoyaron en esta actividad, creo yo porque estaban muy motivados al verla, [luego todos en el patio nos pondremos a volar como la mariposa moviendo nuestras manos y brazos](#).

Luego hice uso de mis lista de cotejo para llenarlo en base a los resultados de mis niños

LEYENDA

Categorías: EEBMLPCA

Sub Categorías:

[JUEGO SIMBOLICO](#)



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial --+
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: “Aprendemos a cuidarnos ante situaciones peligrosas”
- 1.7 Fecha de Ejecución : 16-10-14
- 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: “Celebremos el cumpleaños de mi CEBE”

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|------------------------------|---|--|---|-------------|------------------|
| Comunicación | Expresión y comprensión oral | Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades y deseos escuchando y demostrando comprensión a lo que dicen otras personas. | Expresa sus necesidades, intereses y emociones de acuerdo a sus posibilidades, con seguridad. Escucha con atención diversas narraciones, relatos e indicaciones | Dice sus ideas, sentimientos, emociones según sus posibilidades de comunicación. Escucha la indicación de la profesora Responde “si o no” ante una pregunta del relato Hace la seña de sí o no ante una pregunta del relato. | Observación | Lista de cotejo. |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|---|---|--|--|-------------|------------------|
| Personal Social | Construcción de la identidad personal y autonomía | Actúa con seguridad iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene cuidando su integridad física. | Evita situaciones peligrosas para prevenir accidentes y discrimina objetos y ambientes peligrosos. | Se detiene antes de cruzar la pista. Se detiene ante la presencia de un perro | Observación | Lista de cotejo. |

2.2 Proceso Didáctico:

IX. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|--|--------|----------------------|---------------------------------------|
| Motivación. | Atención | Se cuenta un cuento a los niños “Pepito visita a Lola” a través de una secuencia de láminas: se tratará de un niño que salió de casa pero como era muy juguetón y distraído, un perro casi lo muerde y al intentar cruzar la pista no se dio cuenta de un carro que casi lo atropella. | 5 min. | Secuencia de láminas | Lista de cotejo |
| Saberes Previos. | Lenguaje | Se entabla una conversación con los niños respecto al relato presentado, preguntándole ¿Qué pasó con Pepito? ¿Le mordió el perro? ¿Qué pasó en la pista? ¿Lo atropelló el carro? | 5 min. | Perro de peluche | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|---|---------|-----------------------------------|---------------------------------------|
| Conflicto cognitivo. | Pensamiento | Mostrando las imágenes del relato les pregunto: ¿Cómo debemos cuidarnos en la calle? | 5 min. | Cartulinas de color negro (pista) | Observación |
| Procesos de la información. | Atención | Se lleva a los niños al patio del CEBE donde está acondicionada una pista con material de reciclaje y se les dice que todos vamos a jugar a simular que estamos paseando por la calle y que de pronto un perro se nos acerca (perro de peluche manipulado por la docente) Les hago la pregunta ¿Qué debemos hacer en este caso? Y luego modelo el comportamiento adecuado ante la situación (alejándome sin correr del perro) pero también les propongo una conducta inapropiada para que ellos la descarten y se afiance el aprendizaje. El motivo a simular la situación de pasear nuevamente y ante la aparición del perro los dirijo a las conductas apropiadas para cuidarse. Posteriormente propongo una situación similar para cruzar una pista mencionando a los niños que vamos a jugar a que cruzamos la pista para ir a nuestra casa, mostrando durante el juego simulado los comportamientos adecuados que deben seguir. | 10 min. | Ambientes: Patio del CEBE | |
| Aplicación de lo aprendido. | memoria | Se proponen las mismas actividades de simulación del cruce de la pista y del encuentro con un perro en la calle, pero esta vez para que cada niño atraviese por la misma situación demostrando lo que comprendió. | 5 min. | La calle | |
| Transferencia de lo aprendido. | Memoria | Se lleva a los niños a dar un paseo por los alrededores del CEBE para que apliquen también lo aprendido en la clase . | 5 min. | | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|--|--------|----------------------|---------------------------------------|
| Meta cognición. | Memoria | Les pregunto ¿Qué aprendimos hoy? ¿Debemos cuidarnos en la calle? | 5 min. | | Lista de cotejo |
| Evaluación. | Memoria | Será permanente y utilizaré mi lista de cotejo para consignar las respuestas observadas en mis niños | 5 min. | | |

III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|-----------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Comunicación | Dice sus ideas, sentimientos, emociones según sus posibilidades de comunicación. | A | A | A | A | A | A |
| | Escucha la indicación de la profesora | A | A | A | A | A | A |
| | Responde “sí o no” ante una pregunta del relato | A | A | B | B | B | B |
| | Hace la seña de sí o no ante una pregunta del relato. | A | A | A | A | A | A |
| Personal Social | Se detiene antes de cruzar la pista. | B | B | A | A | A | A |
| | Se detiene ante la presencia de un perro | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA: Diseño Curricular Nacional



PERÚ
Ministerio
de Educación



INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL
MONTMAYOR

DIARIO DE CAMPO N°9

I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 08-09-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDA : “Aprendemos a cuidarnos ante situaciones de peligro en la calle”
CAPACIDADES : comunicación- personal social

Conté un cuento a los niños “Pepito visita a Lola” a través de una secuencia de láminas, donde se apreciaba el peligro de pepita al estar cerca de un perro y al cruzar la pista. Durante esta actividad los niños mostraron atención a lo presentado creo yo porque el relato contado fue de interés y se sintieron un poco identificados con las situaciones presentadas, por lo que en lo sucesivo considerare situaciones de contexto reales para ellos. Converse con los niños respecto al relato anterior y les hice preguntas respecto a ellos, los niños iban respondiendo según sus posibilidades de comunicación, todos participaron. Luego en el conflicto cognitivo les pregunté ¿Cómo debemos cuidarnos en la calle? En su mayoría se sorprendieron y no contestaron esta pregunta considero que la pregunta fue sencilla y que no respondieron porque causa una duda en ellos de todas maneras, en adelante me apoyare con algunas imágenes al realizar preguntas a mis niños para que tengan alternativas de respuesta. [Lleve a los niños al patio del CEBE donde esta acondicionada una pista con material de reciclaje y un perro de peluche y se les dice que todos vamos a jugar a simular que estamos paseando por la calle y de pronto un perro se nos acerca](#), yo modele la conducta correcta y luego les propuse una conducta inapropiada para que ellos la descarten y se afiance el aprendizaje. Los motive a simular la situación de pasear nuevamente y ante la aparición del perro los dirijo a las conductas apropiadas para cuidarse. Posteriormente, use las mismas estrategias para enseñar las conductas apropiadas para cruzar la pista en simulación de la actividad junto a los niños. Considero así que las estrategias lúdicas que estoy utilizando basadas en el juego y en este caso a través del juego simbólico me está sirviendo para interiorizar aprendizajes en mis niños de una manera más significativa para ellos. Seguiré entonces proponiendo actividades lúdicas en mis sesiones cada vez con mejor planteamiento y ejecución. Les planteé a los niños las mismas actividades de simulación del cruce de la pista y del encuentro con un perro en la calle, pero esta vez para que cada niño atravesara por la misma situación demostrando lo que comprendió, creo que el realizar la aplicación de manera simbolizada es más pertinente para que los niños demuestren sus aprendizajes. Continuare realizándola aplicación a través de actividades lúdicas de tipo simbólico donde los niños se sientan interesados por actividades de su contexto. Lleve a los niños a dar un paseo por los alrededores del CEBE para que apliquen también lo aprendido en clase un contexto más real. Me di cuenta que logre la interiorización de aprendizajes para el usuario en la realidad. Seguiré valiéndome entonces de estrategias similares. Les pregunté ¿Qué aprendimos hoy? ¿Debemos cuidarnos en la calle? A lo que mis niños contestaron a la segunda pregunta pero no a la primera quizás porque fue un poco compleja para ellos. De todas formas, en adelante me apoyare con algunas imágenes al realizar las preguntas a mis niños para que tengan alternativas de respuesta. Hice uso de mi lista de cotejo para llenarla en base a los resultados de mis estudiantes.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categoría:

[JUEGO SIMBOLICO](#)



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10



X. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: “tocando diferentes texturas”
- 1.7 Fecha de Ejecución : 21-10-14
- 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: Actividades de integración sensorial

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-------------------|-----------------------|--|--|--|-------------|-----------------|
| Lógico Matemática | Número y relaciones | -Establece relaciones de semejanza y diferencia entre personas y objetos de acuerdo a sus características con seguridad y disfrute | 1.1 Identifica, relaciona y describe características perceptuales y/o funcionales en personas y objetos en situaciones de la vida diaria | -expresa verbalmente su agrado o desagrado al tocar diferentes texturas -expresa gestualmente su agrado o desagrado al tocar diferentes texturas -señala que textura le gusta tocar -señala que textura no le gusta tocar | Observación | Lista de cotejo |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|---------------------------------------|--|---|---|-------------|-----------------|
| Personal Social | I Desarrollo de la psicomotricidad | Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, se interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física | Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos. | -toca solo las diferentes texturas -toca con ayuda las diferentes texturas | Observación | Lista de cotejo |

2.2 Proceso Didáctico:

XI. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|---|--------|--|--|
| Motivación. | | La profesora mostrara la caja sorpresa y les preguntara a los alumnos ¿saben que hay aquí? la profesora les explicara que tienen que meter la mano para saber que hay ¿quieren tocar? ¿Qué será? La profesora meterá la mano y tocara la gelatina, luego pedirá que cada alumno meta la mano y toquen | 5 min. | - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. - Registro auxiliar. |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|---|---------|--------------------------|---------------------------------------|
| Saberes Previos. | | Se le preguntará ¿saben que es?¿quieren volver a tocarlo?¿que sintieron?(Responden según su lenguaje) | 5 min. | Hojas | Observación lista de cotejo |
| Conflicto Cognitivo. | | ¿Es suave? ¿Es duro? ¿Es frio? ¿Es caliente? ¿Quieren tocarlo otra vez? | 5 min. | | |
| Procesos de la información. | | Se pedirá a cada alumno que se sienten alrededor de la mesa y meterán la mano en varias cajas, adentro habrá un taper con diferentes texturas: suave, duro, áspero, aguado, frio, caliente, los alumnos tocaran uno por uno y describirán en forma verbal o gestual como es la característica de cada textura y si les gusto hacerlo. | 10 min. | Gelatina Frejoles | |
| Aplicación de lo aprendido. | | Posteriormente la profesora descubrirá las cajas y mostrara a los alumnos cada cosa que tocaron les hará nuevamente tocar para que identifiquen que es lo que les gusto tocar y que no, luego se pedirá a cada niño que vuelva a coger lo que fue de su agrado. | | Harina | |
| Transferencia de lo aprendido. | | Se colocara en la mesa dibujos de unas manos y los alumnos pegaran en ellas la textura que más les gusto sentir si fue lo áspero, o suave. | | | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|---|--------|----------------------|---------------------------------------|
| Meta cognición. | | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? | 5 min. | Arena | Observación lista de cotejo |
| Evaluación. | | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 5 min. | | |

III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| AREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|-----------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabrizio |
| Matemática | -expresa verbalmente su agrado o desagrado al tocar diferentes texturas | A | A | A | A | A | A |
| | -expresa gestualmente su agrado o desagrado al tocar diferentes texturas | B | B | A | A | B | B |
| | -señala que textura le gusta tocar | B | B | B | A | B | A |
| | -señala que textura no le gusta tocar | B | B | B | A | A | B |
| Personal Social | -toca solo las diferentes texturas | B | B | | B | | |
| | -toca con ayuda las diferentes texturas | | | A | | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA: Diseño Curricular Nacional



DIARIO DE CAMPO N° 10

I.E. : CEBE Helen Keller-Anexo-Santa Rosa
INVESTIGADOR(A) : Mirtha Rosado Caponan
FECHA : 21-10-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : Tocando diferentes texturas
CAPACIDADES : Comunicación– personal social

Les mostré la caja de sorpresas y les pregunte a los alumnos ¿saben que hay aquí? Les explique que tienen que meter la mano para saber que hay ¿quieren tocar? ¿Qué será? Fabricio y Angie levantaron la mano, ellos lo hicieron , luego les acerque la caja a Alex para que meta la mano , él lo hizo con apoyo al igual que Samy, todos los niños metieron la mano a la caja y todos se quedaron con una cara de sorpresa porque lo que había dentro de la caja era gelatina , los niños manifestaron con gestos y verbalmente su desconcierto al no saber lo que habían tocado, creo yo porque normalmente todo lo que tocan lo observan , lo miran y luego ellos deciden tocar, considero trabajar esta estrategia de sorpresa para mantener la atención de los niños. Les pregunte si ¿saben que es? ¿Quieren volver a tocarlo? ¿Que sintieron? ¿Es suave? ¿Es duro? ¿Es frío? ¿Es caliente? ¿Quieren tocarlo otra vez? Los niños me manifestaron su agrado y sorpresa, Angie me manifestó que no quería volver a meter la mano dentro de la caja, luego les mostré que lo que había dentro de la caja era gelatina, ellos se sorprendieron, creo yo por que no están acostumbrados a tocar sin antes observar.

Les dije a los niños que íbamos a jugar y que se sienten alrededor de la mesa luego metieron la mano en varias cajas uno por uno, dentro había un taper con diferentes texturas: suave, áspero, los niños tocaron uno por uno y describieron en forma verbal o gestual como es la característica de cada textura y si les gusto hacerlo, Carmen Rosa me manifestó que les gustó mucho esta actividad al igual que Angie y Lesly. Alex y Samy no querían hacerlo ni con ayuda, considero yo porque para ellos debí trabajar con imágenes y texturas visibles, esto lo tendré en cuenta para mis sesiones posteriores.

Les entregue siluetas de unas manos y los niños pegaran en ellas la textura que más les gusto sentir si fue lo áspero, o suave, Samy con mucho temor eligió el algodón para pegarlo sobre la silueta. Luego hice uso de mi lista de cotejo para registrar los resultados evidenciados en mis niños.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categoría:

JUEGO SENSORIAL



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
 1.3 Grado : Inicial
 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
 1.6 Actividad Significativa: "Conociendo diferentes sabores"
 1.7 Fecha de Ejecución : 23-10-14
 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad:

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|------------------------------|---|---|--|---|--|
| Comunicación | Expresión y comprensión oral | <ul style="list-style-type: none"> Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades y deseos, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas. | Escucha con atención diversas narraciones o relatos por periodos prolongados, sin interrupciones. | Expresa sus necesidades e intereses con palabras -se expresa mediante señas -Responde preguntas, señalando la imagen -escucha con atención la indicación de la profesora. | - Observación - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. - Registro auxiliar. |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------------|--|---|--|--|-----------------------|---|
| Ciencia y ambiente | Cuerpo humano y Conservación de la salud | Identifica las diversas partes del cuerpo humano y su funcionamiento, desarrollando hábitos de cuidado para conservar la Salud. | Identifica las características y funciones de los órganos de los sentidos. | señala su lengua -hace la seña de la lengua - nombra la lengua -muestra agrado ante sabores agradables -muestra desagrado ante sabores desagradables -señala el sabor de su agrado -señala el sabor que no le agrado -pega figuras de alimentos | - Hojas de aplicación | - Registro anecdotario. - Registro auxiliar. |

2.2 Proceso Didáctico:

XII. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|--|--------|---------------------------------|---------------------------------------|
| Motivación. | Atención | La profesora les mostrara la caja de de sorpresa y les preguntara ¿saben que hay aquí?¿suena?¿que será algo que se pueda ver?¿algo que se pueda oler?¿algo que se pueda tocar?, la profesora les explicara que tienen que abrir la boca para saber de qué se trata, luego la profesora les vendara los ojos y a cada alumno les hará probar algo dulce y acido | 5 min. | Caja de sorpresas Vendas | Observación lista de cotejo |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|-----------------------------|---------------------|--|---------|---------------------------|---------------------------------------|
| Saberes Previos. | Memoria | Se le preguntará ¿Qué sintieron?, ¿Cómo se llama? señalando la lengua. (Responden según su lenguaje)¿Hay diferentes sabores? ¿o todos son iguales?¿qué sabores les gusto más? Los alumnos señalaran o nombraran | 5 min. | Limones Café | Observación Lista de cotejo |
| Conflicto Cognitivo. | Memoria | ¿Es un sabor agradable o desagradable? ¿Tú probaste por la boca o por las manos? ¿Por la nariz o por la boca? se explicara mediante señas y verbalmente. | 5 min. | | |
| Procesos de la información. | Atención | Se pedirá a cada alumno que se sienten alrededor de la mesa y se mostrara diferentes alimentos con diferentes sabores se separaran los alimentos dulces y ácidos y se les explicara que nuestra lengua tiene un gran trabajo y que es la encargada de diferenciar los sabores de las comidas, se les hará probar los diferentes sabores a cada alumno, luego ellos señalaran los alimentos de su agrado y el sabor que tienen. | 10 min. | Caramelos Verduras | |
| Aplicación de lo aprendido. | Atención | Luego sacaran de sus loncheras una rica mazamorra y echaremos limón a la ensalada, se les pedirá a los niños que prueben ellos elegirán que comer lo que sea de su agrado. | 10 min. | | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|--|---------|-------------------------|---------------------------------------|
| Transferencia de lo aprendido. | Pensamiento | Se colocara un papelote en la pizarra y se pegara la figura de una lengua los alumnos pegaran imágenes de alimentos. | 10 min. | Papelote Láminas | Observación Lista de cotejo |
| Meta cognición. | Memoria | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Por dónde prueban los sabores de los alimentos? | 5 min. | | |
| Evaluación. | Memoria | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 5 min. | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|--------------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabrizio |
| Comunicación | Expresa sus necesidades e intereses con palabras | B | A | B | A | B | B |
| | -se expresa mediante señas | A | A | A | B | A | A |
| | -Responde preguntas, señalando la imagen | A | A | A | A | A | A |
| | -escucha con atención la indicación de la profesora. | A | A | A | A | A | A |
| Ciencia y ambiente | señala su lengua | A | A | B | B | B | A |
| | -hace la seña de la lengua | A | A | B | B | A | A |
| | -nombra la lengua | B | A | B | A | B | B |
| | -muestra agrado ante sabores agradables | A | A | A | A | A | A |
| | -muestra desagrado ante sabores desagradables | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA:

Diseño Curricular Nacional



PERÚ
Ministerio
de Educación

DIARIO DE CAMPO N°11



I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 23-10-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES: 6
TEMA / ACTIVIDA : “Conociendo diferentes sabores”
CAPACIDADES : Comunicación-Ciencia Ambiente

Les mostré la caja de sorpresa y les pregunte ¿saben que hay aquí? ¿Suena? ¿Qué será?, les explico que tienen que abrir la boca para saber de qué se trata, **luego les vende los ojos y a cada alumno les hice probar la mermelada, luego los hice girar en su sitio y luego les hice probar el jugo del limón**, esta actividad fue de su agrado por el juego de los ojos vendados, posteriormente me apoyare en actividades lúdicas para llamar su atención y participación. Les pregunte ¿Qué sintieron?, ¿Cómo se llama? señalando la lengua, aproveche y les hice la seña de la lengua ,y Lesly intento repetir el gesto y seña de la lengua , todos los niños hicieron la seña de la lengua,, luego me apoye en la imagen de esta para poderla pegar en la pizarra , todos empezamos a cantar “el sapito hace...”**los niños hacen el ejercicio de sacar y meter la lengua e imitaban a la profesora, todos participan** seguiré proponiendo actividades lúdicas en mis sesiones. Nuevamente les di a probar la mermelada pero esta vez se las puse en la punta de la nariz les pregunte si ellos probaban por la boca o por nariz, Angie se limpió la nariz y cogió la cuchara y lo puso en su lengua, luego ellos señalaron la imagen de la lengua, en adelante seguiré apoyándome también en imágenes. Les pedí a los niños que se sienten alrededor de la mesa y le mostré un taper de mazamorra y un taper con ensalada, les pedí que me ayudaran a preparar la ensalada y a servir la mazamorra. Alex intento exprimir el limón, Carmen echo la sal al igual que Samy Esta actividad me sirvió para reforzar la participación de todos, seguiré proponiendo actividades donde todos intervengan. Luego les serví para degustar lo dulce de la mazamorra y lo ácido y salado de la ensalada, Alex solo comió la ensalada pero quería más sal, eso se lo ponía directamente en la lengua, Los demás niños solo comieron la mazamorra, con eso entendí que les gusta más los sabores dulces que los ácidos o salados, posteriormente propondré más seguido estas actividades para poder llegar a conocer más sobre sus gustos y preferencias. Evalué haciendo uso de mi lista de cotejo.

LEYENDA

Categoría:EEBMLPCA

Sub Categoría:

JUEGO SENSORIAL

JUEGO SIMBOLICO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: ¿Para qué nos sirven los ojos?
- 1.7 Fecha de Ejecución : 24-10-14
- 1.8 Duración : 1 DIA

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: Actividades de integración sensorial

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|------------------------------|---|---|---|---|--|
| Comunicación | EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL | Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades y deseos, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas. | Escucha con atención diversas narraciones o relatos por periodos prolongados, sin interrupciones. | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras -se expresa mediante señas -Responde preguntas, señalando la imagen -escucha con atención la indicación de la profesora. -observa con atención una película | - Observación - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. - Registro auxiliar. |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------------|--|---|--|--|---------------------------------|--|
| Ciencia y ambiente | I CUERPO HUMANO Y CONSERVACION DE LA SALUD | Identifica las diversas partes del cuerpo humano y su funcionamiento, desarrollando hábitos de cuidado para conservar la Salud. | Identifica las características y funciones de los órganos de los sentidos. | -señala sus ojos -hace la seña de los ojos -nombra los ojos -señala las cosas que puede ver | - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. - Registro auxiliar. |

2.2 Proceso Didáctico:

XIII. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|--|--------|----------------------|---------------------------------------|
| Motivación. | | La profesora les invitara a visitar el aula de videos y observaran una serie corta y se les invitara canchita para que observen como en el cine. | 5 min. | Proyector | Observación lista de cotejo |
| Saberes Previos. | | Se le preguntará ¿Qué sintieron?, ¿les gusto ver la serie? señalando los ojos.(Responden según su lenguaje) ¿a ver todos señalen sus ojos? los alumnos señalaran o nombraran | 5 min. | Cd | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|-----------------------------------|---------------------|--|---------|----------------------------------|---------------------------------------|
| 2. Conflicto Cognitivo. | | ¿Ustedes por dónde ven? ¿Tú ves por la boca o por los ojos? ¿Por las manos o por los ojos? se explicara mediante señas y gestualmente. | 5 min. | Papelotes | Observación Lista de cotejo |
| 3. Procesos de la información. | | Se pedirá a cada alumno que se sienten y se pedirá que un alumno se pare para poderle vendar los ojos y así el intente caminar, ver un objeto que solo tocara y que luego manifieste con palabras o con gestos como se sintió y si le gusta estar a ciegas, y así se trabajara con los alumnos que voluntariamente quieran hacerlo, para luego pasar a explicar lo importante que es el sentido de la vista. | 10 min. | Caja de sorpresas Crayola | |
| 4. Aplicación de lo aprendido. | | Luego se les pedirá a los niños desplazarse al patio y todos jugaremos a la gallinita ciega cada niño por turno se le vendara los ojos, luego a quien atrape será quien le toque vendarse los ojos y con la ayuda de la profesora tratara de atrapar a su compañero y de desplazarse por el patio sin que se lastime. | | | |
| 5. Transferencia de lo aprendido. | | Se colocara un papelote en la pizarra y se pegara la figura de unos ojos los alumnos pegaran imágenes de televisor, de una película favorita, etc. | | | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|---|--------|----------------------|---------------------------------------|
| 6. Meta cognición. | | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Por dónde ven? | 5 min. | | Observación |
| 7. Evaluación. | | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 5 min. | | Lista de cotejo |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|--------------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabrizio |
| Comunicación | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras | | A | A | A | A | A |
| | -se expresa mediante señas | A | | | | | |
| | -Responde preguntas, señalando la imagen | A | A | A | A | A | A |
| | -escucha con atención la indicación de la profesora. | A | A | A | A | A | A |
| | -observa con atención una película. | A | B | A | A | B | B |
| Ciencia y ambiente | señala sus ojos | A | A | B | A | B | A |
| | -hace la seña de los ojos | A | A | B | A | A | A |
| | -nombra los ojos | B | A | A | A | B | B |
| | -señala las cosas que puede ver | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA:

Diseño Curricular Nacional



PERÚ
Ministerio
de Educación

DIARIO DE CAMPO N°12



I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 24-10-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : “¿para qué nos sirven los ojos?”
CAPACIDADES : Comunicación-Ciencia Ambiente

Les invite a visitar el aula de videos y observaron un cuento de los “tres cerditos “y compartimos canchita para que observen como en el cine. Luego les pregunte ¿Qué sintieron?, ¿les gusto ver el cuento?, les pedí a los niños que se tapen los ojos con sus manos, al igual que yo lo hacía, todos hicieron lo que les pedí menos Samy, ella solo me enseñaba sus manos esperando que yo se los coja y le ayude a taparse los ojos, Alex cerraba y abría los ojos considero que el realizar la actividad fuera del aula los mantuvo motivados en adelante seguiré proponiendo actividades fuera del aula. Luego nos desplazamos al aula y les pregunte ¿ustedes por dónde ven? ¿Tú ves por la boca o por los ojos? Explicare la pregunta mediante señas esperando respuesta de Lesly, ella me respondió por los ojos con señas, coloque en la pizarra la figura de los ojos Carmen, Angie, Fabricio, me señalaron la imagen de los ojos, considero que el uso de imágenes me ayudo a tener respuestas de los niños en lo sucesivo me apoyare en el uso de tarjetas. Les pedí a los niños que se sienten en el suelo y luego les prendí la bola de luces de colores, **todos los niños se levantaron, les di la orden de jugar a querer atrapar las luces con sus manos, Alex solo miraba el suelo en donde se veía reflejada la luz de color rojo, Samy no paraba de dar vuelta su cabeza siguiendo la mirada a las luces de colores,** todos los niños se mantuvieron atentos ante el reflejo de las luces de colores considero así que el uso del juego en mis sesiones sirven para interiorizar mejor los aprendizajes, seguiré entonces proponiendo actividades lúdicas en mis sesiones. **Luego salimos al patio y todos jugamos a la gallinita ciega a cada niño por turno les vendo los ojos, Carmen Rosa fue la primera en querer ser la gallinita ciega, ella atrapo a Fabricio y así todos jugaron y se divirtieron, ayude a Samy y Alex para que pudieran desplazarse con los ojos vendados sin lastimarse,** continuare apoyándome en juegos para mantener la atención y lograr interioricen sus nuevos aprendizajes. Les pregunte ¿Qué aprendimos? Señálame tus ojos, tapate tus ojos, ellos respondieron haciendo la indicación que les pedía, hice uso de mi lista de cotejo para llenarlo en case a los resultados de mis niños.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categoría:

JUEGO SENSORIAL

JUEGO SIMBOLICO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13



II. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: “Escuchando el toque de los platillos”
- 1.7 Fecha de Ejecución : 24-10-14
- 1.8 Duración : 3 HORAS PEDAGÓGICAS

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: Actividades de integración sensorial

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|------------------------------|---|---|---|---|--|
| Comunicación | Expresión y comprensión oral | Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades y deseos, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas. | Escucha con atención diversas narraciones o relatos por periodos prolongados, sin interrupciones. | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras -se expresa mediante señas -Responde preguntas, señalando la imagen -escucha con atención la indicación de la profesora. | - Observación - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. - Registro auxiliar. |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------------|---|---|--|---|---------------------------------|--|
| Ciencia y ambiente | I Cuerpo humano y conservación de la salud | Identifica las diversas partes del cuerpo humano y su funcionamiento, desarrollando hábitos de cuidado para conservar la Salud. | Identifica las características y funciones de los órganos de los sentidos. | -señala sus oídos -hace la seña del oído - nombra el oído -señala las cosas que puede escuchar -manifiesta aguardo al escuchar diferentes melodías. -pega figuras que tengan sonido en un papelote | - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. - Registro auxiliar. |



2 Proceso Didáctico:

XIV. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|-----------------------------|---------------------|---|---------|----------------------|---------------------------------------|
| Motivación. | | La profesora les mostrara la caja sorpresa y de allí sacara la maestra unos platillos y pedirá que un alumno lo utiliza y empieza a tocar, luego la profesora sacara un pito y ella lo tocara y así sucesivamente sacara varios instrumentos musicales donde todos tocaremos, la alumna Lesly tocara con sus manos los instrumentos y los hará sonar. | 5 min. | Papelotes | Observación lista de cotejo |
| Saberes Previos. | | La profesora les mostrara la caja sorpresa y de allí sacara la maestra unos platillos y pedirá que un alumno lo utiliza y empieza a tocar, luego la profesora sacara un pito y ella lo tocara y así sucesivamente sacara varios instrumentos musicales donde todos tocaremos. | 5 min. | Caja de sorpresa | |
| Conflicto Cognitivo. | | ¿Ustedes por dónde escuchan? ¿Tú escuchas por los oídos o por la boca? ¿Por las manos o por los oídos? se explicara mediante señas y gestualmente. | 5 min. | | |
| Procesos de la información. | | Se pedirá a cada alumno que se pare al frente y coja cualquier objeto que tenga sonido y él quiera tocar para luego pedirle a cada alumno que haga lo mismo, la maestra les explicara que el sonido entra por los oídos y que hay sonidos fuertes como los platillos y suaves como la flauta y así se explicara lo importante que es el sentido del oído. | 10 min. | Crayola | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|--|---------|----------------------------------|---------------------------------------|
| Aplicación de lo aprendido. | | Luego nos desplazaremos al patio y formaremos una orquesta de músicos donde cada niño cogerá cada instrumento con el que pueda tocar, luego cada niño rotará al coger los instrumentos ya sea pitos, platillos, pandereta, matraca, sonaja, etc. | 10 min. | Platillos Pandereta Tambor | Observación Lista de cotejo |
| Transferencia de lo aprendido. | | Se colocará un papelote en la pizarra y se pegará la figura de unos oídos los alumnos pegarán imágenes de radio, campana, etc. De objetos que emitan algún sonido. | 10 min. | Cd | |
| Meta cognición. | | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Por dónde escuchan? | 5 min. | Campana | |
| Evaluación. | | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 5 min. | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|--------------------|---|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Comunicación | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras -se expresa mediante señas | A | A | B | A | B | A |
| | -Responde preguntas, señalando la imagen | A | A | A | A | A | A |
| | -escucha con atención la indicación de la profesora. | A | A | A | A | A | A |
| Ciencia y ambiente | señala sus oídos | A | A | B | A | B | B |
| | -hace la seña del oído | A | A | A | A | A | A |
| | -nombra el oído | A | A | B | A | B | B |
| | -señala las cosas que puede escuchar | A | A | B | B | B | B |
| | -manifiesta aguardo al escuchar diferentes melodías. | A | A | A | A | A | A |
| | -pega figuras que tengan sonido en un papelote | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA:

Diseño Curricular Nacional



PERÚ
Ministerio
de Educación



INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL
MONTEVIDEO

DIARIO DE CAMPO N°13

I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 24-10-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : “escuchemos el toque de los platillos”
CAPACIDADES : Comunicación- Ciencia Ambiente

Les mostré la caja de sorpresa y de allí saque unos platillos y empecé a tocarlo luego pedí que Fabricio lo utilice y empiece a tocarlo, luego saque un pito y lo toque y así sucesivamente saque varios instrumentos musicales y todos los niños tocaron, la alumna Lesly toco con sus manos los instrumentos y los hizo sonar ella se asustó porque vibraron los platillos. Les pregunte ¿ustedes por dónde escuchan? ¿Tú escuchas por los oídos o por la boca? **Cogí a Samy y le tape los oídos y luego pedí que todos cojamos nuestros oídos los niños y niñas imitaban lo que yo hacía, Angie se colocó cerca del oído los platillos y los hizo sonar, luego toco el pito cerca del oído de Alex y este se sonrió**, esta actividad los mantuvo muy atentos y contentos creo yo por mantener contacto directo con los instrumentos por lo tanto considero hacer uso de estas actividades más seguido, luego les mostré una imagen de los oídos y lo pegue en la pizarra, les explique verbalmente y mediante señas y gestualmente que son los oídos, todos participaron. Les pedí a cada alumno que se pare al frente de la carpeta y coja el objeto que más les guste su sonido, les explicare que el sonido entra por los oídos y que hay sonidos fuertes como los platillos y suaves como la flauta y así se explicara lo importante que es el sentido del oído, todos los niños y niñas estaban entretenidos observando y haciendo escuchar sus instrumentos creo yo que el tocar y sentir el sonido hace despertar su atención por medio de los sentidos, en lo sucesivo propondré actividades como esta. **Luego nos desplazamos al patio y formamos una orquesta de músicos donde cada niño y niña cogió un instrumento con lo que se pusieron a tocar, aptos, platillos, pandereta, matraca, sonaja, etc. Empezamos a tocar dando vuelta por el patio y haciendo uso de los instrumentos** que más les agrado, todos participaron con mucha alegría, en esta actividad considero que las estrategias lúdicas que estoy utilizando me están sirviendo para interiorizar nuevos aprendizajes, seguiré proponiendo actividades lúdicas en mis sesiones.

Hice uso de mi lista de cotejo para llenarlo en base a los resultados de mis niños y niñas.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categoría:

JUEGO SENSORIAL

JUEGO SIMBOLICO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

III. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: “Moviendo todo mi cuerpo con alegría”
- 1.7 Fecha de Ejecución : 30-10-14
- 1.8 Duración : 3 HORAS PEDAGÓGICAS

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: Actividades de integración sensorial

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|------------------------------|---|---|---|---|--|
| Comunicación | EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL | Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades y deseos, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas. | Escucha con atención diversas narraciones o relatos por periodos prolongados, sin interrupciones. | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras -se expresa mediante señas -Responde preguntas, señalando la imagen -escucha con atención la indicación de la profesora. | - Observación - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. - Registro auxiliar. |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|----------------------------------|--|---|---|---------------------------------|--|
| PERSONAL SOCIAL | DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD | Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, he interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física | -Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos. - Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar, bailar, entre otros | --mueve su cuerpo a la indicación de la profesora --se desplaza solo sobre el murete -se desplaza con ayuda sobre el murete -gatea solo -gatea con ayuda -se balancea solo sobre la pelota boba -se balancea con ayuda sobre la pelota boba | - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. - Registro auxiliar. |



2.2 Proceso Didáctico:

XV. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|---------------------------------|---------------------|--|---------|----------------------|---------------------------------------|
| 8. Motivación. | Atención | La profesora les mostrara un dado, y les explicara que cada lado tiene una imagen y que al tirarlo tenemos que hacer lo que nos indique la imagen que nos tocó, cada alumno tirara el dado y todos haremos lo que nos indique como: pararte, sentarte, aplaudir, etc... | 5 min. | Dado Imágenes | Observación Lista de cotejo |
| 9. Saberes Previos. | Lenguaje | Se le preguntará ¿Qué sintieron?, ¿les gusto hacer esas actividades? ¿quieren seguir jugando?(Responden según su lenguaje) | 5 min. | | |
| 10. Conflicto Cognitivo. | Memoria | ¿Ustedes moverán su cuerpo o la carpeta? ¿Les gusto tirar el dado? ¿Al tirar el dado que muevo mis brazos o piernas? se explicara mediante señas y gestualmente. | 5 min. | Sillas | |
| 11. Procesos de la información. | Atención | Se pedirá al alumno que observe lo que va a ser la profesora, ella hará un circuito, primero caminara sobre las silla (que estarán en fila) luego gatearan en la colchoneta y a la vez empujaran la pelota y por último se pondrán sobre la pelota de barriga y se moverá los alumnos realizaran esta misma secuencia con ayuda de la profesora. | 10 min. | Colchoneta | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|------------------------------------|---------------------|---|---------|----------------------|---------------------------------------|
| 12. Aplicación de lo aprendido. | Memoria | Luego nos desplazaremos al patio para hacerlo en lugar mucho más grande y espacioso, ahí trasladaremos el circuito y se pedirá a los niños hacer el mismo trabajo que en el aula la profesora ayudara a que hagan todo el circuito. | 10 min. | Pelota | Observación Lista de cotejo |
| 13. Transferencia de lo aprendido. | Atención | En el circuito se pedirá a los niños que ellos lo hagan solos y se ayudara a quien lo necesite | 10 min. | | |
| 14. Meta cognición. | Memoria | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto? | 5 min. | | |
| 15. Evaluación. | Memoria | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 5 min. | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|---|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Comunicación | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras | A | A | B | A | B | B |
| | -se expresa mediante señas | A | A | A | B | A | A |
| | -Responde preguntas, señalando la imagen | A | A | A | A | A | |
| | -escucha con atención la indicación de la profesora. | A | A | A | A | A | A |
| | -observa con atención una película | A | B | B | A | B | B |
| Personal social | --mueve su cuerpo a la indicación de la profesora | A | A | B | A | B | B |
| | --se desplaza solo sobre el murete | B | B | B | B | | |
| | -se desplaza con ayuda sobre el murete | | | | | B | B |
| | -gatea solo | A | A | | A | | |
| | -gatea con ayuda | | | A | | A | A |
| | -se balancea solo sobre la pelota boba | A | A | | A | | |
| -se balancea con ayuda sobre la pelota boba | | | A | | B | A | |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA:

Diseño Curricular Nacional



I.E. : CEBE Helen Keller-Anexo-Santa Rosa
INVESTIGADOR(A) : Mirtha Rosado Caponan
FECHA : 22-10-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : Moviendo mi cuerpo al ritmo de la canción
CAPACIDADES : Comunicación– personal social

Invite a los niños y niñas al patio para jugar, les anticipe que empezáramos a correr, luego nos pusimos a bailar al ritmo de la música moviendo todo nuestro cuerpo todos los niños y niñas participaron de esta actividad. Posteriormente nos echamos en la colchoneta a descansar para luego empezaron a gatear sobre ella, todos los niños y niñas mostraron el gusto por esta actividad, creo yo porque la actividad se realizó fuera del aula y esta actividad fue utilizando el juego, por lo que en lo sucesivo, considerare actividades fuera del aula.

Luego converse con los niños y niñas y les pregunte si sabían cómo se llama la parte de nuestro cuerpo que movemos al correr, al gatear, al bailar, los niños y niñas iban respondiendo según sus posibilidades.

Luego en el conflicto cognitivo les pregunte señalando mi cabeza si era acaso una pelota, ellos se sorprendieron y la niña Lesly con gestos me dijo que no e hizo la seña de la cabeza y ahí aproveche para repetir en voz alta la palabra y haciendo el ademan del movimiento de la cabeza conjuntamente con la seña, y esto lo realice con cada parte de su cuerpo.

Le entregue a cada niño y niña un paleógrafo para que ellos se echen encima y posteriormente les trace la forma de su cuerpo con plumón sobre ella, luego lo pegaron en la pared, y allí reconocieron las partes de su cuerpo y por ultimo las pintaron de diferente color.

Los niños y niñas se colocaron al costado del papelote que les corresponde y al verlo señalaron en su propio cuerpo las partes que les pedí, luego les indique que señalaran en el papelote las partes del cuerpo que yo les indique.

Por ultimo salimos al patio y jugamos a la ronda al parar de cantar di la orden conjuntamente con la seña de mover alguna parte del cuerpo ya antes trabajado, todos participaron de esta actividad, creo que esta actividad es de mucho agrado para ellos, seguiré entonces proponiendo actividades lúdicas al aire libre para que los niños y niñas se sientan contentos.

Les pregunte. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Dónde está su cabeza? ¿Hay que mover las piernas? ¿Cómo se sintieron? A los que los niños contestaron las preguntas según su lenguaje, en adelante me apoyare en imágenes para que mis niños y niñas tengan alternativas de respuestas.

Hice uso de mi lista de cotejo para llenarlo en base a los resultados.

LEYENDA

Categoría: RRBMLPCA

Sub Categoría: **JUEGO SENSORIAL** **JUEGO SIMBOLICO**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15



XVI. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego simbólico.-juego sensorial
- 1.6 Actividad Significativa: “Jugando con el perro Bobby”
- 1.7 Fecha de Ejecución : 11-11-14
- 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad:” Cuidamos la naturaleza con participación de la familia, valorando nuestros derechos”

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|-------------------------------------|---|---|--|---|--|
| Comunicación | <i>EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL</i> | Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades y deseos, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas. | - Escucha con atención diversas narraciones o relatos por periodos prolongados, sin interrupciones. | -Escucha con atención la indicación de la profesora. -Señala al perro -Hace la seña del perro -Nombra la palabra perro -imita como hace el perro | - Observación - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. - Registro auxiliar. |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------------|---|--|---|--|----------|--------------|
| Ciencia y ambiente | Seres vivos, mundo físico y conservación del ambiente | Reconoce y valora las vidas de las personas, las plantas y los animales, las características generales de su medio ambiente, demostrando interés por su cuidado. | - Discrimina y relaciona animales y plantas según el medio en el que viven. | -acaricia el perro -carga el perro -reconoce el perro en imagen -da de comer al perro | | |

2.2 Proceso Didáctico:

DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|--|--------|-------------------------------|---------------------------------------|
| Motivación. | Atención | La profesora les mostrara un perro de verdad, los alumnos lo observaran mientras la profesora les ira explicando y a la vez acariciándolo que este animalito es muy bueno y tierno que hay que cuidarlo y quererlo mucho, luego cada alumno lo cogerá con mucho cuidado. | 5 min. | Perro Laminas | Observación lista de cotejo |
| Saberes Previos. | Pensamiento | Se le preguntará a los alumnos ¿saben cómo se llama? (Responden según su lenguaje) se hará la seña del perro ¿Qué hace el perro? ¿Cómo ladra? | 5 min. | Comida de perro Colchoneta | |
| Conflicto Cognitivo. | Memoria | ¿Tú tienes perro en tu casa? ¿Cómo se llama tu perro? ¿Tú cuidas a tu perro? ¿Esto es un perro o un gato? señalando al perro. | 5 min. | | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|---|---------|----------------------|---------------------------------------|
| Procesos de la información. | Atención | La profesora cargara al perro y propicia a que los niños toquen al animalito preguntando y completando información sobre este ¿Cómo es ¿(cande o pequeño) ¿Dónde están sus ojos, sus oreja? ¿Cuántas patas tiene? ¿Qué sonido hace? ¿Que come? ¿Dónde vive? | 10 min. | | |
| Aplicación de lo aprendido | Atención | Posteriormente se lleva a los niños al patio junto con el perrito para que jueguen con él y una pelota para que luego le den de comer y beber. | 5 min. | | |
| Transferencia de lo aprendido. | Memoria | Después se dirá a los niños que vamos a imitar todo lo que hace un perro, al ritmo de un juego con indicaciones se guía a los niños a realizar acciones del perro como caminar, correr, ladrar, sentarse, jugar con la pelota. | 5 min. | | |
| Metacognición. | | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Que comió el perro? ¿El perro necesita agua ?al igual que las plantas ¿el perro puede vivir sin agua? ¿El perro puede vivir sin comida? | 5 min. | | Observación lista de cotejo |
| Evaluación. | | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. Pintan solo la imagen del perro. Con la ayuda de los padres, decoran la figura del perro | 5 min. | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|--------------------|---|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Comunicación | Escucha con atención la indicación de la profesora. | A | A | A | A | A | A |
| | -Señala al perro | A | A | A | A | A | A |
| | -Hace la seña del perro | A | A | B | A | B | B |
| | -Nombra la palabra perro | B | A | B | B | B | A |
| | -imita como hace el perro | A | A | A | A | A | A |
| Ciencia y ambiente | -acaricia el perro | A | A | B | A | A | A |
| | -carga el perro | B | B | C | A | A | A |
| | -reconoce el perro en imagen | B | A | B | A | B | A |
| | -da de comer al perro | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA:

Diseño Curricular Nacional



PERÚ

Ministerio de Educación

DIARIO DE CAMPO N°15



INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTEVIDEO

I.E. : CEBE HELLEN KELLER
 INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
 FECHA : 11-11-14
 HORA : 9:00
 AULA : Inicial
 ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
 TEMA / ACTIVIDAD : “Jugando con el perro Bobby”
 CAPACIDADES : comunicación-ciencia y ambiente

Inicie la motivación mostrándole un perro de verdad, los alumnos se emocionaron mucho a tal punto de querer abrazarlo, tocarlo o jalarle la cola, les explique que hay que acariciarlo, tener cuidado con no lastimarlo en lo sucesivo tratate de que mis sesiones sean más vivenciales, con cosas reales. Inicie su dialogo con preguntas ¿saben cómo se llama este animal?, a lo que Carmen me dijo “guau guau” y Angie me dijo “shi-shi”, Fabricio solo se tapaba la boca como sorprendido por lo que veía. En esta oportunidad logre que se comunicaran. Les pregunte ¿Cómo se llama tu perro? ¿Tienen un perro? ¿Este es un perro o gato?, aquí me apoye con láminas y ellos señalaron la imagen del perro en sus próximas sesiones tendré en cuenta esta actividad de las imágenes para poder comunicarme con ellos. **Les invito a que toquen el perro jueguen con él, luego** nos desplazamos al patio conjuntamente con el perro para darle de comer y beber, todos los niños participaron de esta actividad generando mucha atención en Alex y Samy quien empezó a decir “rufo” fue ahí donde me di cuenta que ella tenía un perro en casa, esta actividad fue de gran apoyo para mi enseñanza ya que ellos interiorizaron el aprendizaje de mejor forma vivenciándolo. **Pedí sacar las colchonetas y encima de ellas caminar como el preo y menear la cola como ellos,** todos los niños participaron de esta actividad, en lo sucesivo me apoyare en materiales vivenciales para generar mayor expectativa en el tema que quiero enseñar y que ellos aprendan.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categoría:

JUEGO SENSORIAL

JUEGO SIMBOLICO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16



XVII. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial-juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: “Jugando en la colchoneta”
- 1.7 Fecha de Ejecución : 24-11-14
- 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: Actividades de integración sensorial

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-------|-----------------------|-------------|-------------|--|----------|--------------|
| | | | | | | |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|----------------------------------|--|---|--|---|--|
| Personal Social | Desarrollo de la psicomotricidad | Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, se interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física | Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos. | -se saca los zapatos solo -se saca los zapatos con ayuda -imita el gateo - se pone en posición de gateo | - Observación - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. - Registro auxiliar. |
| | | | Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar, bailar, entre otros | -gatea solo -gatea con ayuda -termina el recorrido en la colchoneta solo -termina el recorrido en la colchoneta con ayuda -coordina piernas y brazos al gatear | | |



2.2 Proceso Didáctico:

XVIII. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|-----------------------------|---------------------|--|---------|----------------------|---------------------------------------|
| Motivación. | | La profesora colocara en el piso las colchonetas y formara con ellas un camino, luego les pedirá a los alumnos que se saquen los zapatos y todos nos pondremos a bailar sobre la colchoneta, luego la profesora les pedirá que se sienten sobre la colchoneta y escuchen atentamente | 5 min. | Colchoneta | Observación |
| Saberes previos. | | Se les preguntará ¿les gusto bailar?, ¿se sienten bien sin zapatos? ¿quieren seguir bailando?(Responden según su lenguaje)luego la profesora se pondrá en posición de gateo y pedirá que todos la imiten y luego les mostrara como se gatea | 5 min. | Patio | lista de cotejo |
| Conflicto cognitivo. | | ¿Estamos corriendo? ¿Estamos caminando? ¿Qué estamos haciendo? | 5 min. | | |
| Procesos de la información. | Pensamiento | Se pedirá a cada alumno que se sienten alrededor de la colchoneta ya profesora luego se pondrá en posición de gateo y empezaran a gatear, luego pedirá que la imiten, cogerá de la mano con cada alumno y le mostrara el camino que debe seguir, esta actividad la hará con cada alumno para luego pedir a los alumnos que lo hagan solos. La profesora menea la colita y los alumnos trataran de imitar el movimiento, si la profesora mueve la cabeza los alumnos harán lo mismo y así se tártara de que los alumnos muevan todo su cuerpo. | 10 min. | | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|---|---------|----------------------|---------------------------------------|
| Aplicación de lo aprendido. | | Luego la profesora se sentara y observara que cada alumno gatee a la orden de ella se ayudara a los alumnos que lo necesiten. | 10 min. | Cd | Observación |
| Transferencia de lo aprendido. | Memoria | Se lleva a los alumnos al patio del cebe para que apliquen también lo aprendido en la clase en un contexto más amplio | 10 min. | Grabadora | Lista de cotejo |
| Meta cognición. | Atención | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? | 5 min. | | |
| Evaluación. | Atención | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. Recorren el camino de la colchoneta solo o lo intenta hacer | 5 min. | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|-----------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabrizio |
| | -se saca los zapatos solo | A | A | | A | | B |
| | -se saca los zapatos con ayuda | | | B | | B | |
| | -imita el gateo | A | A | A | B | B | A |
| | - se pone en posición de gateo | A | A | B | B | B | A |
| Personal Social | -gatea solo | A | A | | A | | A |
| | -gatea con ayuda | | | A | | A | |
| | -termina el recorrido en la colchoneta solo | A | A | | A | | A |
| | -termina el recorrido en la colchoneta con ayuda | | | A | | A | |
| | -coordina piernas y brazos al gatear | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA:

Diseño Curricular Nacional



PERÚ
Ministerio
de Educación

DIARIO DE CAMPO N° 16



I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 24-11-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : “Jugando en la colchoneta”
CAPACIDADES : Comunicación- Personal

Inicie la motivación bailando sobre la colchoneta sin zapatos, les pedí que ellos hagan lo mismo y **se emocionaron porque a todos les encanta andar sin zapatos, entonces les pedí que bailaran al igual que yo, sobre las colchonetas.** En lo sucesivo tendré en cuenta el que exploran no tan solo con la mano sino que también con toda la parte de su cuerpo.

Luego les pregunte ¿Se sienten bien sin zapatos? ¿Quieren seguir bailando? , Samy estaba distraída al igual que Alex pues no hice uso de algún otro material que le llamara la atención en mis siguientes sesiones lo tendré en cuenta.

Prosigo con la sesión y les pregunto ¿Estamos corriendo?, ellos imitaban los movimientos a la orden y es así donde me di cuenta que entendían mi pregunta.

Se le pedirá a cada alumno que se oriente alrededor de la colchoneta, luego me pondré en posición de gato y empezare a gatear, luego pediré a los alumnos que uno a uno imiten mi acción. Luego pondré música y al ritmo de esta empezaremos a golpear sobre las colchonetas, luego doy la orden de mover alguna parte de nuestro cuerpo como la colita, cabeza, etc. y ellos imitaran cada movimiento que yo haga y por lo tanto considerar hacer uso de actividades lúdicas en mi sesiones de aprendizaje.

Luego seré yo quien se siente y les pediré que cada alumno haga lo que yo le indique, ayude a Samy y que por su problema de sobre peso no tiene mucha flexibilidad en su cuerpo.

Luego nos iremos al patio **y haremos lo mismo que en el aula, gatear sobre las colchonetas pero en un espacio más grande y largo.** Los alumnos se sienten más contentos al hacerlo al aire libre por eso considero hacer uno de estas actividades al aire libre para un mejor aprendizaje.

Luego hago las preguntas ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos?, me doy cuenta que no responden a mi pregunta, que soy yo quien responde por ellos, ahora tendré en cuenta algún otra forma de poder obtener respuesta quizás su apoyo de tarjetas.

Llene mi lista de cotejo en base los indicadores ya propuestos.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categoría:

JUEGO SENSORIAL

JUEGO SIMBOLICO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

XIX. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 C.E.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego sensorial- juego simbólico
- 1.6 Actividad Significativa: “Conociendo olores agradables o desagradables”
- 1.7 Fecha de Ejecución : 03-12-14
- 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad:

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|------------------------------|---|---|---|---|---|
| Comunicación | Expresión y comprensión oral | <ul style="list-style-type: none"> • Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades y deseos, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas. | Escucha con atención diversas narraciones o relatos por periodos prolongados, sin interrupciones. | <ul style="list-style-type: none"> -Expresa sus necesidades e intereses con palabras -se expresa mediante señas -Responde preguntas, señalando la imagen -escucha con atención la indicación de la profesora. | <ul style="list-style-type: none"> - Observación - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | <ul style="list-style-type: none"> - Registro anecdótico. - Registro auxiliar |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------------|---|---|--|---|---------------------------------|---|
| Ciencia y ambiente | I Cuerpo humano y conservación de la salud | Identifica las diversas partes del cuerpo humano y su funcionamiento, desarrollando hábitos de cuidado para conservar la Salud. | Identifica las características y funciones de los órganos de los sentidos. | -señala su nariz -hace la seña de la nariz -nombra la nariz -muestra agrado ante olores agradables -muestra desagrado ante olores desagradables | - Producción de los estudiantes | - Registro anecdótico. - Registro auxiliar |

2.2 Proceso Didáctico:

XX. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|---|--------|----------------------|---------------------------------------|
| Motivación. | | La profesora los hará ingresar al aula les preguntara a los alumnos ¿Qué huele tan rico? ¿Qué será? ¿De dónde saldrá ese olor? Se les pedirá que empiecen a buscar con el olfato de donde viene ese olor. La profesora sacara de un lugar escondido el ambientador y les hará oler a cada uno | 5 min. | Ambientador | Observación lista de cotejo |
| Saberes Previos. | | Se le preguntará ¿saben cómo se llama?, ¿por dónde entra el olor a tu cuerpo?(Responden según su lenguaje) | 5 min. | | |



INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL
MONTERRICO

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|---|---------|--------------------------------|---------------------------------------|
| Conflicto Cognitivo. | | ¿Es un olor agradable o desagradable? ¿Así huele la basura? ¿Por dónde hueles? ¿Hueles por los ojos? ¿Hueles por la boca? ¿Hueles con las manos? Se explicara mediante señas y gestualmente. | 5 min. | Tacho de basura Perfume | Observación Lista de cotejo |
| Procesos de la información. | | Se pedirá a cada alumno que se sienten alrededor de la mesa y se mostrara diferentes objetos que tienen olores diferentes los alumnos elegirán uno por uno que oler, habrán olores agradables para su olfato, ellos reconocerán la nariz como el sentido del olfato relacionando nariz-olor | 10 min. | Lámina | |
| Aplicación de lo aprendido. | | Luego los niños elegirán cual fue el olor que más les agrado y trataran de perfumarse su cuerpo o el ambiente con este agradable olor. | 10 min. | | |
| Transferencia de lo aprendido. | | Se colocara un papelote en la pizarra la profesora asociara una imagen con el objeto de agradable olor, luego en el papelote se pegara la figura de una nariz, los alumnos pegaran imágenes de cosas u objetos de olores agradables que ya conocieron. | 10 min. | Papelote | |
| Meta cognición. | | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Por dónde huelen? | 5 min. | | |
| Evaluación. | | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 5 min. | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|--------------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Comunicación | -Expresa sus necesidades e intereses con palabras | A | A | B | B | B | B |
| | -se expresa mediante señas | A | B | B | A | A | A |
| | -Responde preguntas, señalando la imagen | B | B | A | A | A | A |
| | -escucha con atención la indicación de la profesora. | A | A | A | A | A | A |
| Ciencia ambiente y | -señala su nariz | A | A | B | A | B | A |
| | -hace la seña de la nariz | A | A | A | A | A | A |
| | -nombra la nariz | B | A | A | A | A | A |
| | -muestra agrado ante olores agradables | B | B | A | A | B | B |
| | -muestra desagrado ante olores desagradables | A | A | B | B | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA:

Diseño Curricular Nacional



Ministerio
de Educación

DIARIO DE CAMPO N°17



I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 03-12-14
HORA : 9:00
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDA : “Conociendo olores agradables y desagradables”
CAPACIDADES : Comunicación- Ciencia Ambiente

Les pedí a los niños que ingresaran al aula y les pregunte ¿Qué huele tan rico? ¿Qué será? ¿De dónde saldrá ese rico olor? Se les pedirá que empiecen a buscar con el olfato de donde viene ese olor, durante esta actividad los niños empezaron a caminar por el aula **y ubicaron el olor y creo yo que lo hicieron por que salía también el humo, esta vez utilizaron más de un sentido**, por lo que en lo sucesivo tendré en cuenta, reforzar varios sentidos poniéndose énfasis más en el sentido por enseñar. Luego saque del lugar escondido el ambientador en madera, luego les pregunte ¿saben cómo se llama?, ¿por dónde entra el olor a tu cuerpo? Fue Carmen Rosa la que me respondió diciendo y señalando su nariz aproveche y le pregunte ¿es un olor agradable o desagradable? ¿Así huele la basura? ¿Por dónde hueles? ¿Hueles por los ojos? ¿Hueles por la boca? ¿Hueles por las manos? Luego Lesly me respondió mediante gestos que es un olor agradable, posteriormente les traje el tacho de basura para poderles demostrar que eso huele mal y que el ambientador huele rico, Alex me empuja el tacho de basura de su lado dándome a entender que no le gusta, considero que al mostrarle el tacho de basura tuvo la posibilidad de elegir con que olor quedarse, en lo sucesivo seguiré usando material concreto. Les pedí a cada alumno que se sienten alrededor de la mesa para luego empezar a tirar el dado con diferentes imágenes con los diferentes olores, pedí a Samy tirar el dado y salió la imagen de la **cebolla ,fuimos a la mesa y buscamos la cebolla ella la olio y con la mano lo retiro, luego tiro el dado Carmen y salió la imagen del frasco de perfume ella sola fue a la mesa y trato de abrirlo para olerlo** y así sucesivamente iban tirando el dado participando de este juego todos los niños, mantuve la atención de los niños en esta actividad creo yo que fue por la emoción de tirar el dado , posteriormente tratare de realizar actividades donde todos participen con agrado. Luego les pregunte ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? La evaluación la realice durante toda la actividad e hice uso de mi lista de cotejo.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categoría

JUEGO SENSORIAL



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

- 1.1...CE.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego simbólico-juego sensorial
- 1.6 Actividad Significativa: “Elaboramos un porta velero con palitos de chupete”
- 1.7 Fecha de Ejecución : 11-12-14
- 1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: “Vivamos con alegría la Navidad”

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------|-----------------------------------|---|---|--|--------------|-----------------|
| Comunicación | Expresión y Apreciación Artística | Expresa espontáneamente y con placer, sus emociones y sentimientos, a través del lenguaje plástico, dramático o musical que Le permite mayor creación e innovación. | Desarrolla su creatividad utilizando diversas técnicas grafico plásticas y recreándolas, valorando las posibilidades expresivas que estas le proporcionan | Pinta los palitos de chupete solo Pinta los palitos de chupete con ayuda Arma la estrella con palitos de chupete solo Arma la estrella con palitos de chupeta con ayuda Hace la seña de la estrella Pronuncia la palabra estrella | Observación: | Lista de cotejo |



| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|--|--|--|---|--------------|-----------------|
| Personal Social | IV TESTIMONIO DE LA VIDA EN LA FORMACION CRISTIANA | Participa activamente y con agrado en prácticas propias de la confesión religiosa familiar, reconociendo a Dios como padre y creador | Escucha con atención pasajes de La Biblia referidos al nacimiento y la vida del niño Jesús | Señala al niño Jesús en imagen Coloca la estrella donde corresponde en la imagen Señala la estrella | Observación: | Lista de cotejo |

2.2 Proceso Didáctico:

XXI. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|--|--------|--|---------------------------------------|
| Motivación. | Atención | Los niños observan un video del nacimiento del niño Jesús, mientras la maestra les ira explicando lo visto en el video, cada objeto, animal o persona que intervienen. | 5 min. | Secuencia de láminas Perro de peluche | Lista de cotejo |
| Saberes Previos. | Lenguaje | Se entabla una conversación con los niños respecto al video presentado, preguntándoles ¿Qué pasó con en el video? ¿Nació un bebe o un gato? ¿Dónde nació él bebe? ¿Él bebe tenía papá y mamá? ¿Qué iluminaba el lugar? ¿Conoces las estrellas? | 5 min. | Cartulinas de color negro (pista) | Lista de cotejo |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|--------------------------------|---------------------|---|---------|------------------------------|---------------------------------------|
| Conflicto Cognitivo. | Pensamiento | Mostrando una lámina con el nacimiento del niño Jesús les pregunto ¿Dónde estará la estrella? | 5 min. | Ambientes: Patio del CEBE | Observación |
| Procesos de la información. | Atención Memoria | <p>La maestra mostrara una lámina con la imagen del nacimiento del niño Jesús y ella colocara la estrella donde corresponde, se le pedirá que cada alumno juegue a colocar la estrella donde corresponde.</p> <p>Se hará la seña de la estrella y se pedirá que pronuncien la palabra estrella.</p> <p>Luego la maestra les comunicara a los niños que cada una hará su propia estrella y que servirá como una porta velero.</p> <p>Los alumnos pintaran del color que ellos prefieran sus palitos de chupetes, esperaran que sequen para luego pegarlo y así armar la estrella</p> | 10 min. | La calle | Lista de cotejo |
| Aplicación de lo aprendido. | Memoria | Los alumnos señalan la estrella en la lámina mostrada | 10 min. | | |
| Transferencia de lo aprendido. | Atención | Luego de haber terminado su estrella con palitos de chupete cada aluno la colocara donde corresponde en la lámina mostrada. | 5 min. | | |
| Meta cognición. | Memoria | Les pregunto ¿Qué aprendimos hoy? | 5 min. | | |
| Evaluación. | Atención | Será permanente y utilizaré mi lista de cotejo para consignar las respuestas observadas en mis niños. | 5 min. | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|-----------------|---|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Lesly | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabrizio |
| Comunicación | Pinta los palitos de chupete solo | A | A | | A | | |
| | Pinta los palitos de chupete con ayuda | | | A | | A | A |
| | Arma la estrella con palitos de chupete solo | A | A | | A | | |
| | Arma la estrella con palitos de chupeta con ayuda | | | A | | A | A |
| | Hace la seña de la estrella | A | A | A | A | A | A |
| | Pronuncia la palabra estrella. | A | A | A | A | A | A |
| Personal Social | Señala al niño Jesús en imagen | A | A | A | A | A | A |
| | Coloca la estrella donde corresponde en la imagen | A | A | A | A | A | A |
| | Señala la estrella | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA: Diseño Curricular Nacional



PERÚ Ministerio de Educación

DIARIO DE CAMPO 18



I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 11-12-14
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDAD : “Elaboramos un porta velero con palitos de chupete”
CAPACIDADES : comunicación- personal social

Mostré un video del “Nacimiento de Jesús”, mientras le se va explicando **sobre lo que se veía en el video cada objeto, animal o persona, durante esta actividad los niños estuvieron atentos al video**, creo yo porque el video era infantil, por lo que en adelante considerare videos de acuerdo a sus características y edad de los niños.

Converse con los niños respecto al video presentado y les pregunte ¿Qué paso en el video? ¿Nació un bebe o un gato? ¿Él bebe tenia papá y mamá?, los niños iban respondiendo según sus posibilidades de comunicación, en esta actividad todos participaron.

Mostrando una lámina con el “Nacimiento del niño Jesús”, les pregunto ¿Dónde está la estrella? ¿Se ven de día o de noche?, creo que la segunda pregunta fue un poco difícil porque todavía no se ubican en el tiempo, en adelante me apoyare con imágenes para que tengan alternativas de respuestas.

Les mostré una lámina del nacimiento de Jesús y se les explica cada uno de los elementos de la imagen explicando su significado cuando nació Jesús, **se les lleva al patio y se les pide caminar sobre el dibujo de la estrella en el piso, luego le propongo a los niños a jugar “Soy la estrella” donde cada niño representa la estrella con su cuerpo**, luego les muestro la imagen del nacimiento de Jesús y les menciono todos los elementos de la imagen y les preguntare ¿Qué le falta en esta imagen? Ellos responderán “La estrella” que será representada por cada niño. Considero así que la estrategia del juego simbólico me está ayudando para que el niño interiorice aprendizaje. Seguiré con esas actividades lúdicas en sus sesiones.

Le pedí a los niños que señalen la estrella en la imagen del nacimiento de Jesús, luego armar la estrella con los palitos de chupete, creo que al realizar la aplicación de manera simbólica es más significativo para ellos. Continuare realizando la aplicación de manera simbólica para mantener a los niños interesados en el tema.

Les muestro a los niños otras imágenes del Nacimiento de Jesús y señalaran donde está la estrella en cada imagen, me di cuenta que logre que interiorizaran este aprendizaje. Seguiré basándome en estas estrategias.

Les pregunte ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué hicimos? ¿Con que lo hicimos?, los niños respondieron verbalmente y gestualmente, de ahora en adelante apoyare las clases con imágenes en laminar y/o video para que los alumnos tengan alternativas de respuesta.

Hice uso de mi lista de cotejo para llenarlo en base al resultado de mis estudiantes.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPA

Sub categoría:

JUEGO SIMBOLICO

JUEGO SENSORIAL



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19

1.1. CE.B.E. : CEBE HELLEN KELLER

1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN

1.3 Grado : Inicial

1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.

1.5 Sub Categoría : juego simbólico-juego sensorial

1.6 Actividad Significativa: “Preparamos una rica tortilla”

1.7 Fecha de Ejecución: 02-12-14

1.8 Duración : 1 día

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: “Preparando una rica tortilla”

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|--------------------|--|---|--|---|---|--|
| Ciencia y ambiente | Cuerpo humano o conservación de la salud | Practica con agrado hábitos de alimentación, higiene y cuidado de su cuerpo, reconociendo su importancia para conservar su salud. | Demuestra progresivamente hábitos alimenticios para el aprovechamiento de los alimentos que ingiere: mastica bien los alimentos antes de ingerirlos y consume líquidos variados. | -Señala el huevo según se le indica. -Señala a la gallina según de le indica. -come la tortilla solo -come la tortilla con ayuda | - Observación - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | - Registro anecdotario. - Registro aun. |

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|----------------------------------|--|--|--|----------|--------------|
| Personal social | Desarrollo de la psicomotricidad | Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, se interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física | Coordina brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar, bailar, entre otros. | -imita a la gallina -coordina sus brazos al imitar a la gallina -revienta el huevo solo -revienta el huevo con ayuda -bate el huevo solo -bate el huevo con ayuda | | |

2.2 Proceso Didáctico:

XXII. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|-------------|--------|----------------------|---------------------------------------|
| | | | | | |

| | | | | | |
|---------------------|----------|--|----|-----------|-----------------|
| Motivación | Atención | <p align="center"><u>Preparamos una rica tortilla</u></p> <p>La profesora les mostrara a los alumnos una máscara de una gallina y se la colocara en el rostro para luego empezar a imitar a la gallina cacareando y paseando por el aula.</p> <p>Se les preguntará ¿saben que animal es? ¿Cómo hace este animal? ¿lo conocen? ¿Qué pone este animal? ¿cómo se llama esto? Señalando el huevo (Responden según su lenguaje)</p> | 5' | Papelotes | Lista de cotejo |
| Saberes Previos | Memoria | | 5' | Crayola | |
| Conflicto Cognitivo | | | | | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------------|---------------------|--|--------|----------------------|---------------------------------------|
| Proceso de la información | Lenguaje | ¿Qué tenemos aquí? Señalando la imagen del huevo ¿será un pan? ¿será una manzana? ¿lo puedo comer así con cascara? ¿lo puedo tirar al suelo? | 15' | Goma | Observación |
| Aplicación de lo aprendido | Atención | Se pedirá a los alumnos que juguemos a imitar todos a la gallina poniéndonos las máscaras jugaremos por el aula a ser una gallina a cacarear y a poner huevos, luego los alumnos recogerán de una silla los huevos y los pondrá en una sesta en la mesa. Los alumnos cogerán el huevo lo tocaran hablaremos de la forma del huevo, del color del huevo y pronunciaremos la palabra huevo (según su lenguaje). Luego se les explicara a los alumnos las diferentes maneras de comer el huevo. | 10' | Hoja bond | |
| Transferencia | | La profesora invitara a los alumnos a desplazarse a la cocina para preparar una tortilla, cada alumno cogerá los huevos y los romperá | 5' | Huevo | |

| | | | | | |
|----------------|---------|---|--|--|--|
| Meta cognición | Memoria | en el plato y con el tenedor batirá el huevo para preparar la tortilla, luego los alumnos pasaran freír la tortilla y prepararemos pan con tortilla. Los alumnos al regresar del recreo cogerán la cascara de huevo y la romperán con su mano para luego pegarla sobre la imagen del huevo. Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? | | | |
| Evaluación | | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|--------------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Leslie | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Ciencia y ambiente | -Señala el huevo según se le indica. -Señala a la gallina según de le indica. come la tortilla solo -come la tortilla con ayuda | A | A | A | A | A | A |
| | imita a la gallina -coordina sus brazos al imitar a la gallina | A | A | A | A | A | A |
| | -revienta el huevo solo -revienta el huevo con ayuda | A | A | A | A | A | A |

| | | | | | | | |
|-----------------|-------------------------|---|---|---|---|---|---|
| Personal social | -bate el huevo solo | A | A | A | A | A | A |
| | bate el huevo con ayuda | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA: Diseño Curricular Nacional



Ministerio
de Educación

DIARIO DE CAMPO N°19



I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 02-12-14
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDA : “Preparamos una rica tortilla”
CAPACIDADES : ciencia y ambiente- personal social

Les mostré a los alumnos una máscara de una gallina y me la coloqué en el rostro para luego empezar a imitar a la gallina cacareando y paseando por el aula, esto les agrado mucho a los niños y niñas se reían y me seguían con la mirada, estuvieron muy atentos creo yo por la imitación que hice, en lo sucesivo tratare de participar en las actividades con mis niños. Luego se les pregunte ¿saben que animal es? ¿Cómo hace este animal? ¿Lo conocen? ¿Qué pone este animal? ¿Cómo se llama esto? Señalando el huevo los alumnos me señalaron la imagen de la gallina que ya se encontraba en la pizarra, fue Angie quien me respondió bebo Luego les pregunte ¿Qué tenemos aquí? Señalando la imagen del huevo ¿será un pan? ¿Será una manzana? ¿Lo puedo comer así con cascara? ¿Lo puedo tirar al suelo? Fue Fabricio quien se paró y lo cogió, hizo lo mismo Alex y Samy, ella gritaba, me parecía que me quería decir algo yo solo le repetía la palabra huevo, cogí las manos de Samy e hice que lo agarrara, pero inmediatamente lo soltó, pienso yo que era porque la mamá siempre anda cuidando que ella no coja nada, en lo sucesivo hare que ella participe en las sesiones tocando y explorando. **Posteriormente les pedí a los niños que juguemos a imitar todos a la gallina poniéndonos las máscaras y cacareando por el aula a ser una gallina y a poner huevos, la primera en hacerlo fue Carmen quien disfruto mucho con esta actividad, luego los niños que no están con la máscara se acercaron a la silla donde supuestamente la gallina puso el huevo, lo cogerán y lo pondrán en una cesta encima de la mesa. Los niños luego cogieron el huevo lo tocaron y hablamos de la forma del huevo, del color del huevo y pronunciamos la palabra huevo, todos al comienzo tenían miedo de coger el huevo, pero luego ya se sintieron en confianza y empezaron a cogerlo, hacerlo participe de la exploración de los objetos con los que trabajo les llama mucho la atención de ahora en adelante propondré la utilización de recursos naturales para un mejor aprendizaje. Luego les explique a los niños las diferentes maneras de comer el huevo. Les invite a los niños a desplazarse a la cocina para preparar una tortilla, cada alumno cogió un huevos y los rompió en un plato, a Lesly se le rompió el huevo en la mano al igual que Alex, fue una experiencia muy bonita porque ellos con sus gestos hacen ver la sensación que sentían al coger el huevo roto entre sus manos, hice que todos los niños jugaran a coger con sus manos la clara y yema del huevo, luego los niños empezaron con el tenedor a batir para preparar la tortilla, luego los niños vieron como empecé a freír la rica tortilla posteriormente les prepara su pan con tortilla para su refrigerio. Ya en el aula les entregue la imagen del huevo para que ellos cojan con sus manos la cascara y empiecen a pegar en la imagen, luego hice uso de mi lista de cotejo para llenarlo en base a los resultados de mis niños.**

LEYENDA

Categoría

Sub Categoría

JUEGO SENSORIAL

JUEGO SIMBOLICO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20



- 1.1. CE.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego simbólico-juego sensorial
- 1.6 Actividad Significativa: “Elaboramos un porta velero con palitos de chupete”
- 1.7 Fecha de Ejecución: 02-12-14
- 1.8 Duración: 1 día

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: “Respetando las normas de convivencia”

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TECNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|--|---|--|--|---|--|
| Personal social | Construcción de la identidad y de la convivencia democrática | Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos Identificándose como parte de un grupo social. | Respeta normas de convivencia y reconoce comportamientos y actitudes socialmente aceptados en el grupo social. | -saluda al ingresar al aula -se mantiene sentado en su sitio -da gracias al recibir algo -se despide al salir del colegio | Observación - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | - Registro anecdotario. - Registro aun. |
| | | | Elabora con el grupo y la docente acuerdos, que respeta y hace respetar | -camina al lado del grupo -no corre en la calle -saluda a los vecinos y amigos -se porta bien en lugares desconocidos | | |



2.2 Proceso Didáctico:

XXIII. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|---|---------|----------------------|---------------------------------------|
| Motivación | Atención | <u>Respetando las normas de convivencia</u> | | Papelotes | Lista de cotejo |
| Saberes Previos | | La profesora les mostrara un sobre y les invitara a cogerlo y a pedirle que saquen lo que hay dentro de él, luego verán que hay imágenes de ellos mismo, saludando, caminado, sentados, despidiéndose. Se les preguntará ¿Qué están haciendo ustedes? ¿Cómo debemos de vivir dentro del aula? ¿quieren trabajar en armonía? | 5 min. | Imágenes | |
| Conflicto Cognitivo | | lo que ven en las imágenes ¿son niños peleando? ¿Quién está llorando? Señalando la imagen se les pregunta ¿Quién es él? ¿Fabricio? ¿Alex esta en esta foto? | 5 min. | | |
| | | | 15 min. | Hojas bond | Observación |



INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL
MONTERRICO

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------------|---------------------|---|--------|----------------------|---------------------------------------|
| Proceso de la información | Memoria | Se pedirá a un niño que coja una imagen con normas de convivencia y que la pegue en el papelote y luego todos observaremos e imitemos la actividad si son niños saludando, pues saldrán del aula y al ingresar saludaran a la profesora luego la profesora les pedirá que recuerden las normas de convivencia que establecieron a inicios del año dentro del aula | 10' | | Observación |
| Aplicación de lo aprendido | Atención | al saludar, a despedirse, a no pelear con sus compañeros, al desplazarnos fuera del colegio como tenemos que actuar en lugares desconocidos y con personas desconocidas, todas estas actividades imitaremos. | 5' | | |
| Transferencia | Lenguaje | La profesora los invitara a visitar un colegio y les pedirá recordar las normas que hemos establecido en el aula para practicarla fuera de la escuela, se desplazaran en forma ordenada, sin separarse del grupo y saludaran al ingresar Y de igual manera se despedirán, también agradecerán al recibir algún presente. | | | |
| Meta cognición | | Los alumnos al regresar al colegio e ingresaran al aula y pegaran la imagen que le entregue la profesora de las acciones que hicieron bien como si saludaron, se sentaron correctamente, caminaron sin correr. | | | |
| Evaluación | Memoria | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|-----------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Leslie | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| Personal social | -saluda al ingresar al aula -se mantiene sentado en su sitio -da gracias al recibir algo -se despide al salir del colegio -camina al lado del grupo -no corre en la calle -saluda a los vecinos y amigos -se porta bien en lugares desconocidos | A | A | A | A | A | A |
| | | A | A | A | A | A | A |
| | | A | A | A | A | A | A |
| | | A | A | A | A | A | A |
| | | A | A | A | A | A | A |
| | | A | A | A | A | A | A |
| | | A | A | A | A | A | A |
| | | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA: Diseño Curricular Nacional



DIARIO DE CAMPO N°20



I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 14-11-14
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDA : “Respetando las normas de convivencia”
CAPACIDADES : Personal social

Les mostré un sobre y les pregunte ¿quieren saber que hay dentro del sobre? ¿Quién quiere abrirlo? Fue la alumna Lesly quien levanto la mano y quiso ser ella quien abriera el sobre, al abrirlo empezó a sacar imágenes de niños peleando y les pregunte ¿qué están haciendo? ¿Y los niños empezaron a imitar la imagen? **Había imágenes de ellos mismos saludando, sentados, despidiéndose, etc. Todas las imágenes ellos la imitaban, en esta actividad todos participaron creo yo porque lo tomaron como juego**, posteriormente fomentare actividades con la participación de todos. Luego les pregunte ¿Qué están haciendo ustedes? ¿Cómo debemos de vivir dentro del aula? ¿Quieren trabajar en armonía? lo que ven en las imágenes ¿son niños peleando? ¿Son niños jugando? Señalando la imagen les pregunte ¿Quién es él? ¿Fabricio? ¿Alex esta en esta foto? ¿Qué está haciendo Angie? Carmen rosa me respondió haciendo el gesto de peleando. Le pedí a Fabricio que coja una imagen con la imagen de las normas de convivencia y que la pegue en el papelote **y luego todos observamos e imitamos la actividad en la imagen que saco Lesly estaban los niños peleando pedí que salieran al frente 2 niños e imitaran esta actividad** saldrán del aula y al ingresar saludaran a la profesora luego la profesora les pedirá que recuerden las normas de convivencia que establecieron a inicios del año dentro del aula al saludar, al despedirse, a no pelear con sus compañeros, al desplazarnos fuera del colegio, como tenemos que actuar en lugares desconocidos y con personas desconocidas, todas estas actividades imitamos.

Les invite a visitar un colegio y les pedí recordar las normas que hemos establecido en el aula para practicarla fuera, nos desplazamos en forma ordenada, sin separarnos del grupo y saludaron al ingresar al colegio. Todos participaron de esta actividad creo yo por la emoción de poder salir fuera del colegio, posteriormente programare actividades fuera del aula para lograr un mejor aprendizaje. Y de igual manera se despidieron, también agradecieron al recibir los regalos. Los alumnos al regresaron al colegio ingresaron al aula y pegaron la imagen que le entregue de las acciones que hicieron bien, como saludaron, se sentaron correctamente, caminaron sin correr. Luego les pregunte ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? Utilice las imágenes y ellos me señalaron, posteriormente utilizare recursos visuales para que los niños y niñas tengan alternativas de respuestas. Evalué utilizando mi lista de cotejo.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA
Sub categoría

JUEGO SIMBOLICO



SESIÓN DE APRENDIZAJE N 21



- 1.1 CE.B.E. : CEBE HELLEN KELLER
- 1.2 Docente : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
- 1.3 Grado : Inicial
- 1.4 Situación Problemática del Proyecto de IA: Las estrategias de enseñanza empleadas tradicionalmente en mis sesiones de aprendizaje, con inadecuadas para construir aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
- 1.5 Sub Categoría : juego simbólico-juego sensorial
- 1.6 Actividad Significativa: “Elaboramos un porta velero con palitos de chupete”
- 1.7 Fecha de Ejecución: 02-12-14
- 1.8 Duración: 1 día

II. PLANIFICACION DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 Nombre de la Unidad: “Conociendo mi mano derecha”

| ÁREAS | ORGANIZADOR O DOMINIO | COMPETENCIA | CAPACIDADES | INDICADORES DE DESEMPEÑO CONTEXTUALIZADO | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-----------------|----------------------------------|--|---|---|---|---|
| PERSONAL SOCIAL | DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD | Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, he interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física | Reconoce y hace buen uso de su lateralidad. | <ul style="list-style-type: none"> -levanta su mano derecha -pinta de rojo su mano derecha -señala su mano derecha -coloca cinta de color rojo en su mano derecha con ayuda -coloca cinta de color rojo en su mano derecha sin ayuda -dibuja su mano derecha -da la mano derecha | <ul style="list-style-type: none"> - Observación - Hojas de aplicación - Producción de los estudiantes | <ul style="list-style-type: none"> - Registro anecdótico. - Registro aun. |



2.2 Proceso Didáctico:

XXIV. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------|---------------------|--|--------|----------------------|---------------------------------------|
| Motivación | Atención | <p><u>Levanto mi mano derecha</u></p> <p>La profesora les mostrara una cartulina con la forma de la mano derecha y les pedirá que ellos coloquen su mano encima de esta para ver a qué mano le corresponde, todos los alumnos jugaran a pasarse la mano de cartulina y a ver qué mano es.</p> | 5' | Papelotes | Observación lista de cotejo |
| Saberes Previos | Memoria | <p>Se les preguntará ¿Qué es? ¿Qué forma tiene? ¿De qué color es la cartulina?</p> | 5' | | |
| Conflicto Cognitivo | Lenguaje | <p>Lo que ven en la imagen ¿es una oreja? ¿Es la forma de un pie? Señalando la imagen se les pregunta ¿Qué será? ¿Mi mano derecha o izquierda?</p> <p>La profesora cantara la canción “ mi manito derecha la saco y la guardo...” luego todos dibujaremos la silueta de nuestra mano derecha</p> | | | |



| PROCESOS PEDAGÓGICOS | PROCESOS COGNITIVOS | ESTRATEGIAS | TIEMPO | MATERIALES/ RECURSOS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------------------|---------------------|--|--------|-----------------------------|---------------------------------------|
| Proceso de la información | Percepción | en una cartulina y la pintaremos de color rojo después la recortaremos y la pegaremos en la pizarra, luego todos jugaremos a levantar la mano derecha y cantaremos la canción “manito derecha arriba..” después de realizar esta actividad la profesora pondrá varios objetos en la mesa y los niños se pondrán a dar vueltas por la mesa al compás de una canción, para luego al parar esta cada niño coge el objeto de la mesa con la mano derecha | 15´ | Crayola Cartulina C.D | Observación |
| Aplicación de lo aprendido | | La profesora llamara a un alumno y le pedirá que levante su mano derecha y le colocara una cinta rojo en su muñeca para que reconozca cuál es su mano derecha, esta actividad se hará con cada alumno. | | | |
| Transferencia | Atención | Los alumnos al regresar del recreo e ingresaran aula y se les pedirá que al ingresar me saluden dándome la mano derecha. Y luego pintaran la palma de su mano derecha con tempera y la colocaran en una hoja bond | 10´ | | lista de cotejo |
| Meta cognición | | Recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? | | | |
| Evaluación | Atención | La evaluación es permanente antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje. | 5´ | | |



III.- EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

| ÁREAS | INDICADORES DE LOGRO (JERARQUIZADOS) | NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES | | | | | |
|--------------------|--|---------------------------|-------|-------|--------|------|----------|
| | | Leslie | Angie | Sammy | Carmen | Alex | Fabricio |
| PERSONAL SOCIAL | levanta su mano derecha | A | A | A | A | A | A |
| | -pinta de rojo su mano derecha | A | A | A | A | A | A |
| | -señala su mano derecha | A | A | A | A | A | A |
| | -coloca cinta de color rojo en su mano derecha con ayuda | A | A | A | A | A | A |
| | -coloca cinta de color rojo en su mano derecha sin ayuda | A | A | A | A | A | A |
| | -da la mano derecha | A | A | A | A | A | A |
| | -dibuja su mano derecha | A | A | A | A | A | A |

LEYENDA: A = Logro B= En Proceso C= Inicio

BIBLIOGRAFÍA:

Diseño Curricular Nacional



PERÚ
Ministerio
de Educación



INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL
MONTERRICO

DIARIO DE CAMPO N°21

I.E. : CEBE HELLEN KELLER
INVESTIGADOR(A) : MIRTHA ROSADO CHAPOÑAN
FECHA : 08-09-14
AULA : Inicial
ESTUDIANTES ASISTENTES : 6
TEMA / ACTIVIDA : “Conociendo mi mano derecha”
CAPACIDADES : comunicación- personal social

Les mostré a los niños una cartulina de color rojo con la forma de la mano derecha y me puse a cantar “ Mi manito derecha la saco...” luego les pedí que ellos coloquen su mano encima de la silueta de la mano derecha para ver a qué mano le corresponde, todos los alumnos jugaran a pasarse la mano de cartulina y a ver qué mano es, Alex fue el único que no puso su mano sobre la silueta , entonces fui a ayudarlo para que lo hiciera, creo yo que esto no le llamo mucho la atención, en lo sucesivo considerare sus características para lograr que participe de la sesiones. Luego les pregunte ¿Qué es? ¿Qué forma tiene? ¿De qué color es la cartulina? lo que ven en la imagen ¿es una oreja? ¿Es la forma de un pie? Señalando la imagen les pregunte ¿Qué será? ¿Mi mano derecha o izquierda? Les cante nuevamente la canción “ mi manito derecha la saco y la guardo...” **luego todos dibujamos la silueta de nuestra mano derecha en una cartulina y la pintamos de color rojo después la recortamos y la pegaremos en la pizarra, luego todos jugaremos a levantar la mano derecha y cantaremos la canción “manito derecha arriba..” después de realizar esta actividad les pondré varios objetos en la mesa y se invitara los niños a jugar a dar vueltas alrededor de la mesa al compás de una canción, para luego al parar esta cada niño coge el objeto de la mesa con la mano derecha** , esta actividad fue de mucha agrado para los niños ya que todos participaron alegremente, en lo sucesivo propondré actividades de juego en mis sesiones. Llamare a un niño y le pediré que levante su mano derecha y le colocale una cinta de color rojo en su muñeca para que reconozca cuál es su mano derecha, esta actividad la realice con cada niño y niña, todos querían ser primero en la fila para que le coloquen la cinta, en adelante realizare actividades lúdicas para que todos participen. Los alumnos al regresar del recreo les pedí que al ingresar me saluden dándome la mano derecha. Observe que todos interiorizaron el aprendizaje, les pedía dame tu mano derecha y ellos observaban su cinta en la mano y me daban mi mano correcta, creo yo que lo hicieron porque relacionaban la cinta con la mano derecha en lo sucesivo tratare de jugar con material concreto .Luego pintaron la palma de su mano derecha con tempera y la colocaran en una hoja bond. Les pregunte ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? Ellos me levantaron su mano derecha, La evaluación la realice antes, durante y después de todo el proceso de aprendizaje.

LEYENDA

Categoría: EEBMLPCA

Sub Categoría:

JUEGO SIMBOLICO

4. Presentación y Análisis de mi Experiencia

4.1. Procesamiento y Análisis de la Información

El procesamiento y análisis de la información tiene la finalidad de sustentar mi proyecto de investigación a través de la información obtenida de los diferentes instrumentos utilizados como el diario de campo, encuestas, lista de cotejo entre otros. El procesamiento y análisis de la información de los datos recabados a partir de los diversos instrumentos empleados durante el proceso de la investigación. Por tal razón presento el procesamiento de los diarios de campo a través de una matriz de hallazgos, durante el análisis y categorización de los mismos.

Así como también el procesamiento cuantitativo de la encuesta aplicada a los Padres de familia del aula de inicial del Anexo Santa Rosa, para ello utilizó procedimientos propios de la estadística descriptiva. Del mismo modo se presenta también el procesamiento cualitativo de esta información con el fin de formular conclusiones. Por otro lado la matriz de hallazgo de la acompañante pedagógica que observo algunas de las sesiones aplicadas durante este proceso. Todo este insumo para lograr la triangulación que son las conclusiones de mi nueva práctica pedagógica.

4.1.1. Análisis de los Datos Codificados en los Diarios de Campo

Con el análisis de mis diarios de campo pude reconocer y reflexionar sobre el uso de las estrategias de enseñanza basadas en el método lúdico a través del juego simbólico y el juego sensorial, brindándome buenos resultados en las mejoras de los aprendizajes de los niños y niñas.

MATRIZ DE HALLAZGOS DE LOS DIARIOS DE CAMPO

| CATEGORÍA | SUBCATEGORÍA | HALLAZGOS | INTERPRETACIÓN TEÓRICA | ANÁLISIS DE CONTENIDO | CONCLUSIONES |
|---|-----------------|---|---|---|--|
| ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADA EN EL MÉTODO LÚDICO | JUEGO SIMBÓLICO | <p>(DC1,DC2,DC3,DC4,DC6,DC7,DC8,DC9)</p> <p>En las sesiones desarrolladas se evidencian que a través del juego simbólico en las sesiones de aprendizaje haciendo que los niños y niñas participen imitando los diversos roles, como jugar en una casa creado por ellos, con mobiliario del aula, como también jugando a juegos de roles representado a los miembros de la familia. También han participado imitando los movimientos y caminar del perro. También ellos han jugado representado las funciones de un jardinero, todo ello lo han realizado mostrando mucho agrado y participación de todo el grupo logrando mejores resultados.</p> | <p>Para Piaget la coordinación de esquemas se independizan de la percepción inmediata, una vez ha habido equilibrio, el niño utilizará los mismos esquemas con fines lúdicos. Lo que caracteriza al símbolo lúdico es la distancia que el significante. Por lo tanto, el hacer como si es la característica distintiva del símbolo lúdico infantil presenta con respecto del objeto real.</p> | <p>Apliqué esta estrategia en mis sesiones de aprendizaje para desarrollar el juego simbólico con la finalidad que los niños y niñas interioricen mejor el aprendizaje mediante el juego reflejando las vivencias diarias</p> <p>El juego mediante la imitación hace que el niño interiorice de mejor manera el aprendizaje o el nuevo conocimiento, permitiendo interactuar con sus compañeros de una manera asertiva mediante el juego.</p> | <p>El juego simbólico que utilizo en mi practica pedagógica influyen en los aprendizajes significativo de los niños y niñas del aula de inicial.</p> |

| CATEGORÍA | SUBCATEGORÍA | HALLAZGOS | INTERPRETACIÓN TEÓRICA | ANÁLISIS DE CONTENIDO | CONCLUSIONES |
|-----------------|--|---|---|--|--|
| JUEGO SENSORIAL | DC1,DC3,DC4,DC5,DC7,DC8,DC9,DC, 14 Hice que ellos exploran las texturas de una casa de juguete en concreto, además que escucharan el sonido del timbre y la luz que se prendía al tocar este. Ellos los hacían demostrando arado y queriendo participar todos a la vez de esta actividad. Luego bailaron sobre la colchoneta sin zapatos observe que ellos disfrutaban de esa actividad ya que a ellos les encanta caminar sin zapatos .Después imitaron los movimientos de gateo sobre la colchoneta. | <p>Escriba Fernández Marcote (Mayo 2002) El juego sensorial en el campo educativo está definido como el juego de poca intensidad que desarrolla los sentidos , el conocimiento corporal ,la estructuración espacio-temporal, la coordinación motriz la expresión verbal y corporal ,con el objetivo fundamental de integrar grupal y socialmente.</p> <p>Todos lograron experimentar esa sensación. Fue una experiencia agradable para ellos pude evidenciar sus cambios de expresión al experimentar nuevas sensaciones con sus manos.</p> | El juego sensorial es participativo independientemente de sus capacidades y limitaciones que fomenta la integración y la interacción grupal, el juego sensorial es la actividad lúdica que desarrolla todos los sentidos. | El juego utilizado como estrategia está relacionado con el desarrollo sensorial y la captación de nuevas sensaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial II. | Se puede decir que el empleo de la estrategia a través del juego sensorial facilito los aprendizajes en los niños ,despertando en ellos sus sentidos desarrollando de esta manera nuevos aprendizajes. |

4.1.2. Análisis de la encuesta aplicada a los Padres de Familia. En este parte presento el procesamiento tanto cuantitativo como cualitativo de la encuesta aplicada a los padres de familia del aula de inicial II del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller Anexo Santa Rosa. En relación al primer proceso se realizó a través de procedimientos estadísticos descriptivos, los cuales fueron organizados en tablas, figuras e interpretaciones (Ver apéndice 05 y 06). A partir de las interpretaciones del procesamiento cuantitativo se realizó un procesamiento cualitativo para arribar a conclusiones como insumo valioso para efectos de la triangulación. A continuación presento la matriz:

MATRIZ DE HALLAZGO DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA

| CATEGORÍA | SUBCATEGORÍA | HALLAZGOS | INTERPRETACIÓN | CONCLUSIONES |
|--|-----------------|--|--|--|
| ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADAS EN EL MÉTODO LÚDICO | JUEGO SIMBÓLICO | <p>Del gráfico se desprende que un 88% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller anexo santa Rosa”, observa que su hijo(a) participa en diversos juegos fuera de la escuela y un 12% no ha observado cambio, considero yo que por ser los padres de niños con TEA quienes dentro de sus características tienen problemas de socialización.</p> <p>Del gráfico se desprende que un 88% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller anexo santa Rosa”, observa que su hijo(a) se ha integrado favorablemente mediante el juego y un 12% de los estudiantes le es difícil integrarse a juegos grupales, considero yo que por ser los padres de niños con TEA quienes dentro de sus características tienen problemas de socialización.</p> | <p>El hallazgo encontrado en esta subcategoría demuestra que la docente emplea el juego dentro de sus sesiones diarias de aprendizaje viéndose reflejada en las manifestaciones de los niños fuera de la escuela.</p> <p>En esta subcategoría podemos hallar La dramatización y al imitación como una estrategia que los niños y niñas están asimilando para poder lograr Comunicarse y a la vez adquirir nuevos aprendizajes diarios.</p> | <p>los padres de familia señalan que la mejora de los aprendizajes esta en relación a la aplicación del juego como estrategia de enseñanza en estudiantes con discapacidad intelectual del aula de inicial del Centro de Educación Básica Especial Helen Keller- Anexo Santa Rosa.</p> |

| CATEGORÍA | SUBCATEGORÍA | HALLAZGOS | INTERPRETACIÓN | CONCLUSIONES |
|--------------------------|-----------------|--|---|--|
| ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA | JUEGO SENSORIAL | <p>Nivel inicial del CEBE Helen Keller Anexo Santa Rosa”, considera que la profesora utiliza el juego en sus sesiones de aprendizaje diarios y es por eso que está influyendo en el interés de su hijo y un 12% manifiesta que aún no evidencia estos cambios.</p> <p>Del gráfico se desprende que un 63% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller Anexo Santa Rosa”, considera que la dramatización ha mejorado la expresión corporal en su niño(a) y un 37% no ha visto ningún cambio en su menor hijo.</p> <p>Del gráfico se desprende que un 63% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller Anexo Santa Rosa”, se comunica a través de la imitación, y un 37% no ha observado ningún cambio en su forma de comunicarse.</p> <p>Del gráfico se desprende que un 88% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller Anexo Santa Rosa”, ha observado que sus hijos tienden a explorar con sus manos todo lo que se le presenta, 12% no ha visto ningún cambio en su menor hijo.</p> | <p>El hallazgo encontrado en esta subcategoría demuestra que la docente hace uso del juego sensorial en sus sesiones de aprendizajes notando gran cambio en el desarrollo de sus sentidos ya sea táctil, auditivo, gustativo y propioceptivo, en esta sub categoría la docente logro un mayor porcentaje favorablemente desarrollando lo sensorial en cada sesión de aprendizaje.</p> | <p>En relación al juego sensorial puedo concluir que las mejoras de los aprendizajes están relacionada con la estimulación de los sentidos a través del juego.</p> |

| CATEGORÍA | SUBCATEGORÍA | HALLAZGOS | INTERPRETACIÓN | CONCLUSIONES |
|-----------|-----------------|--|---|---|
| | JUEGO SENSORIAL | <p>De los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller Anexo Santa Rosa” ha observado que sus hijos disfrutan al escuchar diversas melodías.</p> <p>Del gráfico se desprende que un 100% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller Anexo Santa Rosa” ha observado que sus hijos tienden a querer probar sabores desconocidos.</p> <p>Del gráfico se desprende que un 100% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller Anexo Santa Rosa” ha observado que su hijo acepta el contacto con otras personas.</p> | Los padres de familia consideran que sus hijos mejoraron sus aprendizajes debido al desarrollo de la estimulación de los sentidos, durante las sesiones de aprendizaje. | En relación al juego sensorial puedo concluir que las mejoras de los aprendizajes están relacionada con la estimulación de los sentidos a través del juego. |

4.1.3. Análisis de los hallazgos recogidos a partir del proceso de acompañamiento.

La matriz de hallazgos en donde el docente observador organiza la información que tiene en sus diarios de campo sobre los aspectos observados durante mi práctica pedagógica.

MATRIZ DE HALLAZGOS DESDE EL ACOMPAÑAMIENTO PEDAGÓGICO

| CATEGORÍA | SUBCATEGORÍA | HALLAZGOS | INTERPRETACIÓN TEÓRICA | CONCLUSIONES |
|---|-----------------|--|--|--|
| ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADA EN EL MÉTODO LÚDICO | JUEGO SIMBOLICO | <p>(DC2, DC3, DC4) Se puede evidenciar durante el desarrollo de las sesiones que la maestra hace uso del juego simbólico como una estrategia para lograr los aprendizajes en los niños y niñas del nivel de inicial, ella está haciendo que los niños y niñas participen imitando los diversos roles, como jugar en una casa creado por ellos, con mobiliario del aula, como también jugando a juegos de roles representado a los miembros de la familia.</p> <p>Se evidencia que ella está mejorando sus estrategias y los resultados se observan en las mejoras de los aprendizajes y la participación de ellos en los mismos.</p> | <p>Si consideramos los aportes de Jean Piaget nos manifiesta que los esquemas se independizan de la percepción inmediata, una vez ha habido equilibrio, el niño utilizará los mismos esquemas con fines lúdicos. Lo que caracteriza al símbolo lúdico es la distancia que el significante. Por lo tanto, el hacer como si es la característica distintiva del símbolo lúdico infantil.</p> <p>para el autor Antonio Escriba Fernández Marcote (Mayo 2002) El juego sensorial en el campo educativo está definido como el juego de poca intensidad que desarrolla los sentidos, el conocimiento corporal, la estructuración espacio-temporal, la coordinación motriz, la expresión verbal y corporal, con el objetivo fundamental de integrar grupal y socialmente.</p> | <p>En relación al juego simbólico podemos concluir que la docente logró desarrollar aprendizajes significativos durante las sesiones de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de inicial.</p> |

| CATEGORIA | SUB CATEGORIA | HALLAZGO | INTERPRETACIÓN TEÓRICA | CONCLUSIONES |
|---|-----------------|---|--|---|
| ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADA EN EL MÉTODO LÚDICO | JUEGO SENSORIAL | <p>DC2,DC3,DC4</p> <p>Hace que los niños exploren las diversas texturas en material concreto brindándoles la oportunidad de identificar nuevas sensaciones, algunos aún les cuesta pero la gran mayoría participa con agrado.</p> <p>Les permite mediante actividades sensoriales contacto con el medio que lo rodea con vivencias básicas que le permite estimular lo sensorial mediante diversos juegos haciendo rico el aprendizaje.</p> <p>Cambio su práctica pedagógica mediante los juegos sensoriales brindándole una gama de nuevas experiencias que fortalecen el aprendizaje.</p> | <p>El juego sensorial es participativo independientemente de sus capacidades y limitaciones que fomenta la integración y la interacción grupal, el juego sensorial es la actividad lúdica que desarrolla todos los sentidos.</p> | <p>Mediante el juego sensorial la maestra desarrollo de una manera eficiente la estimulación de los sentidos despertando en los estudiantes, nuevas sensaciones que ayudaron a los aprendizajes esperados, solo un pequeño grupo de estudiantes está en el proceso de lograr los objetivos.</p> |

4.2. Triangulación

Para culminar este proceso presento la matriz de triangulación la cual permitió confrontar las conclusiones que se formularon desde la perspectiva de cada actor involucrado en la investigación acción. En este sentido, el proceso de triangulación se constituye en la técnica de procesamiento cualitativo que le otorga objetividad y confiabilidad a la investigación acción ya que al confrontar las conclusiones de diferentes perspectivas se pretende identificar coincidencias y desacuerdos que nos aseguren la regularidad y veracidad de la información procesada.

MATRIZ DE TRIANGULACIÓN

| CATEGORIA | SUB CATEGORIA | CONCLUSIONES DEL ANALISIS DE DATOS | | | COINCIDENCIAS/ DESACUERDOS | CONCLUSIONES |
|--|-----------------|---|---|---|--|--|
| | | DOCENTE INVESTIGADOR | OBSERVADOR INTERNO | PADRES DE FAMILIA | | |
| ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADAS EN EL MÉTODO LÚDICO | Juego Simbólico | El juego simbólico que utilizo en mi practica pedagógica influyen en los aprendizajes significativo de los niños y niñas del aula de inicial. | La maestra mediante la aplicación del juego simbólico permite que los estudiantes desarrollen la creatividad y logren aprendizaje que sirven para su integración y su desarrollo como personas. Solo un pequeño grupo de los estudiantes se encuentra en el proceso de mejoras. | los padres de familia señalan que la mejora de los aprendizajes esta en relación a la aplicación del juego como estrategia de enseñanza en estudiantes con discapacidad intelectual del aula de inicial del Centro de Educación Básica Especial Hellen Keller-Anexo Santa Rosa. | Cabe decir que todos los agentes que intervinieron concluyen que la estrategia de enseñanza basada en el juego simbólico permite a los estudiantes adquirir más rápido los aprendizajes. | La estrategia empleada permitió el desarrollo de nuevos aprendizajes a través del juego simbólico haciéndose evidente en su entorno social y dentro de la escuela, mediante la imitación y representación en las diferentes actividades. |

| SUB CATEGORIA | DOCENTE INVESTIGADOR | OBSERVADOR INTERNO | PADRES DE FAMILIA | COINCIDENCIAS/ DESACUERDOS | CONCLUSIONES |
|-----------------|--|--|--|--|--|
| JUEGO SENSORIAL | El juego utilizado como estrategia está relacionado con el desarrollo sensorial y la captación de nuevas sensaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial II. | Mediante el juego sensorial la maestra desarrollo de una manera eficiente la estimulación de los sentidos despertando en los estudiantes, nuevas sensaciones que ayudaron a los aprendizajes esperados, solo un pequeño grupo de estudiantes está en el proceso de lograr los objetivos. | Se puede concluir que el juego sensorial en las sesiones diarias ayuda a los estudiantes ya que hacen uso de sus sentidos para un mejor aprendizaje. | El juego utilizado como estrategia está relacionado con el desarrollo sensorial y la captación de nuevas sensaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial II. | Mediante el juego sensorial la maestra desarrollo de una manera eficiente la estimulación de los sentidos despertando en los estudiantes, nuevas sensaciones que ayudaron a los aprendizajes esperados, solo un pequeño grupo de estudiantes está en el proceso de lograr los objetivos. |

4.3. Reflexión de la práctica pedagógica antes y ahora.

Al realizar el análisis comparativo sobre la planificación, el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje y el uso de los recursos y materiales antes y después de la aplicación de la Propuesta Pedagógica Innovadora he podido encontrar aciertos y desaciertos permitiéndome mejorar mi quehacer pedagógico.

CUADRO PARA EL ANÁLISIS COMPARATIVO DE MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

| CAMPOS DE ACCIÓN | MIS SESIONES ANTES | MIS SESIONES AHORA | CONCLUSIONES |
|------------------|--|--|---|
| Planificación | Anterior mente planificaba mis sesiones aprendizaje sin considerar los procesos pedagógicos y en muchos casos al planificar se hacía con lo trabajado en el año anterior, no tenía en cuenta las necesidades de los niños y niñas por consiguiente no daba respuesta educativa a sus necesidades. | Actualmente planifico mis sesiones de aprendizaje, buscando información sobre nuevas estrategias de juego considerando los procesos pedagógicos teniendo en cuenta la programación anual y considerando el contexto y las necesidades de los estudiantes. | Concluyo que sin una apropiada planificación respetando su proceso y enriqueciéndolo a medida de las necesidades de los estudiantes no se podría lograr interiorizar nuevos aprendizajes en ellos. |
| Implementación | Las sesiones no eran implementadas con materiales preparados para las necesidades de los estudiantes, mi trabajo era plasmar la clase en hojas de aplicación y no utilizar la variedad de recursos y materiales que existen para poder interiorizar los nuevos aprendizajes y en lo mismo sucedía para la evaluación no tenía en cuenta sus necesidades. | Actualmente busco recursos y materiales para mis sesiones de aprendizajes respetando sus características, ritmos y estilos de aprendizajes de los estudiantes en esta etapa puedo decir que estoy aplicando la nueva propuesta pedagógica, elaborando los materiales y empleando todos los recursos necesarios para lograr los aprendizajes. | Que es elemental poder implementar con recursos y materiales apropiados y adaptar para dar una atención de calidad a los estudiantes y así poder obtener un buen resultado de los aprendizajes. |
| Ejecución | En la ejecución anteriormente no respetaba horarios y se daba de manera global, no respetaba las necesidades de los niños (a) impartía el conocimiento nuevo a todos los niños(a) de manera general y netamente conducta. | Actualmente en las sesiones de aprendizaje que ejecuto utilizo el juego como una estrategia de enseñanza logrando involucrar y estimular el cuerpo y los sentidos para obtener los resultados esperados. | Puedo decir que la ejecución de la sesiones de aprendizaje es la parte más importante ya que es aquí donde se da el nuevo saber considerando el juego como una estrategia de enseñanza mediante el cual puedo estimular los sentidos y de esta manera lograr nuevos aprendizajes. |

4.4. Lecciones Aprendidas

En esta oportunidad al cambiar mi práctica pedagógica quedan muchas lecciones aprendidas producto de la experiencia de la investigación acción.

- **Lecciones aprendidas de primer nivel:**

Luego de este proceso permitió confrontar las conclusiones que se formularon desde la perspectiva de cada actor involucrado en la investigación acción. En este sentido, el proceso de triangulación se constituye en la técnica de procesamiento cualitativo que le otorga objetividad y confiabilidad a la investigación acción en este sentido reconozco que:

- Es importante involucrar a los padres de familia dentro del quehacer pedagógico.
- Para lograr un óptimo aprendizaje se requiere de buscar nuevas y mejores estrategias de enseñanza.
- La estrategia del juego en las sesiones permitió que los niños(a) se conocieran y experimentaran nuevas sensaciones con su cuerpo.

- **Lecciones aprendidas de segundo nivel:**

Luego de sistematizar mi experiencia de investigación acción, he identificado un conjunto de aprendizajes producto de la reflexión, de este proceso de investigación aquí reconozco que:

- Para una mejor ejecución de la sesión de aprendizaje se debe partir de una detallada planificación.
- El diseño de la sesión debe de estar orientado a consolidar el logro de la capacidad planteada.
- Para en una sesión se activen los procesos pedagógicos y cognitivos es necesaria la implementación de los recursos y materiales.

Conclusiones

La reflexión y análisis de campo brindan la oportunidad de autoevaluarse y mejorar la practica pedagógica.

Para la elaboración de las sesiones de aprendizaje se debe tener en cuenta los campos de acción.

En la planificación y ejecución de la sesión de aprendizaje debe tener coherencia los procesos pedagógicos con los procesos cognitivos.

Que el trabajar considerando la metodología del movimiento permitió óptimo resultados en los aprendizajes de los estudiantes.

Sugerencias:

Es importante que los docentes identifiquemos nuestras debilidades así como las fortalezas para poder replantear las mejoras de la práctica pedagógica.

Todo docente de aula en la elaboración de las sesiones de aprendizaje debe tener en cuenta los campos de acción, como la planificación, implementación y ejecución.

Una apropiada aplicación de los procesos pedagógicos y cognitivos permite la construcción de los aprendizajes.

Sugerencias

Que el Ministerio de Educación siga invirtiendo en capacitaciones de actualización docente para estar preparados para la atención de la diversidad.

Continuar con la investigación acción, con la finalidad de buscar las mejoras profesionales y de este modo repercutir en los estudiantes.

Aplicar los círculos de Interaprendizaje entre los docentes con respecto al tema de investigación.

REFERENCIAS

- DELGADO LINARES, Inmaculada “*El juego infantil y su metodología*” - Ediciones Paraninfo, 2011
- GERVILLA CASTILLO, Ángeles “*Didáctica Básica de la Educación Infantil*” – Málaga - Ediciones Narcea, 2006-PIAGET, J. (1984). “*La representación del mundo en el niño*”. Madrid: Morata
- KLINGLER, C. Y VADILLO, G. (1997). *Psicología cognitiva. Estrategias en la práctica docente*. México: McGraw Hill, cap. 2
- VIGOTSKY, L. S. (1979). “*Pensamiento y lenguaje*”
. México: Ediciones quinto sol
- BAUTISTA VALLEJO, J.M. (Coord.) (2002): *El juego como método didáctico*. Propuestas didácticas y organizativas. Granada, Adhara.
- SÁNCHEZ BENÍTEZ, GEMA (2008) Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico
- DELGADO LINARES, INMACULADA “*El juego infantil y su metodología*”- Ediciones Paraninfo, 2011
- GERVILLA CASTILLO, ANGELES “*Didáctica Básica de la Educación Infantil*” – Málaga Ediciones Narcea, 2006
- BONNER, J.T. (1980): *La evolución de la cultura en los animales*. Trad. cast. De N. Sánchez Sainz-Trápala, Madrid: Alianza, 1982. CARRETERO, M. (1993): *Constructivismo y educación*. Zaragoza: Luis Vives. COLL, C. (1996): Piaget, el constructivismo y la educación escolar: ¿Dónde está el hilo conductor? *Sustrato*, 3 (8-9), 153-174. DELVAL, J. (1990): *Los fines de la educación*. Madrid/México: Siglo - XXI DELVAL, J. (1994): *El desarrollo humano*. Madrid: Siglo XXI DELVAL, J. (1996): La fecundidad de la epistemología de Piaget *Sustratum*, 3 (8- 9) 89125. -----
- DELVAL, J. Y ECHEITA, G. (1991): *La comprensión en el niño del mecanismo de intercambio económico y el problema de la ganancia*. *Infancia y Aprendizaje*, 54, 71
- DRIVER, R., GUESNE, E. Y TIBERGHIE, A. (1985): *Ideas científicas en la infancia y la adolescencia*. Trad. cast. De P. Manzano, Madrid: Morata/MEC, 1989. --
- DURKHEIM, E. (1911): *Educación*. Trad. cast. En *Educación y sociología*. Barcelona: Península, 1975. MEHLER, J. Y DUPOUX, E. (1990): *Nacer sabiendo*. Trad. cast de N. Sebastián, Madrid: Alianza, 1992. PIAGET, J. (1932): *Le jugement*

- moral chez l'enfant. París: Alcan. Trad. de Nuria Vidal: El criterio moral en el niño.*
 Barcelona: Martínez Roca, 1984. RODRIGO, MA.J., RODRIGUEZ, A. Y -----
- MARRERO, J. (1993): *Las teorías implícitas.* Madrid: Visor. ROGOFF, B. (1990):
 Aprendices del pensamiento. Trad. cast. De P. Lacasa, Barcelona: Paidós, 1993. -----
- VUYK, R. (1981): *Panorámica y crítica de la epistemología genética de Piaget,*
 1965-1980. Trad. cast. De C. del Barrio y A. Corral, Madrid: Alianza, 1984-1986.
- DEFINICION DE RECURSOS EDUCATIVOS Y MATERIALES DIDACTICOS
[www.buenastareas.com/paginaprincipal/temas variados](http://www.buenastareas.com/paginaprincipal/temas_variados)
- MATERIAL DIDACTICO BIBLIOTECA
[Biblio3.url.edu-gt/libros/didáctica general/11.pdf](http://Biblio3.url.edu-gt/libros/didáctica_general/11.pdf).
- LA DOCUMENTACION AUDIOVISUAL_RU_FFYL
www.imaginar.org/dppd/DPPD/10s%20pp%20IASA.pdf
- hectorwramon@gmail.com
<http://www.musicoterapia.com>
- JUNTA DE ANDALUCÍA. *Guía de métodos y técnicas didácticas. Introducción.*
- DR. PERE MARQUÈS. DIDÁCTICA. *Los procesos de enseñanza y aprendizaje. la motivación.*
http://www.juntadeandalucia.es/agenciadecalidadsanitaria/acsa_formacion/html/Ficheros/Guia_de_Metodos_y_Tecnicas_Didacticas.pdf
- <http://peremarques.pangea.org/actodid.htm>
- ALONSO, E. (1994): *¿Cómo ser profesor y querer seguir siéndolo?* Madrid. Edesa.
- ANDREU ANDRÉS, M.A. y GARCÍA CASAS, M. (2000): “*Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*”, Actas I Congreso Internacional de español para fines específicos. Madrid. Instituto Cervantes, pp. 121-125.
www.cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
 [Fecha de consulta: 19 de agosto de 2008]
- BARETTA, D.: *Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE.* Revista electrónica de didáctica, red ELE, núm. 7:
www.educacion.es/redele/revista7/baretta.pdf
 [Fecha de consulta: 15 de agosto de 2008]
- BERNARDO CARRASCO, J. (2007): *Estrategias de aprendizaje. Para aprender más y mejor.* Madrid. Ediciones Rial.
- CÉSARIS, D.M. (2001): *La cultura en juego.* Madrid. Edesa.

- CESTERO, A.M. (2004): “*La comunicación no verbal*”, en Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.) *Vademécum para la formación de profesores*. Madrid. SGEL, pp. 593-612.
- CUADRADO, C.; DÍAZ, Y.; MARTÍN, M. (1999): *Las imágenes en la clase de E/LE*. Madrid. Edesa.
- DOMÍNGUEZ, P. (1999): *Actividades comunicativas*. Madrid. Edesa.
- FERNÁNDEZ LÓPEZ, S. (2004): “*Las estrategias de aprendizaje*”, en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.) *Vademécum para la formación de profesores*. Madrid. SGEL. pp. 411-433.
- FERNÁNDEZ LÓPEZ, S. (2004), “*La su competencia estratégica*”, en J. Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.) *Vademécum para la formación de profesores*. Madrid. SGEL, pp. 573-592.
- FERNÁNDEZ LÓPEZ, S. (2004), “*Los contenidos estratégicos*”, en Sánchez Lobato e I. Santos Gargallo (eds.) *Vademécum para la formación de profesores*. Madrid. SGEL, pp. 853-876.
- GIOVANNINI, A. et al. (1996): *Profesor en acción 1. El procesos de aprendizaje*. Madrid.
- Stout hard ME, Essen-Bot ML, Bones
- GJ, and on behalf of the Dutch Disability Weights (DDW) Group. *Disability weights for diseases*. A modified protocol and results for a Western European region. *Eur J Public Health*. 2000; 10(1):24-30.
- Luckasson R, Borthwick-Duffy S, Buntix WHE, Coulter DL, Craig EM, Reeve A, et al. *Mental retardation: definition, classification, and systems of supports*. 10th ed. Washington, DC: American Association on Mental Retardation; 2002.
- American Psychiatric Association. *Intellectual disability fact sheet-DSM-5*. Arlington, VA: American Psychiatric Association;2013. Disponible en: <http://www.dsm5.org/Pages/Default.aspx> Acceso el 13 julio 2013.
- Asociación Psiquiátrica de América Latina: *Sección de Diagnóstico y Clasificación*.
- Guía Latinoamericana de Diagnóstico Psiquiátrico (GLADP). América Latina 2003. Disponible en: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/desastres/guia_latinoamericana_diag_n_psiq_gladp.pdf y <http://www.app.org.pe/gladp2004.pdf> Acceso el 13 julio 2013

-Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo, AAIDD (2011). *Discapacidad Intelectual: Definición, Clasificación y Sistemas de Apoyo*. Madrid: Alianza.

-Verdugo Alonso, M.A. (1995). *Personas con discapacidad*. Perspectivas psicopedagógicas y rehabilitadoras. Madrid: Siglo Veintiuno. (Capítulos 11, 12, 13, 14 y 18).

-Verdugo Alonso, M.A. y Gutiérrez Bermejo, B. (2009). *Discapacidad Intelectual*. Madrid: Pirámide. Páginas WEB

01 APÉNDICE DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA

Tabla 1 Resultado General de la encuesta aplicada a los padres de familia.

| pregunta | SI | NO | TOTAL | SI % | NO% | TOTAL % |
|----------|----|----|-------|------|-----|---------|
| 1 | 7 | 1 | 8 | 88% | 12% | 100% |
| 2 | 7 | 1 | 8 | 88% | 12% | 100% |
| 3 | 7 | 1 | 8 | 88% | 12% | 100% |
| 4 | 7 | 1 | 8 | 88% | 12% | 100% |
| 5 | 5 | 3 | 8 | 63% | 37% | 100% |
| 6 | 5 | 3 | 8 | 63% | 37% | 100% |
| 7 | 7 | 1 | 8 | 88% | 12% | 100% |
| 8 | 8 | 0 | 8 | 100% | 0 | 100% |
| 9 | 8 | 0 | 8 | 100% | 0 | 100% |
| 10 | 8 | 0 | 8 | 100% | 0 | 100% |

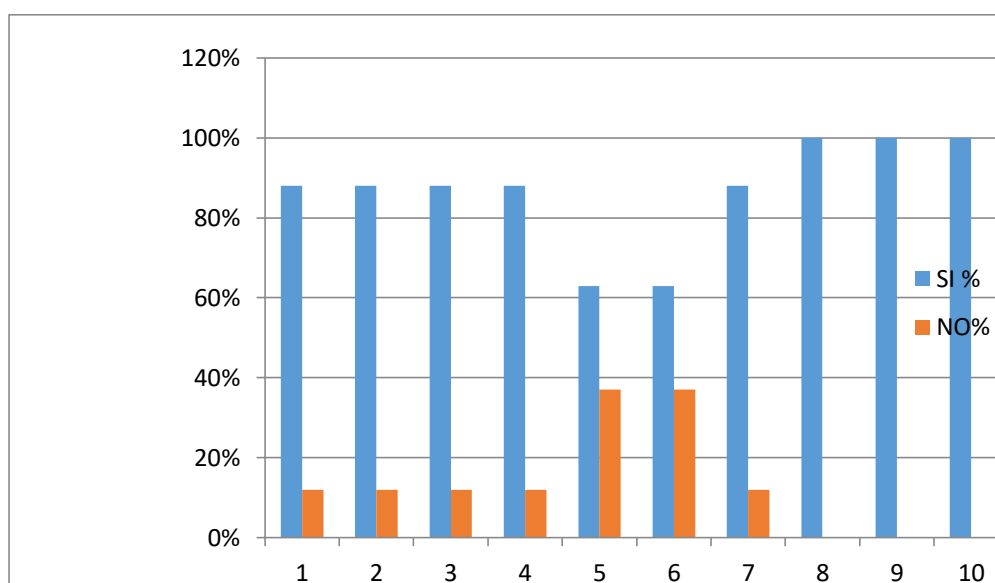


Figura 3 Cuadro Estadístico General de la Encuesta aplicada a los padres de familia

02 APÉNDICE DE LAS PREGUNTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA

Tabla 2 Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia del pregunta 1 de la sub categoría juego simbólico de Pregunta N° 01 ¿Ha observado si su hijo(a) participa en juegos?

| ITEM 1: ¿Ha observado si su hijo(a) participa en juegos? | | |
|--|---|-----|
| PREGUNTA | | |
| | f | % |
| SI | 7 | 88 |
| NO | 1 | 12 |
| TOTAL | 8 | 100 |

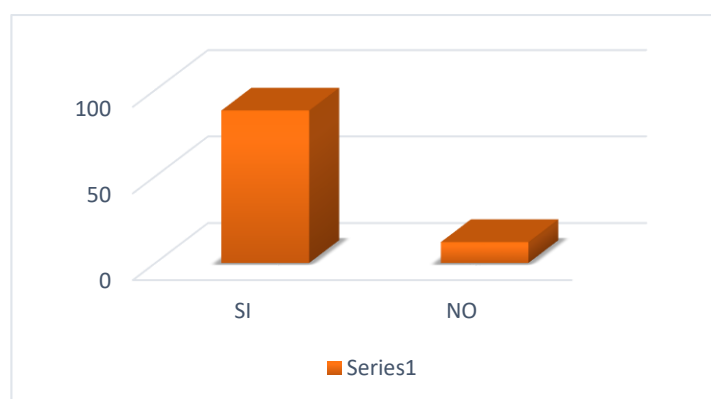


Figura 4 Encuesta aplicada a los padrges de familia pregunta N° 1

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico se desprende que un 88% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller anexo santa Rosa”, observa que su hijo(a) participa en diversos juegos fuera de la escuela y un 12% aún no ha visto cambio, considero yo que por ser los padres de niños con TEA quienes dentro de sus características tienen problemas de socialización.

Tabla 3 Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia de la sub categoría juego simbólico de la pregunta N° 02 ¿Ha observado si su hijo(a) se integra a juegos grupales?

| ITEM 2: ¿Ha observado si su hijo(a) se integra a juegos grupales? | | |
|---|---|-----|
| PREGUNTA | | |
| | f | % |
| SI | 7 | 88 |
| NO | 1 | 12 |
| TOTAL | 8 | 100 |

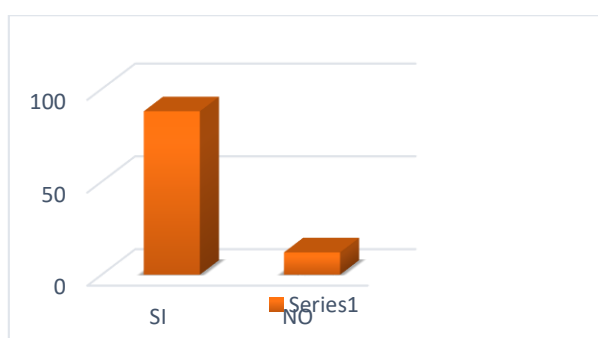


Figura 5 Encuesta aplicada a los padrges de familia pregunta N° 2

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico se desprende que un 88% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller anexo santa Rosa”, observa que su hijo(a) se ha integrado favorablemente mediante el juego y un 12% de los estudiantes le es difícil integrarse a juegos grupales.

Tabla 4 Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia de la sub categoría juego simbólico de la pregunta N° 03 ¿Cree Ud. Que la profesora hace uso del juego para lograr el aprendizaje de su menor hijo(a)?

| ITEM 3: En su apreciación ¿Cree Ud. Que la profesora hace uso del juego para lograr el aprendizaje de su menor hijo(a)? | | |
|---|---|-----|
| PREGUNTA | | |
| | f | % |
| SI | 7 | 88 |
| NO | 1 | 12 |
| TOTAL | 8 | 100 |

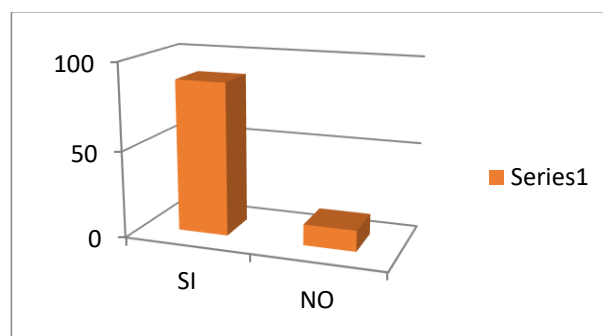


Figura 6 Encuesta aplicada a los padrges de familia pregunta N° 3

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico se desprende que un 88% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller anexo santa Rosa”, considera que la profesora utiliza el juego como una estrategia de enseñanza y un 12% no cree que se esté utilizando el juego en las sesiones de aprendizaje.

Tabla 5 Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia de la sub categoría juego simbólico de la pregunta N° 04: ¿Cree que las estrategias del juego empleada por la profesora está influyendo en el interés de su hijo?

| ITEM 4: ¿Cree que las estrategias del juego empleada por la profesora está influyendo en el interés de su hijo? | | |
|---|---|-----|
| PREGUNTA | | |
| | f | % |
| SI | 7 | 88 |
| NO | 1 | 12 |
| TOTAL | 8 | 100 |

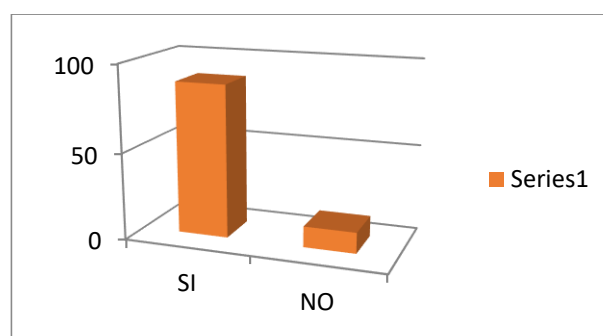


Figura 7 Encuesta aplicada a los padrges de familia pregunta N° 4

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico se desprende que un 88% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller anexo santa Rosa”, considera que la profesora realiza juegos en sus sesiones de aprendizaje diarios y es por eso que está influyendo en el interés de su hijo y un 12% manifiesta que aún no evidencia estos cambios.

Tabla 6 Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia de la sub categoría juego simbólico de la pregunta N° 05: ¿Cree que el uso de dramatizaciones mejora la expresión corporal de su hijo?

| ITEM 5: ¿Cree que el uso de dramatizaciones mejora la expresión corporal de su hijo? | | | |
|--|----|---|-----|
| PREGUNTA | | | |
| | | f | % |
| | SI | 5 | 63 |
| | NO | 3 | 37 |
| TOTAL | | 8 | 100 |

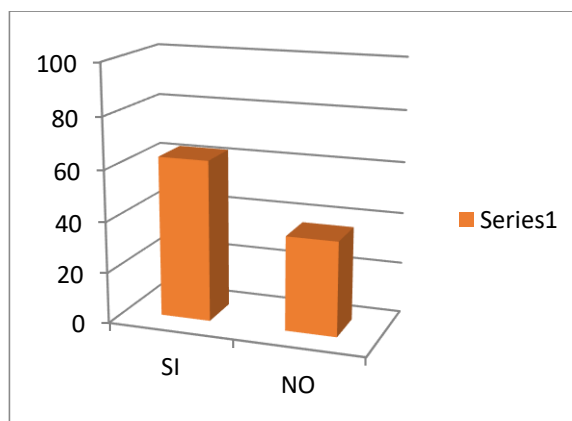


Figura 8 Encuesta aplicada a los padrges de familia pregunta N° 5

INTERPRETACION:

Del gráfico se desprende que un 63% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller anexo santa Rosa”, considera que la dramatización ha mejorado la expresión corporal en su niño(a) y un 37% no ha visto ningún cambio en su menor hijo.

Tabla 7 Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia de la sub categoría juego simbólico de la pregunta N° 06: ¿Ha observado si su hijo se comunica a través de la imitación?

| ITEM 6: ¿Ha observado si su hijo se comunica a través de la imitación? | | |
|--|---|-----|
| PREGUNTA | | |
| | f | % |
| SI | 5 | 63 |
| NO | 3 | 37 |
| TOTAL | 8 | 100 |

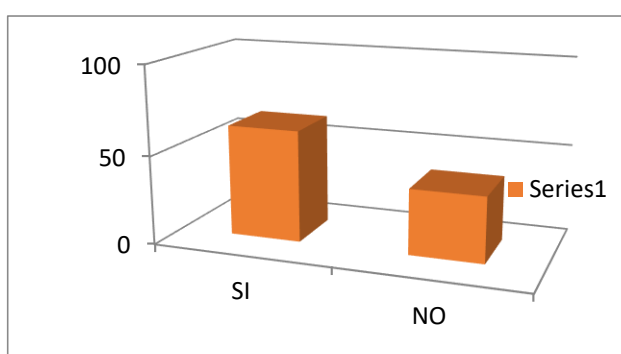


Figura 9 Encuesta aplicada a los padrges de familia pregunta N° 6

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico se desprende que un 63% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller anexo santa Rosa”, se comunica a través de la imitación, y un 37% no ha observado que utilice la imitación como una forma de comunicación.

Tabla 8 Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia de la sub categoría juego sensorial de la pregunta N° 07 ¿Ha observado si su hijo disfruta al tocar nuevas texturas?

| ITEM 7: ¿Ha observado si su hijo disfruta al tocar nuevas texturas? | | |
|---|----|-----|
| PREGUNTA | f | % |
| | SI | 7 |
| NO | 1 | 12 |
| TOTAL | 8 | 100 |

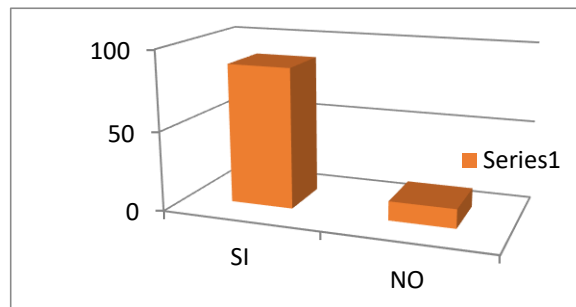


Figura 10 Encueta aplicada a los padrges de familia pregunta N°7

INTERPRETACIÓN:

Del gráfico se desprende que un 88% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller anexo santa Rosa”, ha observado que sus hijos tienden a explorar con sus manos todo lo que se le presenta, 12% no ha observado que su niño se interese por tocar nuevas texturas.

Tabla 9 Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia de la sub categoría juego sensorial de la pregunta N° 08 ¿Ha observado si su hijo(a) disfruta al escuchar diversas melodías

ITEM 8: ¿Ha observado si su hijo(a) disfruta al escuchar diversas melodías?

| PREGUNTA | | |
|----------|---|-----|
| | f | % |
| SI | 8 | 100 |
| NO | 0 | 0 |
| TOTAL | 8 | 100 |

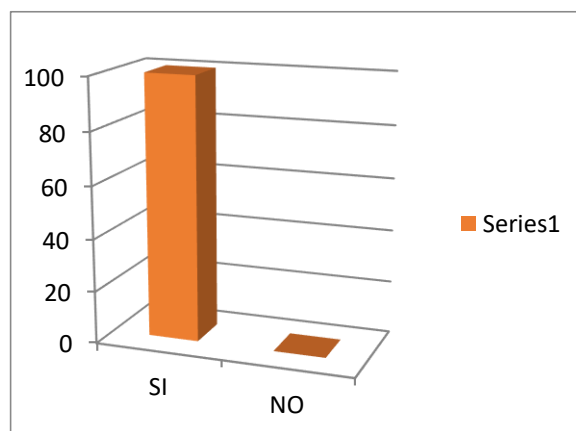


Figura 11 Encuesta aplicada a los padrges de familia pregunta N° 8

INTERPRETACIÓN

Del gráfico se desprende que un 100% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller anexo santa Rosa”, ha observado que sus hijos disfrutaban al escuchar diversas melodías.

Tabla 10 Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia de la sub categoría juego sensorial de la pregunta N° 09 ¿observado si su hijo(a) tiene interés por probar nuevos sabores?

| ITEM 9: ¿Ha observado si su hijo(a) tiene interés por probar nuevos sabores? | | |
|--|---|-----|
| PREGUNTA | | |
| | f | % |
| SI | 8 | 100 |
| NO | 0 | 0 |
| TOTAL | 8 | 100 |

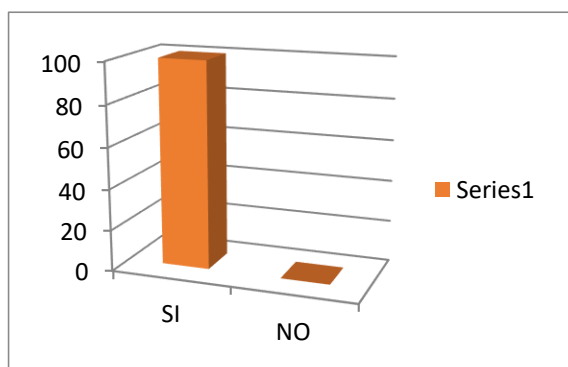


Figura 12 Encuesta aplicada a los padres de familia de la pregunta N° 9

INTERPRETACIÓN

Del gráfico se desprende que un 100% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller anexo santa Rosa”, ha observado que sus hijos desean probar diversas comidas.

Tabla 11 Resultado de la encuesta aplicada a los padres de familia de la sub categoría juego sensorial de la pregunta N° 10 ¿Ha observado si su hijo(a) disfruta al escuchar diversas melodías?

| ITEM 10: ¿Ha observado si su hijo(a) acepta abrazo de personas conocidas? | | |
|---|---|-----|
| PREGUNTA | | |
| | f | % |
| SI | 8 | 100 |
| NO | 0 | 0 |
| TOTAL | 8 | 100 |

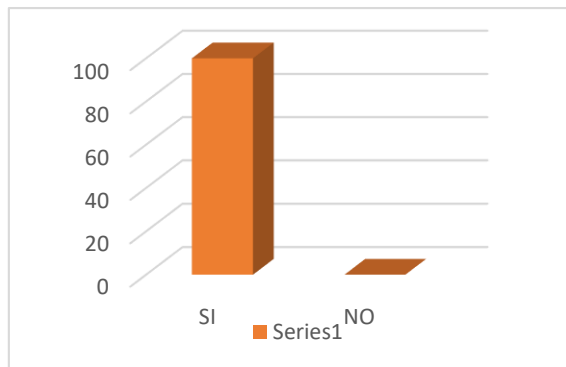


Figura 13 Encuesta aplicada a los padrges de familia pregunta N°10

INTERPRETACIÓN

Del gráfico se desprende que un 100% de los padres de los estudiantes del nivel inicial del CEBE Helen Keller anexo santa Rosa”, ha observado que su hijo acepta el contacto .

