UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA MOTIVADORA PARA LOGRAR APRENDIZAJES EN NIÑOS Y NIÑAS

INVESTIGACIÓN ACCIÓN PEDAGÓGICA PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL

MG. MALENI ROXANA CASAÑO MALLMA

ASESORA: LIC. FANNY ELIZABETH RAMOS MARTEL

HUÁNUCO - PERÚ

2018

DEDICATORIA

A mi familia por su tolerancia y consejos de superación.

En especial a mis hijos: Edu y José.

AGRADECIMIENTO

Mis sinceros agradecimientos:

A Dios y a mis difuntos abuelitos Sixto y Brigida, por sus bendiciones.

Al Ministerio de Educación por invertir y apostar por la mejora de la educación.

A la UNHEVAL, por brindarnos la oportunidad del crecimiento profesional.

A mi Asesora Lic. Fanny Elizabeth Ramos Martel, por su apoyo incondicional y profesional.

A mis acompañantes pedagógicas por sus acertados asesoramientos en la materialización del presente trabajo de investigación.

ÍNDICE

Pág.

DEDICATORIA III

AGRADECIMIENTO IV

INDICE V

INTRODUCCIÓN VII

RESUMEN VIII

ABSTRACT IX

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de las Características Socio culturales del Contexto Educativo……. 10

1.2. Justificación de la Investigación …….……..12

1.3. Formulación del Problema……..……13

1.4. Objetivos…….……...13

1.5. Deconstrucción de la Práctica Pedagógica……..15

1.5.1. Mapa Conceptual de la Deconstrucción……15

1.5.2. Análisis Categorial y Textual……...16

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Enfoque de Investigación – Acción Pedagógica……..…… 19

2.2. Cobertura de Estudio…….…… 19

2.2.1. Población de Estudio…….…….. 19

2.2.2. Muestra de Acción……..... 20

2.3. Unidad de Análisis y Transformación……...…….. 20

2.4. Técnicas e Instrumentos de Recojo de Información…….…..... 20

2.5. Técnicas de Análisis e Interpretación de Resultados……...…… 21

CAPÍTULO III

PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

3.1. Reconstrucción de la Práctica Pedagógica…… 23

3.1.1. Mapa Conceptual de la Reconstrucción……..…… 26

3.1.2. Teorías Explicitas ……...……..… 27

3.1.3. Indicadores Objetivos y Subjetivos…….. 46

3.1.4. Plan de acción…….……...…….47

CAPÍTULO IV

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

4.1. Descripción, Análisis Reflexión y Cambios Producidos en las Diversas Categorías y Sub Categorías…….. 50

CONCLUSIONES……… 64

RECOMENDACIONES……. 65

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS…… 66

ANEXOS……. 68

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación-acción surge a partir de la deconstrucción de la práctica pedagógica donde encontré muchas debilidades, así como algunas fortalezas, los cuales se manifestaban en la teoría implícita, ésta situación problemática ha motivado la realización de este trabajo de investigación - acción, es así que a partir de la reconstrucción de la práctica llegó a construir un saber pedagógico a partir de las teorías explícitas.

El objetivo de este trabajo fue mejorar y transformar la práctica pedagógica. Y las hipótesis de acción planteadas son la planificación de estrategias de motivación basadas en juegos permitió lograr aprendizajes en los niños, la segunda es la ejecución de estrategias de motivación basados en juegos permitió lograr los aprendizajes en los niños y la tercera es la aplicación de instrumentos de evaluación permitió evidenciar los aprendizajes en los niños y niñas.

Es así que ésta investigación tiene como categoría la planificación, estrategia y evaluación, como subcategorías: los procesos pedagógicos, la motivación, técnica e instrumento de evaluación.

La estructura del presente trabajo de investigación-acción está dividido en cuatro capítulos; en el CAPÍTULO I, comprende la descripción de las características socioculturales del contexto educativo, justificación de la investigación, la formulación del problema, los objetivos de investigación-acción pedagógica y la deconstrucción de la práctica pedagógica; en el CAPÍTULO II, comprende el enfoque de investigación acción, la cobertura de estudio, unidad de análisis y transformación, las técnicas e instrumentos de

recojo de información y las técnicas de análisis e interpretación de los resultados; en el CAPÍTULO III, se refiere a la reconstrucción de la práctica pedagógica, considerando el mapa conceptual de la reconstrucción, teorías explicitas, los indicadores objetivos y subjetivos y el plan de acción; en el CAPÍTULO IV, se presenta la descripción, análisis reflexión y cambios producidos en las diversas categorías y sub categogrias y efectividad de la práctica reconstruida. Por último se arribó a las siguientes conclusiones: Primero la deconstrucción de la práctica pedagógica contribuyó a conocer que si no aplico estrategias de motivación basados en juegos no lograré los aprendizajes esperados en las niñas y niños y por último la efectividad de la propuesta pedagógica con respecto a las estrategias de motivación logrò desarrollar en los niños los aprendizajes esperados en niñas y niños.

La autora

RESUMEN

El presente trabajo de investigación acción: El juego como estrategia motivadora basados en juegos para lograr aprendizajes en niños y niñas, tuvo como objetivo deconstruir la estructura la práctica pedagógica, para la aplicación de estrategias de motivación basadas en juegos para lograr aprendizajes en las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial Nº 249 de Leoncio Prado, 2014.

La categoría fue planificación, estrategia y evaluación y subcategorías, fueron procesos pedagógicos, motivación, observación y técnica de evaluación. La metodología que se empleó fue investigación acción pedagógica, tipo investigación cualitativa, los actores de la investigación fueron la docente investigadora, estudiantes de 5 años de edad, las técnicas utilizadas en la recopilación de datos fueron la observación, con sus instrumentos diario de campo investigativo, guía de observación, las técnicas de análisis fue el sumillado y las técnicas de interpretación fueron la triangulación. La propuesta pedagógica innovadora consistió en desarrollar el juego como estrategia de motivación.

Se ha llegado a la siguiente conclusión:

La efectividad de la propuesta pedagógica reconstruida contribuyó a mejorar la práctica pedagógica concerniente a estrategias de motivación.

SUMMARY

The present action research work: The game as a motivating strategy based on games to achieve learning in boys and girls, aimed to deconstruct the structure of the pedagogical practice, for the application of motivation strategies based on games to achieve learning in girls and children of the Initial Educational Institution No. 249 of Leoncio Prado, 2014. The category was planning, strategy and evaluation and subcategories, were pedagogical processes, motivation, observation and evaluation technique. The methodology used was pedagogical action research, qualitative research type, the research actors were the research teacher, students of 5 years of age, the techniques used in the data collection were observation, with their daily investigative field instruments, observation guide, the techniques of analysis was the sumilla and the techniques of interpretation were triangulation. The innovative pedagogical proposal consisted of developing the game as a motivation strategy. The following conclusion has been reached: The effectiveness of the reconstructed pedagogical proposal contributed to improve the pedagogical practice concerning motivation strategies.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de las Características Socio culturales del Contexto Educativo

La Investigación acción se ejecutó en las instalaciones de la I.E.I Nº 249, ubicado en el Asentamiento Humano 1° de Julio, perteneciente al distrito de Rupa Rupa, Provincia de Leoncio Prado y Región de Huánuco. La Institución Educativa fue creado el 02 de abril de 1990, con Resolución Directoral de USE Nº 00184 y mediante R.D.Nº 2010, se aperturó una plaza más en la Institución Educativa, para el año 2011.

La institución se encuentra ubicado en una zona muy accidentada a la subida del cerro y en las épocas de invierno las calles son inaccesibles y en verano tenemos el problema de escacez de agua, que afecta la salud del niño, hecho que repercute en la asistencia normal a clases y como consecuencia el logro de los aprendizajes.

Este Asentamiento Humano viene atravesando por diversos problemas de carácter social, geográfico, económico y legal; por encontrarse en litigio de terreno, con el propietario desde hace varios años atrás, hecho que afectó a la Institucion Educativa, en el sentido de que no tenía documentos saneados.

El aula es antipedagógica, que fue declarado por Defensa Civil como alto riesgo muy grave, por que con frecuencia el local, presenta rajaduras en las paredes y erociones en el suelo, generando la inseguridad física y emocional.

Actualmente atendemos a una población escolar, provisionalmente en dos turnos, donde se comparte el aula, con el turno de la tarde con niños de 3 y 4 años. Este hecho afecta la labor pedagógica, limitando muchas veces la publicación de los trabajos de los niños de 5 años, porque encontrábamos averiados, por otro lado el orden y conservación de los materiales educativos y los archivadores de los niños, generando incomodidad y enfado a los niños.

Con respecto a la actividad económica de los pobladores, se dedican al comercio, conducción de vehículos motorizados, construcción, crianza de animales menores para consumo humano y una parte de la población se dedica a la pequeña agricultura, por lo que tienen que desplazarse a diversos centros poblados de la provincia de Leoncio Prado, generando la inasistencia del niño.

Con respecto a los padres de familia de nuestra Institución, el 80 % su situación económica es regular, 55% con estado civil conviviente, la situación laboral bastante diversa y el 60 % de las madres de familia se dedican a su casa. Nuestros estudiantes provienen de los pueblos jóvenes y asentamiento humano de los alrededores en un 61 % y 31 % provienen del centro de la ciudad.

En el presente año, la mayor parte de ambos padres de familia, trabajan durante todo el día y también aquellas madres solteras o

separadas, por ello los niños, los dejan en casa, solos, otros con los abuelos o hermanos mayores. Esto hace que los padres y madres no se involucran por la educación de sus hijos, generando en ellos conductas inadecuadas porque permanecen en la calle o toda la tarde con el televisor, donde se evidencia la agresividad y juegos violentos, esto influye en el desarrollo eficaz de mi práctica pedagógica.

Por otro lado el nivel educativo de los padres de familia, el 80 % no han culminado el nivel primario, el 2 % son analfabetos y el 13 % entre profesionales y estudiantes, Esto repercute en el desarrollo integral de sus hijos y refuerzo de capacidades y habilidades que deben lograr los niños de 5 años, pero si los padres, exigen la eseñanza de la lectura y escritura.

Todos estos aspectos mencionados de manera directa e indirecta incidieron en la práctica pedagógica, las madres y padres de familia no demuestran compromiso en el logro de los aprendizajes de sus niños.

1.2 Justificacion de la Investigación

El presente trabajo de investigación, surgió de la observación y análisis crítico reflexivo de la práctica pedagógica, a través de la descripción de las sesiones de aprendizaje en el diario de campo y observando que tenia dificultades en despertar y mantener el interés en los estudiantes de la Sección Ositos en el Aula de 5 años.

Como se sabe el desarrollo de los procesos pedagógicos se inicia con la motivación. Según Santrock (2004).

*"*La motivación es el conjunto de razones por las que las personas se comportan de la forma en que lo hacen, el comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido*"* (p.432).

Analizando lo que manifiesta el autor, es que como docente hago que mis estudiantes encuentren razones interesantes para mantenerse atentos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje desde el inicio hasta el final.Por tanto, al no estar motivados, no voy a lograr en los niños que desarrollen la capacidad propuesta y por último no hay aprendizaje esperado.

Identificado ya el problema de investigación, se diseñó y recopiló juegos, con el único fin de lograr aprendizajes, esto va depender de la creatividad del docente, de su actitud, de su esfuerzo y dedicación, para ello planifiqué sesiones de aprendizaje considerando al juego como estrategia de motivación, el contexto, características, necesidades e intereses de las niñas y niños, a fin de desarrollar competencias que le permitan desenvolverse en diferentes contextos, lo que llamamos aprendizajes para la vida.

1.3 Formulacion del problema

¿Qué estrategias motivadoras con juegos aplicaré para mejorar el logro de aprendizajes en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Nº 249 de Leoncio Prado, 2014?

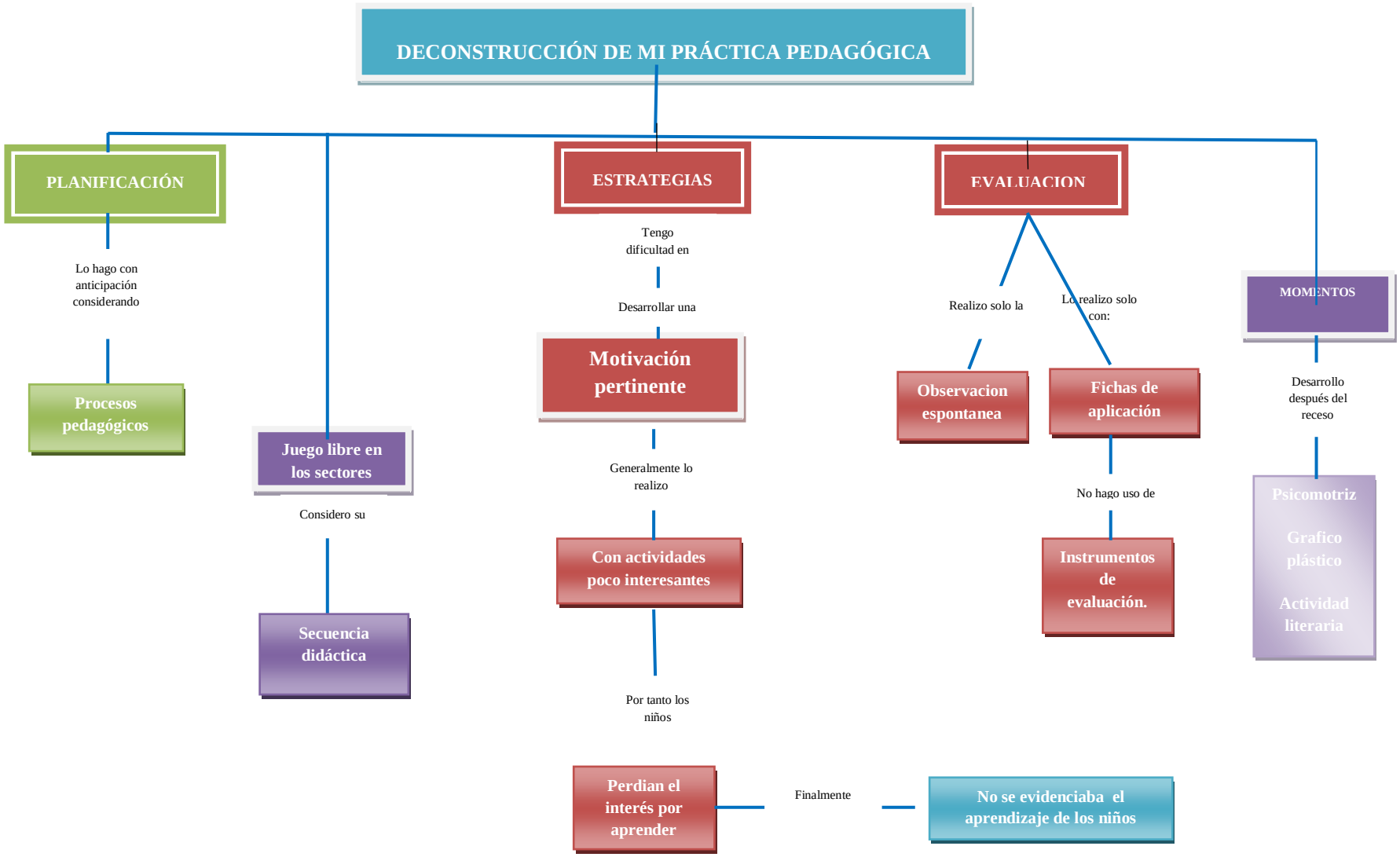
1.4 Objetivos

- Deconstruir la estructura de mi práctica pedagógica, con respecto al juego como estrategia motivadora para lograr aprendizajes en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Nº 249 de Leoncio Prado, 2014.

- Identificar las teorías que fundamentan mi práctica pedagógica con respecto a la aplicación de juegos como estrategia motivadora para lograr aprendizajes en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Nº 249 de Leoncio Prado, 2014.
- Plantear una propuesta pedagógica innovadora para mejorar mi práctica pedagógica respecto a la aplicación de juegos como estrategia motivadora para lograr aprendizajes en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Nº 249 de Leoncio Prado, 2014.
- Evaluar la efectividad de la aplicación de la propuesta pedagógica alternativa en relacion al juego como estrategia motivadora para lograr aprendizajes en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Nº 249 de Leoncio Prado, 2014.

1.5. Deconstrucción de la Práctica Pedagógica

1.5.1. Mapa conceptual de la Deconstrucción



1.5.2. Analisis categorial y Textual

CATEGORIAS	SUB CATEGORIAS
Planificación	Procesos pedagógicos
Estrategias	Motivación
Evaluación	Observación Instrumentos de evaluación

Habiendo realizado el análisis crítico reflexivo de la práctica pedagogica, en los diarios de campo, sirvió para identificar las categorías y sub categorías en la deconstrucción de la práctica pedagógica:

1.5.2.1 Planificación

Es el proceso de organización y previsión de estrategias.

Estrategia

Se refiere al conjunto de actividades, técnicas y el camino a seguir para llegar a un fin.

En la deconstrucción la estrategia fue una debilidad, sobre todo con lo que respecta a estrategias de motivación.

> De una caja de sorpresa sacaron los materiales agua, aceite y vaso y se les pregunto: ¿Qué creen que haremos hoy? (Diario de campo N° 4(24-09-2013)

Motivación

Santrock (2004)

> “Es el conjunto de razones por las que las personas se comportan de la forma en que lo hacen”. (p. 432)

Teoria del condicionamiento operante

Esta teoría lo sostiene Skinner, el condicionamiento operante es conocido también como la teoría del conocimiento instrumental, ante un estimulo se produce una respuesta, el condicionamiento operante considera al docente como modelador de la conducta de los alumnos.

Dentro de la ejecución de una sesión de aprendizaje, siempre partimos con la motivación, en ese sentido he empleado recursos láminas, textos con imágenes, titeres y solo en el área de matemática he utilizado como estrategia el juego y también en el desarrollo de la actividad de psicomotricidad.

Metacognición:

En la presente cita, a la metacognicion también se le conoce como recuento de lo aprendido.Orientaciones metodológicas para el uso de los cuadernos de trabajo Aprendemos jugando para niños de 4 y 5 años (2010, p.36)

En el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje.Habitualmente se utilizan preguntas como ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?.

> Como ya tenían hambre, no realicé las preguntas metacognitivas. (Diario de campo N° 11 20-10-2013)

En efecto durante la práctica pedagógica, a veces no realizaba las preguntas metacognitivas, porque erróneamente pensaba que solo bastaba con el desarrollo de la ficha de aplicación y obviamente calificaba el trabajo más presentable y no tomaba en cuenta el indicador.

CAPÍTULO II
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Enfoque de Investigación Acción Pedagógica

Es de tipo cualitativo porque es una investigación acción pedagógica de enfoque crítico reflexivo, porque realicé un análisis de las fortalezas y debilidades a través de la deconstrucción de la práctica pedagógica. También es crítico intercultural por que permitió tener un amplio panorama de los saberes populares de la comunidad donde se encuentra la comunidad educativa, también identificar y promover el desarrollo de su identidad cultural.

Murillo, (2010) Señala:

> El enfoque de investigación acción conduce a una educación critica, problematizadora, liberadora que forma personas participes del proceso educativo más alla de lo aparente y de lo existente, se centra en identificar y analizar los sucesos educativos promoviendo herramientas claves para su resolución. (p.38)

.

2.2 Cobertura de Estudio

La presente investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial Nº 249 del Asentamiento Humano 1º de Julio, del distrito de Rupa Rupa.

2.2.1 Población de Estudio

Mi práctica pedagógica

2.2.2 Muestra de Acción

10 registros de campo como desempeño de la práctica docente.

25 estudiantes de la IEI N° 249.

2.3 Unidad de Análisis y Transformación

Aplicando estrategias de motivación basadas en juegos para desarrollar aprendizajes en los estudiantes de 5 años de edad, todo ello contribuyó a mejorar la práctica pedagógica.

2.4 Técnicas e Instrumentos de Recojo de Información

Las técnicas e instrumentos que me permitieron realizar el análisis e interpretación de resultados fueron:

TECNICAS	INSTRUMENTOS
Obsevación sistemática	Diario de campo Guia de observación
Análisis documental	Ficha de análisis documental
Triangulación de fuentes	Triangulación de informantes

Observación sistemática

En el desarrollo de la propuesta pedagógica, se ha empleado la técnica de observación sistemática, que consistió en observar y describir diariamente los logros y dificultades durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Diario de campo

Es un instrumento donde diariamente, después de haber finalizado la sesión de aprendizaje, describia y redactaba de manera detallada hechos observados dentro de mi práctica pedagógica. Considerando las 3 caracteristicas: descriptiva, interpretativa y reflexiva.

Guia de observación

Permitió registrar las conductas en forma sistemática para valorar la información obtenida en forma adecuada.

Es un instrumento que se utilizó diariamente para registrar el aprendizaje logrado de los estudiantes de 5 años de edad, de manera exclusiva durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Alli se registró el logro de los indicadores de manera personalizada.

Se consideró la siguiente valoración:

- B : Bueno ⟶ 2
- R: Regular ⟶ 1
- N: No logró ⟶ 0

Donde cada niño identificó el calificativo que se le ponía, observando la satisfacción en su rostro, mientras que algunos niños se les observó desanimados, entonces allí mi persona los motivó a seguir mejorando diciéndoles palabras positivas.

2.5 Técnicas de análisis e interpretación de Resultados

Las técnicas e interpretación de resultados se emplearon las siguientes técnicas:

Triangulación

Restrepo,(2011) explica que:

La triangulación de la información es un acto realizado una vez se ha concluido el trabajo de recopilación de la información. El procedimiento práctico para efectuar tiene los siguientes pasos: seleccionar la información obtenida en el trabajo de campo; triangular la información por cada estamento; triangular la información con los estamentos investigados; triangular la información con los datos obtenidos mediante los otros instrumentos y; triangular la información con el marco teórico. (p.196)

Es una estrategia de investigación mediante la cual un mismo objeto de estudio pedagógico fue abordado desde diferentes perspectivas de contraste o momentos temporales donde la triangulación se pone en juego al comparar datos, contraponer las perspectivas de diferentes investigadores, compara teorías, contextos instrumentos, agentes o métodos.

En el caso específico de mi investigación, para la triangulación de fuentes se recogieron datos de los estudiantes, docente y especialista en acompañamiento pedagógico. Muy importantes ya que aseguraron la validez de los resultados.

CAPÍTULO III

PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

3.1. Reconstrucción de la Práctica Pedagógica

Como sabemos el juego forman parte de la vida del niño y a través de él, se desarrollan diversas habilidades, destrezas y capacidades que conllevan al desarrollo de competencias de las diferentes áreas curriculares contempladas en el DCN y los fascículos de las Rutas de Aprendizaje.

Muchos de nosotros, como docentes de Educación Inicial sabemos que el juego es muy importante para el buen desarrollo y el aprendizaje de niños menores de seis años. Sin embargo, otras personas, en especial los padres de familia de nuestras comunidades no conocen aún los beneficios que traen esta práctica para la calidad de vida y la educación de los pequeños. Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor y se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar.

Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita, se quema esta

etapa. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

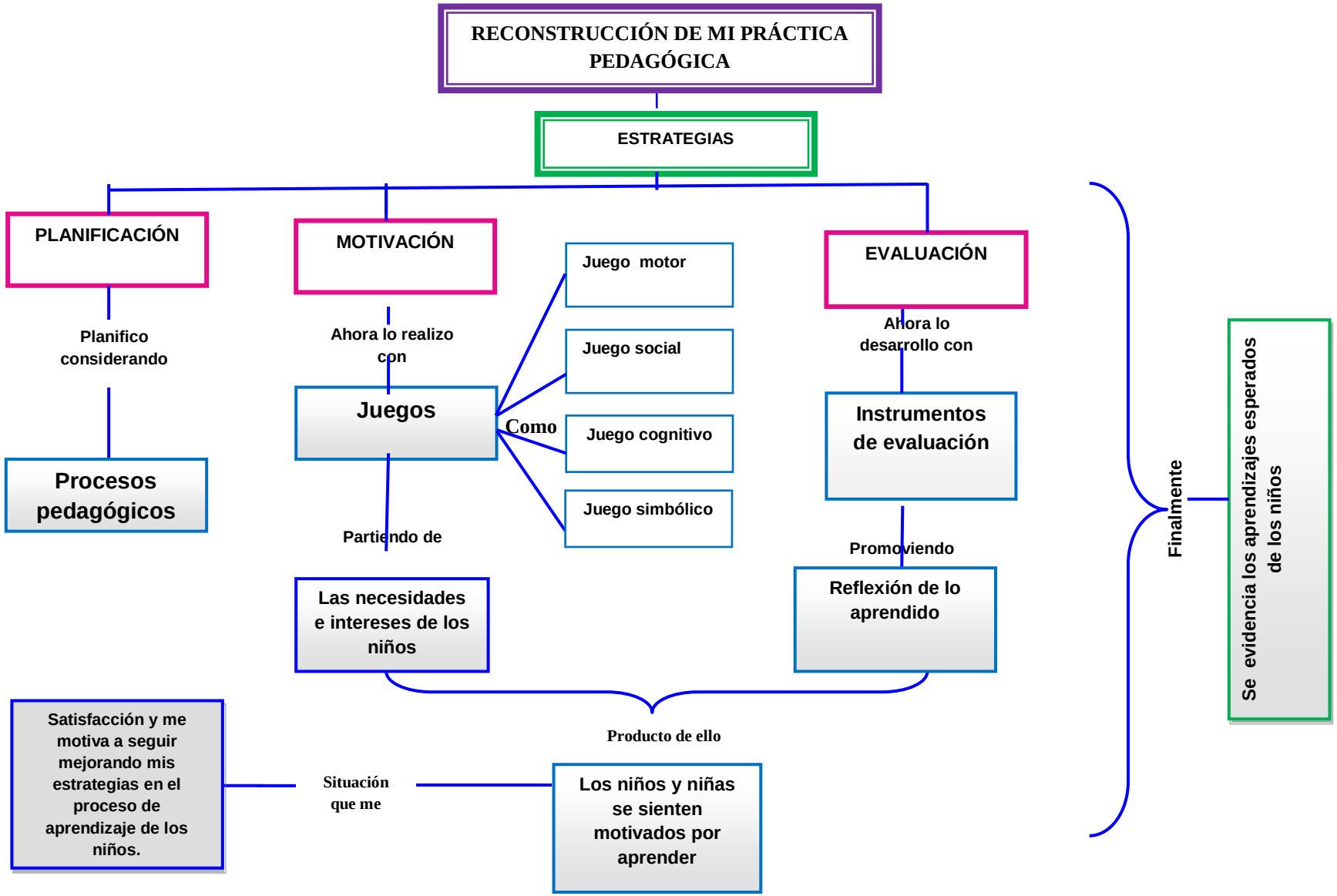
El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea. El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero sí ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca, al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje.

Mi participación en el Programa de Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Inicial, me brindó orientación y además me dio la oportunidad de reflexionar sobre mi práctica pedagógica, permitiéndome comprender el valor y la importancia del juego para el desarrollo y aprendizaje de los niños que atiendo e incorporarlo en mi práctica, promoviendo el desarrollo de la motivación a partir del juego, que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa, para así lograr en los estudiantes aprendizajes significativos y estén preparados para la resolución de problemas en su vida cotidiana.

La propuesta pedagógica que se aplicó en el tercer semestre, consistió en recopilar diversos tipos de juegos de acuerdo a la sesión de aprendizaje y desarrollar estrategias vivenciales, porque el aprendizaje en los niños se da a partir del movimiento de su propio cuerpo, con la exploración a través de sus sentidos y la manipulación de material concreto, así como lo señala Jean Piaget. En ese sentido, se realizó una planificación pertinente y contextualizada, donde se consideró estrategias

de motivación, en base a juegos que relacionados con el movimiento, exploración y manipulación, de manera que la motivación sea permanente, empleando dinámicas y juegos ya ejecutados, por lo tanto se logro los aprendizajes esperados, mejoró mi práctica pedagógica y me siento ooptimista por contribuir a la mejora de la calidad educativa.

3.1.1. Mapa Conceptual de la Reconstrucción



3.1.2. Teorias Explícitas

3.1.2.1. La motivación

El término motivación se deriva del verbo latino moveré, que significa moverse, poner en movimiento estar listo para la acción.Cuando un alumno quiere aprender algo, lo logra con mayor facilidad que cuando no quiere o permanece indiferente.

La motivación son todos los estados y procesos internos que mueven a una persona, hacia el inicio, la dirección y el mantenimiento de una actividad.

El estudiante motivado desarrollará una actitud positiva que le permitirá aprender mejor, mientras que un estudiante ansioso y poco motivado creará un bloqueo mental que interferirá notoriamente en su aprendizaje.

Según Pardos, Sanchez, Sanchez, Del Rey, Pertegal, Reina, Ridau, Ortega & Mora,(2014)

> Señala que los moviles para aprender nos remite en primera instancia a la diferenciación clásica entre motivación extrinsica y motivación extrinsica… los estudantes están motivados para realizar la tarea cuando desean conseguir una meta u objetivo

> final puede provenir del exterior del aprendiz o de la propia tarea. (p. 89)

Esto se refiere que el estudiante se esfuerza por aprender no en si por la propia tarea si no por la aprobación de los padres, por lo exterior o por la recompensa y por otro lado aprenden por sentirse bien, por que están interesados, por conseguir sus metas de manera interna. Para que se den ambos tipos de motivaciones depende mucho de los factores y condiciones externas e internas del individuo.

Montez y Montes (2007)

> “En el aprendizaje lo que más se debe fomentar es la motivación y la creencia de que si podemos lograr los objetivos propuestos”. (p.140).

Con respecto la motivación en los primeros años de escolarización en los niños, le agrada que el adulto este halagando de manera constante sus logros o conductas positivas, es decir esta desarrollando su motivación intrinsica, el de sentirse bien, de disfrutar lo que hacen, les permite aprender más y mejor entonces estamos hablando de una

motivación dinámica y que no solo le corresponde al docente, si no también a los padres de familia y sociedad.

Motivación Externa o extrinsica

Ortega, Sanchez y Queiya (2010)

> …los estudiantes están motivados para realizar la tarea cuando desean conseguir una meta… el aprendiz no realiza las tareas para aprender, sino para lograr algo que proviene del exterior.
>
> La motivación externa, es por que el estudiante aprende para recibir un premio de los padres, para evitar el fracaso y el castigo.
>
> Lo que motiva es el beneficio obtenido como resultado de su desempeño. (p. 89).

Con respecto a lo que dice el texto, tiene sentido, por que con frecuencia observé en mis niños es que ponen atención en las actividades que realizan, poque nosotras las docentes solemos decir a los niños palabras positivas y afectuosas, entonces he visto el rostro de los nños que se sienten felices y motivados a realizar mas actividades e incluso con orgullo muestran el trabajo a sus padres y por lo

general de acuerdo a sus posibilidades económicas premian a sus hijos comprándoles alguna golosina, por otro lado algunos de ellos los felicitan.

Motivación interna o intrínsica

> El alumnado realiza las tareas y estudia para lograr aprender, para sentirse competentes y bien consigo mismo, por el interés que despierta la propia tarea o por el placer de entender que la tarea esta bien. En ese caso los aprendizajes están motivados por una meta interna.
> Satisfaccion producida por la conducta o tarea al ser realizada.

Entonces la propuesta pedagógica, basado en juegos estuvo centrada en hacer que los estudiantes logren la motivación interna, que se sientan bien consigo mismos, por el interés que genera la actividad misma, que estén motivados por participar en el desarrollo de la sesión de aprendizaje.

La motivación no es solo es la energía que nos permite iniciar una tarea, sino también lo que dirige nuestra atención y nos mantiene en la tarea. Porque los niños que se sienten motivados se sienten felices con lo que hacen.

Los procesos cognitivos y emocionales juegan un papel fundamental para comprender la motivación.

Tambien cabe señalar que en la Rutas de aprendizaje (2014, p.17).

Donde Enrique Chaux plantea cinco principios pedagógicos para el logro de los aprendizajes ciudadanos, siendo una de ellas:

> **Motivación intrinsica y por identificación**. Se refiere a que los y las estudiantes deben usar sus competencias de manera autónoma, sin que nadie ni nada los obligue. Deben utilizarlas porque reconocen que les son beneficiosas para su vida, para la convivencia y para asumir su compromiso ético-politico con la construcción de mayor justicia y desarrollo.

3.1.2.2. Teoria de Maslow

La teoría de la motivación humana, Maslow propone la “Teoría de la Motivación Humana”, la cual trata de una jerarquía de necesidades y factores que motivan a las personas; esta jerarquía identifica cinco categorías de necesidades y considera un orden jerárquico ascendente de acuerdo a su

importancia para la supervivencia y la capacidad de motivación. Es así como a medida que el hombre va satisfaciendo sus necesidades surgen otras que cambian o modifican el comportamiento del mismo; considerando que solo cuando una necesidad está "razonablemente" satisfecha, se disparará una nueva necesidad (Quintero, 2007, p.1).

Esto se refiere que los estudiantes estarán realmente motivados cuando todas sus necesidades sean satisfechas, tales como fisiológicas, seguridad, pertenencia, estima, ser.

La motivación y sus efectos con el aprendizaje

La motivación estimula la voluntad de aprender.

Los factores que determinan la motivación en el aula se dan a través de la positiva interaccion entre el alumno y el profesor.

La motivación condiciona la forma de pensar del alumno y el tipo de aprendizaje resultante.

Hay metas que logra el alumno a través de la actividad escolar.

3.1.2.3. Teorias del juego.

Jean Piaget

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 sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Lo que el manifiesta es que el juego es una herramienta intelectual que sirve al niño para conocer el mundo que lo rodea, lo que le permite es desasarrollar estructuras mentales cada ves más complejas y los juegos que propone el niño

Lev Vigotsky

Para Lew Vigotsky, el juego es estimulador del desarrollo. A través del juego el niño construye continuamente zonas de desarrollo próximo, situándose un poco más alla de los aprendizajes que conoce y domina. El juego es esa herramienta que reúne todas las condiciones mas favorables para que se produzca el desarrollo al considerarlo en si mismo como un espacio genuino de desarrollo próximo.

Aquí Vigostky, manifiesta que cuando los niños juegan desarrollan un penasamiento abtracto y el otro es la intrrelación que se da éntre los que participan en el

juego.Por que a través del juego se aprende el movimiento y representación del propio del propio juego, a pensar, a comunicarnos, a sentir y a relacionarnos con los demás.

El juego

El juego es una actividad espontánea, natural sobre todo en la infancia, por ello hoy en dia es utilizada como una estrategia didáctica.

Según Ramos, Sanchez y Mory (2014)

> El juego es considerado una actividad corporal y sensorio motor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de sus esquemas corporales, estimula la creacion de deseos, de emociones, creatividad favorece el equilibrio y bienestar emocional proporcionando la posibilidad de oferecer en un espacio y tiempo una descarga tónico-emocional. (p.23).
>
> Piaget señala que el juego es evolutivo, por que va evolucionando a través de la edad de los niños.

Hay varias definiciones con respecto al juego, pero los autores coinciden en señalar que el juego es una primera

necesidad en el niño y permite al niño generar satisfacción, placer.

En ese sentido, cabe señalar que los niños al momento de aplicar la propuesta pedagógica, se observó que se divertían con lo que hacían y que a través de esta herramienta, ellos estaban motivados.

Considerando a Garaigordobil (2003) jugar conlleva considerar algunas características como:

- Placer
- Libertad
- Proceso
- Acción
- Ficción
- Seriedad
- Esfuerzo.

3.1.2.4. Tipos de juego:

Existen distintas clasificaciones con respecto a los tipos de juegos, por ello se ha considerado a los autores que contribuido en el campo educativo, siendo uno de ello fue la clasificación del juego que presenta Jean Piaget.

El juego funcional o sensoriomotrices:

Se trata de un juego de ejercitación, de dominio, de auto afirmación .La finalidad es ponerse en acción y

disfrutar de hacerlo ya que se trata de una expansión personal del dominio de ciertas habilidades que se van ejercitando.

El juego simbólico

Este tipo de juego depende del desarrollo de la capacidad de simbolización propia de los seres humanos. Los signos de capacidad aparecen ya en elprimer año a través de estructuras presimbólicas como los gestos, las acciones de pedido, las conductas para compartir la atención.

El juego de reglas

El juego simbólico evoluciona hacia el simbolismo colectivo y los juegos reglados. Los niños más grandes tienen capacidad de imaginar personajes, inventar objetos y utilizarlos reemplazando su función convencional y real por otra distinta ajustada asus deseos y necesidades del momento. Los niños que prefieren este tipo de juegos son de 4 y 5 años, los que se encuentran en la etapa de las operaciones concretas.

Por otro lado en el Manual del juego libre en los sectores (2009) presenta una clasificación del juego.

Juego Motor

El juego motor esta asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las

sensaciones que este puede generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columiarse, entre otros son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho de juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapaen la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo.

Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños…Los juegos sociales ayudan al niño a aprender interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Ademas acerca a quienes a juegan pues los vincula de manera especial.

Juego Cognitivo

El juego es de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño.Eljuego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y

manipular. Mas adelante el interés el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de onjetos como fin.Por ejemplo si tiene una torre intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como domino o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otor, son ejemplos de juegos cognitivos.

Juego simbólico

Es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida.

El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real del versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos.Al tener claridad de lo

> que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. (p.14)

El juego es un excelente contexto de aprendizaje, no solo porque es un escenrio que genera zona de desarrollo próximo sino porque todas las tareas que en él se realizan están ca 40 de altas dosis de motivación. El juego aporta a los procesos de enseñanza y aprendizaje escolar la tan codiciada es conseguir motivación intrinsica.

El juego es un importante recurso para desarrollar competencias básicas, porque a través del juego se aprende a hacer.

Aplicando la teoría al área de educación

Es necesario destacar que esta teoría, forma parte del paradigma educativo humanista, para el cual el logro máximo de la auto-realización de los estudiantes en todos los aspectos de la personalidad es fundamental, procurando, proporcionar una educación con formación y crecimiento personal (Quintero, 2007,p.5). Se debe tener en cuenta, además, que para que un alumno pueda llegar a la autorealización se requiere que las otras necesidades estén cubiertas, lo que se plantea como una dificultad para aulas en que los niños no han satisfecho necesidades de tipo fisiológicas, de seguridad o de amor,

pertenencia y de estima. Por ello las formas en que se aborda la satisfacción de estas necesidades también se torna como un desafío para las instituciones educativas y el sistema escolar en general, considerando que las carencias como por ejemplo el hambre, la inseguridad o sentido de indefensión, la falta de constitución en la familia, entre otras problemáticas están muy presentes en la vida de muchos alumnos sobretodo de los que provienen de contextos más vulnerables y por ende afectan su educación y la búsqueda de su auto-realización.

En los estudiantes donde apliqué la propuesta innovadora, los niños provienen de familias desintegradas y que posee una situación económica baja, padres que no son afectuosos, todos estos aspectos del medio social y cultural hace que sus necesidades básicas no sean satisfechas, por tanto tienen dificultad en el proceso de enseñanza aprendizaje por que tienen una motivación buena, si no regular.

La motivación y sus efectos con el aprendizaje

- La motivación estimula la voluntad de aprender.
- Los factores que determinan la motivación en el aula se dan a través de la positiva interaccion entre el alumno y el profesor.

- La motivación condiciona la forma de pensar del alumno y el tipo de aprendizaje resultante.
- Hay metas que logra el alumno a través de la actividad escolar.

3.1.2.5. Teoria cognitiva del aprendizaje

Jean Piaget

Según Tello (2003*)*

> Piaget es el gestor de la llamada teoría genética, la cual a partir de los principios constructivistas plantea que el conocimiento no se adquiere solamente por interiorización del entorno social, sino que predomina la construcción realizada por parte del sujeto. (p.122)

Finalmente es importante destacar que Piaget atribuye a la acción, experiencia y manipulación del niño, aprende lo que hace, la experiencia y manipulación del niño de los objetos le permitirá abstraer sus propiedades, cualidades y características.

Para que el niño desarrolle un buen proceso de enseñanaza aprendizaje, debe considerar los siguientes aspectos:

1. Se debe considerar lo que el niño es capaz de hacer de acuerdo a su edada en el que se encuentra.
2. Tambien hay que considerar las experiencias adquiridas.
3. Es importante considerar lo que el niño puede hacer solo y otro con la ayuda del adulto.
4. El alumno debe tener una actitud favorable para aprender, debe estar motivado, debe relacionar lo que aprende con lo que sabe.
5. El aprendizaje adquirido debe ser funcional y ser utilizado de acuerdo a las circunstancias.
6. El aprendizajeno depende solo de la exploración o manipulación de objetos, si no también de la actividad cognitiva interna que realiza el alumno.
7. El aprendizaje logra la memoria comprensiva y no repititiva, no solo es recordar lo que se aprendió, sino relacionarlo con lo que ya sabe.

3.1.2.6. Evaluación educativa

Ministerio de Educación (2006)

> La evaluación educativa es el proceso por el cual cada docente recoge información en forma continua y permanente sobre los

> avances, dificultades y logros de los aprendizajes de niños y niñas con la finalidad de analizar, reflexionar y emitir juicios de valor para tomar decisiones oportunas y pertinentes para mejorar los procesos de aprendizajes de los estudiantes.(p.5)

Durante el desarrollo de la práctica pedagógica innovadora a través de la descripción en los diarios de campo y registro anecdotario se observó una serie de dificultades, la cual sirvió para tomar decisiones oportunas y pertinentes.También, para identificar si las estrategias que apliqué generaban resultados.

Etapas de evaluación

Evaluación de contexto:

Se realizó mediante un análisis de cotexto y la aplicación de la lista de cotejo.

Evaluación de proceso:

Se realizó durante el proceso de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de identificar las dificultades e ir registrando en el registro auxiliar.

En este proceso apliqué la técnica de observación sistematica y el instrumento que utilice fue la guía de observación.

Evaluación final

Se realizó al terminar el desarrollo bimentral, es la siuacion final aprendizaje del niño y son vaciadas en el informe de Mis progresos.

> (16)
> La evaluación permite que el estudiante reflexione sobre su propio aprendizaje, es decir de que manera utiliza sus estrategias de enseñanza aprendizaje para aprender mejor. Esto también es conocido como Metacognición.

La metacognicion forma parte de los procesos pedagógicos, aquí pude observar que los niños al momento de presentar su trabajos son conscientes de lo que desarrollaron y que escala consideras en el instrumento de evaluación.

Consideramos los tipos de evaluación y lo resumimos de la siguiente manera:

- Autoevaluación: Niño
- Coevaluación: Niño

- Heterolevaluación: Docente y padres de familia

3.1.2.7. Inteligencia emocional

Daniel Goleman empieza a tratar científicamente las emociones con su libro la inteligencia emocional.

Montez y Montez (2007)

> Puede entenderse como la capacidad de sentir, entender y manejar eficazmente las emociones, como fuente de energía y de información para el desarrollo de nuestro potencial único, activando los valores y aspiraciones como seres humanos.
>
> Describe específicamente los aspectos emocionales que tienen fundamental importancia para lograr el éxito: la crianza, la educacion, la autoestima, la toma de decisiones, la motivación, el trabajo y la comunicación asi como cualquiera de las actividades y relaciones propias del ser humano.(p.123)

Como señala los autores es primordial desarrollar en el estudiante la inteligencia emocional, porque sino trabajamos este aspecto el estudiante no alcanza el éxito por mas inteligente que sea, para que se de un buen

aprendizaje entonces influye las emociones.En ese sentido durante la aplicación de la propuesta pedagogica siempre he promovido ser más afectuosa con mis niños y también sensibilizaba a los padres de familia para que sean más cariñosos, lo abracen y les digan que lo aman. Entonces la motivación es de vital importancia para promover el desarrollo de la inteligencia emocional.

3.1.3. Indicadores Objetivos y Subjetivos

Cuadro Nº 1

CATEGORIA	SUB CATEGORIA	INDICADORES	
		OBJETIVOS	SUBJETIVOS
Planificación	Procesos pedagógicos	Contar con sesiones de aprendizaje que evidencien la planificación de los procesos pedagógicos.	Demuestro seguridad y confianza al planificar considerando los procesos pedagógicos.
Estrategias	Motivación	Contar con 10 sesiones de aprendizaje que evidencian estrategias de motivación basadas en juegos con soporte teórico.	Me siento satisfecha después de haber aplicado las estrategias de motivación basados en juegos.
Evaluación	Técnica	Realizar la técnica de observación organizada y sistemática que me permite observar con precisión a los niños.	Demuestro satisfacción de emplear la técnica de observación en mi práctica pedagógica.
	Instrumento	Contar con 10 instrumentos de evaluación que evidencian los aprendizajes esperados en los niños.	Complacida de utilizar el instrumento de evaluación para verificar la efectividad de mi práctica pedagógica.

3.1.4. Plan de Acción

Primer indicador de Logro.

Cuadro Nº2

CAMPO DE ACCIÓN	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRONOGRAMA						
						J	J	A	S	O	N	D
Planificación de estrategias	La planificación de estrategias de motivación basados en juegos permitirá lograr aprendizajes en los niños de 5 años de la IEI Nº 249.	Planificar de estrategias de motivacion basados en juegos.	Lograr aprendizajes en los niños planificando estrategias de motivacion basados en juegue.	Interpretar fuentes teóricas en relación a teorías de motivación basados en juegos.	• Bibliografia	X	X	X	x			
				Seleccionar las estrategias de motivación basadas en juegos.	• Bibliografia		X	X	X	X	X	
				Diseñar sesiones de aprendizaje que evidencian estrategias de motivación basadas en juegos.	• Rutas del aprendizaje				X	X	X	

INDICADOR DE LOGRO: Contar con 10 sesiones de aprendizaje que evidencian la planificación de estrategia de motivación basadas en juegos con soporte teórico.

Segundo indicador de logro

Cuadro Nº3

CAMPO DE ACCIÓN	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRONOGRAMA						
						J	J	A	S	O	N	D
Ejecución de estrategias	La ejecución de estrategias de motivación basados en juegos permitiraá lograr aprendizajes en los niños de 5 años de la IEI Nº 249.	Ejecutar de estrategias de motivacion basados en juegos.	Lograr la ejecución de estrategias lde motivacion basados en juegos para lograr aprendizajes en los niños.	Aplicación de sesiones de aprendizaje.	• Sesiones de aprendizaje				X	X	X	
				Uso pertinente de materiales educativos.	• Material estructurado y no estructurado.				X	X	X	
				Desarrollo de juegos como estrategias de motivación.	• Bibliografia				X	X	X	
				Descripcion detallada de las sesiones de aprendizaje en los diarios de campo.	• Diarios de campo				X	X	X	
				Evaluar la efectividad de las estrategias de motivación basados en juegos.	. Diario de campo							X

I

NDICADOR DE LOGRO: Contar con 10 sesiones de aprendizaje que evidencian la ejecución de estrategia de motivación basadas en juegos con soporte teórico.

3.1.5. Tercer indicador de logro

Cuadro Nº4

CAMPO DE ACCIÓN	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACCIÓN	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRONOGRAMA						
						J	J	A	S	O	N	D
Evaluación del aprendizaje	La aplicación de instrumentos de evaluacion permitira evidenciar el logro de los aprendizajes en las niñas y niños.	Aplicar instrumentos de evaluacion pertinente.	Lograr los aprendizajes en los niños a traves de la aplicación de los instrumentos de evalución.	Revisar fuentes teóricas en relación a instrumentos de evaluación.	• Bibliografia	X	X	X	X			
				Elaborar el instrumento de evaluación considerando indicadores precisados.	• Guia de evaluación				X			
				Aplicar el instrumento de evaluación de manera personalisada.	• Guia de observación				X	X	X	
				Interpretar los resultados del instrumento de evaluación.	• Guia de observación							X

INDICADOR DE LOGRO: Contar con 10 instrumentos de evaluación que evidencien los aprendizajes esperados en los niños.

CAPÍTULO IV

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

4.1. Descripción, Análisis, Reflexión y Cambios producidos en las Diversas Categorias Sub Categorias

Durante la implementación de la práctica pedagógica, he realizado las previsiones necesarias antes de iniciar con la ejecución, teniendo en cuenta la categoría: estrategia, el problema que observé en la práctica pedagógica fue que tenía dificultades en despertar y mantener el interés en mis niños, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y como consecuencia no lograban desarrollar las competencias básicas en las diferentes áreas.

Por ello planifiqué proyectos de aprendizaje, centradas en las necesidades e intereses de los niños, fueron desarrolladas en función a mi propuesta pedagógica, que consistió en desarrollar un programa considerando los diferentes tipos de juego, el primer proyecto fue: Elegimos a nuestro alcalde del salón, con tres sesiones; el primero fue los candidatos exponen sus propuestas y elaboran afiches. Aquí se observó a los niños muy motivados y participación especialmente al imitar los diferentes símbolos de los partidos políticos, la segunda sesión; se desarrolló en función a Sufragamos y registramos los datos en el cuadro de doble entrada; en la ejecución de esta sesión, se empleó como estrategia el juego social, donde los niños demostraron su emoción y fue una situación del momento y en todo el apogeo político. La tercera sesión: Jugamos la alcaldesa manda; se evidenció a niños muy atentos en obedecer las consignas y respeto hacia su alcaldesa.

En el desarrollo del segundo proyecto: Nos organizamos para participar en la feria gastronómica, aquí se desarrollaron dos sesiones Jugando con rimas de los platos típicos; en el desarrollo de la motivación, se consideró el juego cognitivo, donde los niños demostraron atención y concentración y luego se divirtieron jugando con rimas, la siguiente sesión fue participamos en la feria gastronómica, aquí se observó sobre todo la motivación extrínseca porque ya vinieron predispuestos desde sus hogares para saborear los diferentes platos típicos.

El penúltimo proyecto de aprendizaje fue: Mis juegos preferidos. Este proyecto fue para impulsar más con respecto a la propuesta pedagógica innovadora, por que los niños en el proceso de la planificación, proponieron los juegos que les gustaría realizar. Se desarrollaron las siguientes sesiones: Cuidemos el agua jugando agua y cemento, en este día los niños estaban inquietos y en el momento de realizar el juego hubo un poco de malestar en los niños porque algunos de ellos no respetaban las reglas del juego. La otra sesión fue evitemos el dengue jugando el zancudito, esta estrategia fue uno de los favoritos de los niños y también me sirvió como estrategia en otras actividades o momentos pedagógicos, Jugando a las escondidas evaluamos lo que aprendimos. Cuando desarrollé esta sesión y al aplicar el instrumento pude observar con claridad que los niños mencionaban los diferentes juegos desarrollados, realmente fue sorprendente.

Y por último el proyecto de aprendizaje fue: Elaboramos nuestro álbum de animales, aquí se consideró dos sesiones: Pegamos figuras de

animales haciendo secuencias y última sesión que se consideró fue: Pegamos y comparamos los nombres de los animales.

En el desarrollo de las sesiones interrventoras, he previsto un instrumento de evaluación; la guía de observación para evaluar los aprendizajes esperados.

En la planificación de las sesiones de aprendizaje están sustentadas en función a las Rutas de Aprendizajes emanados por el Ministerio de Educación (2013), porque señala dos aspectos enfoques muy importante con respecto a las áreas de matemática y comunicación, como son el enfoque comunicativo textual y resolución de problemas.

Con respecto a la sub categoría esta considerado la motivación, que está relacionado con la teoría de la motivación de Alfonso Tapia.

Para coadyuvar a este proceso desarrollé la técnica de observación sistematica y como instrumento la guia de observación; donde me permitió identificar las dificultades y mejorar con respecto al juego como estrategia, se consideró tres valores: bueno, regular y no logró, después de haber aplicado el mencionado instrumento, los niños alcanzaron un porcentaje mayor en bueno y regular en minimo porcentaje y ninguno de ellos concluyeron en: no logró, en tal sentido la aplicación de la propuesta pedagógica contribuyó a mejorar la práctica pedagógica con lo que respecta a estrategias de motivación.

4.1.1 Resultados en relación a mi práctica pedagógica Deconstruida

Cuadro N° 5

CATEGORIA: PLANIFICACIÓN			
SUB CATEGORIA	**DESCRIPCIÓN**	**INTERPRETACIÓN**	**CONCLUSIONES**
Procesos pedagógicos	Al revisar mi diario de campo puedo observar que realizo una buena planificación con anticipación, considerando todos los procesos pedagógicos, pero con lo que respecta a la motivación planifico estrategias poco interesantes. .	Esta práctica pedagógica hace que los niños no se sientan motivados y que no despierta el interés por aprender.	Puedo afirmar que el hecho de realizar una planificación anticipada, preveendo todos los insumos pertinentes, con la finalidad de lograr en los estudiantes aprendizajes esperados.

Cuadro N°6

CATEGORIA: ESTRATEGIAS			
SUB CATEGORIA	**DESCRIPCIÓN**	**INTERPRETACIÓN**	**CONCLUSIONES**
Motivación	Al momento de realizar el análisis de los 10 diarios de campo, puedo identificar que no aplico estrategias motivadoras adecuadas en la ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Pienso que tengo niños desmotivados, porque desconosco las caracteristicas y necesidades de mis niños, sobre todo no considero la edad, ni sus estilos de aprendizaje.	Puedo afirmar que tengo dificultades en despertar el interés de los niños, desconociendo que la motivación es el punto de partida para generar el logro de los aprendizajes.

Cuadro N° 7

CATEGORIA: EVALUACIÓN			
SUB CATEGORIA	**DESCRIPCIÓN**	**INTERPRETACIÓN**	**CONCLUSIONES**
Técnica	Después de haber revisado los diarios de campo, se puede evidenciar que no especifico la técnica de evaluación.	De todas maneras las docentes observamos a nuestros niños, solo para anotar en el registro anecdotario, generalmente relacionados al aspecto conductual.	La técnica de observación espontanea me permite evidenciar los indicadores y capacidades propuestas
Instrumento	Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje no doy prioridad al uso de la guía de evaluación diariamente, solo realizo al finalizar el proyecto de aprendizaje.	Desconosco si los niños están logrando los aprendizajes de manera diaria.	Por tanto no realizo un proceso de evaluación pertinente y no puedo emitir juicios de valor para corregir las dificultades.

4.1.2 Resultados en relación a mi práctica pedagógica Reconstruida

Cuadro N°8

CATEGORIA: PLANIFICACIÓN			
SUB CATEGORIA	**DESCRIPCIÓN**	**INTERPRETACIÓN**	**CONCLUSIONES**
Procesos pedagógicos	He continuado desarrollando una buena planificación, pertinente, considerando todos los procesos pedagógicos, prorisando el juego como estrategias de motivación. .	Porque comprendi que el juego es una necesidad espontánea y natural de los niños, asi como señala Piaget Vigotsky, también es uno de los principios de la educacion inicial.	Una planificación organizada, pertinente y contextualizada permite la aplicación de estrategias y construcción de aprendizajes.

Cuadro N° 9

CATEGORIA: ESTRATEGIAS			
SUB CATEGORIA	**DESCRIPCIÓN**	**INTERPRETACIÓN**	**CONCLUSIONES**
Motivación	Con respecto a la utilización de estrategias motivadoras en base a los diferentes juegos como motor, cognitivo, simbólico entre otros a generado que las sesiones de aprendizaje sean más divertidas, porque a petición de los niños se repetia los juegos como el zancudito, la alcaldesa manda, entre otros.	Como varios autores coinciden en afirmar que el juego es ena estrategia para el aprendizaje, en ese entido los niños aprendieron jugando.	La motivación es uno de los procesos pedagógicos fundamentales para dar inicio al proceso de aprendizaje de los niños y mejor si son juegos de su preferencia.

Cuadro N°10

CATEGORIA: EVALUACIÓN			
SUB CATEGORIA	**DESCRIPCIÓN**	**INTERPRETACIÓN**	**CONCLUSIONES**
Técnica	Después de haber revisado los diarios de campo de la reconstrucción, puedo evidenciar que ahora describo el uso de la técnica de evaluación, que consiste en una observación más personalisada.	Si empleo la técnica de observación, implica realizar un trabajo pedagógico eficaz, por que me permite identificar las dificultades y yo como docente corregir las falencias de manera oportuna.	La técnica de observación sistemática, organizada, planificada, permite evidenciar el logro de los aprendizajes.
Instrumento	Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje ahora doy prioridad al uso de la guía de evaluación diariamente en el proceso de desarrollo de la sesión de aprendizaje. *Después de terminar sus trabajos, pasamos a registrar los resultados en la ficha de observación pasaron a guardarlo en sus respectivos casilleros.* Diario de campo: 27-11-2014	Comprendi la importancia de hacer uso de los instrumentos de evaluación, para asi poder evidenciar de manera precisa el logro de los aprendizajes esperados por los estudiantes y de corregir algunas falencias con respecto a mi nueva práctica pedagógica.	El uso de los instrumentos de evaluación de manera oportuna me permite identificar con precisión de manera oportuna si el niño esta aprendiendo.

4.2. Efectividad de la Práctica Reconstruida

Cuadro N°11

CONSOLIDADO DE LA EVALUACIÓN DE LA EFECTIVIDAD EN RELACIÓN AL PRIMER INDICADOR DE LOGRO

CATEGORÍA: PLANIFICACION DE ESTRATEGIAS																																	
Indicadores	Sesión 1			Sesión 2			Sesión 3			Sesión 4			Sesión 5			Sesión 6			Sesión 7			Sesión 8			Sesión 9			Sesión 10			RESULTADO		
	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP
Interpretar fuentes teóricas en relación a teorías de motivación basados en juegos.	X			X			X			X				X		X			X			X			X			X			9	1	
Seleccionar las estrategias de motivación basadas en juegos.	X			X			X			X				X		X			X			X			X			X			9	1	
Diseñar sesiones de aprendizaje que evidencian estrategias de motivación basadas en juegos.	X			X			X			X				X		X			X			X			X			X			9	1	
INDICADOR DE LOGRO: Contar con 10 sesiones de aprendizaje que evidencian la planificación de estrategia de motivación basadas en juegos con soporte teórico.																																	

Leyenda:

Pertinente: P Poco pertinente: PP Nada pertinente: NP

Cuadro N° 12

CONSOLIDADO DE LA EVALUACIÓN DE LA EFECTIVIDAD EN RELACIÓN AL SEGUNDO INDICADOR DE LOGRO

CATEGORÍA: PLANIFICACION DE ESTRATEGIAS																																				
Indicadores	Sesión 1			Sesión 2			Sesión 3			Sesión 4			Sesión 5			Sesión 6			Sesión 7			Sesión 8			Sesión 9			Sesión 10			RESULTADO		
	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP
Aplicación de sesiones de aprendizaje.	X				X		X			X			X				X		X			X			X			X			8	2	
Uso pertinente de materiales educativos.	X			X			X			X			X				X		X			X			X			X			8	2	
Desarrollo de juegos como estrategias de motivación.	X			X			X			X			X					X	X			X			X			X			8	3	
Descripción detallada de las sesiones de aprendizaje en los diarios de campo.	X				X		X			X			X			X			X			X			X			X			8	2	
Evaluar la efectividad de las estrategias de motivación basados en juegos.	X			X			X			X			X					X	X			X			X			X			8	2	
INDICADOR DE LOGRO: Contar con 10 sesiones de aprendizaje que evidencian la ejecución de estrategia de motivación basadas en juegos con soporte teórico.																																				

Cuadro N° 13

CONSOLIDADO DE LA EVALUACIÓN DE LA EFECTIVIDAD EN RELACIÓN AL TERCER INDICADOR DE LOGRO

CATEGORÍA: PLANIFICACION DE ESTRATEGIAS																																	
Indicadores	**Sesión 1**			**Sesión 2**			**Sesión 3**			**Sesión 4**			**Sesión 5**			**Sesión 6**			**Sesión 7**			**Sesión 8**			**Sesión 9**			**Sesión 10**			**RESULTADO**		
	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP
Revisar fuentes teóricas en relación a instrumentos de evaluación.		X		X			X			X			X			X			X			X			X			X			9	1	
Elaborar el instrumento de evaluación pertinente.			X	X			X			X			X			X			X			X			X			X			9	1	
Aplicar el instrumento de evaluación.			X	X			X			X			X			X			X			X			X			X			9	1	
Evaluar los resultados del instrumento de evaluación.			X	X			X			X			X			X			X			X			X			X			9	1	
Interpretar los resultados del instrumento de evaluación.			X				X			X			X			X			X			X			X			X			9	1	

INDICADOR DE LOGRO: Contar con 10 instrumentos de evaluación que evidencien los aprendizajes esperados en los niños.

Interpretación de los resultados

1. Con respecto al primer indicador de logro, de 10 sesiones de aprendizaje, puedo afirmar que 9, evidencian pertinencia con respecto a la planificacion de estrategias de motivación basadas en juegos,en un 90% mientras que 1 sesión de aprendizaje, el 10% fue poco pertinente con lo que respecta a estrategias de motivación basadas en juego. Finalmente puedo aseverar que en un 90 % la docente realizó planificación pertinente, con respecto a la planificación de estrategias basadas en juegos.
2. Con respecto al segundo indicador, de 10 sesiones de aprendizaje, puedo afirmar que en 8 sesiones evidencian pertinencia con respecto a la ejecución de estrategias de motivación basados en juegos y 2 sesiones evidencian poca pertinencia. Finalmente puedo afrmar que en un 80 %, la docente ejecutó las estrategias de motivación basados en juegos.
3. Con respecto al tercer indicador, de 10 instrumentos de evaluación, puedo afirmar que 9 instrumentos de evaluación evidencian los aprendizajes esperados de los niños en la escala de buena, mientras que 1 instrumento de evaluación evidencian poca pertinencia con respecto a los aprendizajes esperados. Finalmente puedo afirmar que en un 90 % se evidencia el uso de instrumentos de evaluación de manera diaria y en un 10 % permitió evidenciar los aprendizajes esperados de las niñas y niños.
4. Después de realizar la interpretación de los resultados, puedo afirmar que he logrado mejorar la práctica pedagógica en la aplicación de estrategias de motivación y aun presento falencias con respecto a la

ejecución de estrategias de motivación, que no depende de la actitud de la docente, si no también de factores familiares y sociales.

5. Finalmente puedo afirmar que la aplicación de estrategias basadas en juegos permite a las niñas y niños alcanzar los aprendizajes esperados.

Matriz de triangulación

Cuadro N° 14

Categoria: Planificación				
Sub categoria	**Observador interno** **Acompañante pedagógico**	**Observador externo** **Docente de aula**	**Docente investigador**	**Conclusiones**
Procesos pedagógicos	La docente planifica con anticipación cumpliendo con la secuencia y procesos pedagógicos, además elabora los materiales que va necesitar.	He observado que la profesora, planifica y cuenta con sus sesiones diariamente.	La planificación es una de mis fortalezas y me preocupo que estén presentes todos los procesos pedagógicos.	Lo base para el logro de los aprendizajes es contar con una planificación pertinente y contextualizada.
Categoria: Estrategias				
Motivación	La docente maneja estrategias motivadoras, concerniente a juegos.	La docente durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje desarrolla juegos en función a lo que pretende lograr.	Desarrollo ahora la motivación con juegos de su interés, considerando la edad del niño y el contexto.	Para el logro de las competencias propuestas en los niños, cumple un papel importante la ejecución de estrategias, que tiene que ver mucho con la actituda de la docente y el medio familiar y social del niño.
Categoria: Evaluación				
Técnica **Instrumento**	La docente hace uso de la observación, de manera mas sistematica y organizada y prueba de ello es la aplicación de la guía de observación y el diario de campo.	La docente emplea instrumentos de evaluación diariamente, permitiendo desarrollar una evaluación más pertinente.	Estoy empleando la guía de evaluación como instrumento para registrar los logros obtenidos de los niños, de una manera más precisa.	El hecho de utilizar la guía de observación, me permite identificar los logros y dificultades que presentan los niños de una manera mas acertada y me permite mejorar las estrategias de enseñanza.

Lecciones Aprendidas

Cuadro N° 14

Cuadro de Lecciones aprendidas

CATEGORIA	MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA ANTES	MI PRACTICA PEDAGÓGICA AHORA	LECCIONES APRENDIDAS
Planificación (Procesos pedagógicos)	Siempre planifico puntualmente considerando los procesos pedagógicos y preveendo los materiales educativos pertinentes.	Ahora, no solo me procupo por planificar puntualmente, si no también en dicha planificación considero estrategias referido a un determinado juego y de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños.	Considero a la planificación una etapa básica para llegar a ejecutar de manera oportuna las sesiones de aprendizaje, cumpliendo en lo posible todos los procesos pedagógicos.
Estrategias (Motivación)	Desarrollaba la motivación en los niños, empleando materiales estructurados y no estructurados, pero observo a mis niños que no están interesados por aprender y me preocupaba por cumplir con lo planificado.	Empleo como estrategias de motivación a los diferentes tipos de juego, partiendo de sus necedades e intereses, considerando las teorías de la motivación, de manera que los niños se muestren interesados por aprender y logren los aprendizajes propuestos.	Durante mi práctica pedagógica, desarrollo estrategias de motivación en base a juegos, porque comprendí que mis niños se divierten jugando y aprenden mejor, lo observo en sus expresiones y a mi me motiva a seguir mejorando y a priorizar los juegos que los niños desean realizar.
Evaluación	Realizaba un proceso de evaluación superficial, guiándome en situaciones, que no se relacionaban con el logro de los aprendizajes. Utilizaba instrumento de evaluación solo al finalizar el desarrollo de la unidad didáctica	Realizo un proceso de evaluación pertinente, de manera diaria y utilizo una guía de observación que responde al indicador propuesto.	Mediante la utilización de la técnica de observación sistemáica y el uso de la guía de observación, me permite evidenciar la efectividad de mi practica pedagogica.

CONCLUSIONES

1. La deconstrucción de la práctica pedagógica contribuyó a identificar las recurrencias con respecto al uso de estrategias motivadoras, no lograré los aprendizajes esperados en niños y niñas de la Institucion Educativa Inicial Nº 249 de Leoncio Prado 2014.

2. A partir de la reflexión critica reflexiva e interpretación de las teorías explicitas, con respecto a las estrategias motivadoras, basados en juegos pude mejorar la práctica pedagógica y al mismo tiempo los niños y niñas lograron las competencias propuestas**.**

3. La aplicación de la propuesta pedagógica innovadora mediante el desarrollo de sesiones de aprendizaje pertinentes y contextualizados referidas a estrategias de motivación, basados en juegos, permitió lograr los aprendizajes esperados en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Nº 249 de Leoncio Prado 2014.

4. La efectividad de la propuesta pedagógica con respecto a las estrategias de motivación basados en juegos, logrò desarrollar en los niños los aprendizajes esperados en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Nº 249 de Leoncio Prado 2014.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a todas las docentes del nivel inicial desarrollar de manera permanente la deconstrucción de su práctica pedagógica, para poder identificar sus fortalezas y falencias.

2. Se recomienda a todos los docentes del nivel inicial aplicar estrategias pedagógicas innovadoras basadas en juegos “porque los niños aprenden jugando y logran aprendizajes esperados”.

3. Se recomienda a todos los docentes del nivel inicial aplicar teorías explicitas en el desarrollo de las diferentes áreas curriculares.

4. Se recomienda a todos los docentes del nivel inicial aplicar propuestas pedagógicas innovadoras, para contribuir con la mejora de la calidad educativa y formación profesional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Domínguez, Mendoza, Dávila y Miraval (2014) *Bloque temáticoInvestigaciónAcción II*.UNHEVAL MINEDU. Huánuco.
- Fingermann H. (2010) www. *educación la guía* 2000.com/*estrategias didácticas/enseñanza.*
- *Manual Diseño y desarrollo del trabajo de investigación*. Escuela de Post grado. Trujillo Perú.
- Ministerio de Educación. (2010), *Orientaciones metodológicas para el uso de los cuadernos de trabajo aprendemos jugando para niños y niñas de 4 y 5 años.*(1ra Ed.).Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Ministerio de Educacion (2009) *La hora del juego libre en los sectores. Guia para educadores de servicios educativos de ñiños y niñas menores de 6 años.*1ra Edición. Lima. Peru
- Minedu Rutas del aprendizaje (2014) Corporacion Grafico Navarrete S.A.Lima Perú
- Ramos, Soria, Sánchez y Chia. (2014).*Didáctica General para el tratamiento Holístico del Currículo I.*UNHEVAL MINEDU. H.uánuco.
- Restrepo, B. (2014). *La investigación educativa como estrategia de transformación de la práctica pedagógica de los maestros.* 2da. Edición. Gitisac. Lima. Perú.
- Santrock W. John (2004) Psicologia de la Educacion. Primera edición.Volumen II Colombia.

- Prados, Sanchez, Rey, Pertegal, Reina, Ridao, Ortega y Mora.(2014) Manual de psicología de la Educacion.Ediciones Piramide.Madrid España.
- Viscarra, Sanca, Cencia y Chacon (2011) *Metodología de la evaluación de capacidades y actitudes.* (1ra Ed.). UNCP. Huancayo. Perú.
- *Teoríasdelamotivación humana*.http://www.monografias.com/trabajos82/teorias-motivacion-humana/teorias-motivacion humana.sht.
- Valiño Gabriela Editado en Revista Conceptos. (2010). Año 77. Nro 2. Boletín de la Universidad del Museo Social Argentino.
- *Teorías de la motivacióhumana*.http://www.monografias.com/trabajos82/teorias-motivacion-humana/teorias-motivacion humana.sht.Publicado el junio 29, 2012
- http://es.slideshare.net/SandritaMejia/la-motivacion-como-estrategia-del-aprendizaje

  La motivación como estrategia indispensable para el aprendizaPublicado en Educacion por Sandra Mejia el 16 de febrero del 2012.
- Jalinton ReyesEstrategias metodológicas para el nivel inicial (página 2) www.monografias.com/trabajos61/estrategias-metodologicas-ensenanza-inicial/estrategias-metodologicas-ensenanza.
- ValiñoGabrielaEditado en Revista Conceptos. (2000). Año 77. Nro 2. Boletín de la Universidad del Museo Social Argentino.
- Quintero; J (2007); Universidad Fermin Toro; Escuela de Doctorado; Seminario Teorías y paradigmas educativos; Venezuela; extraído el 28 de Junio del 2012 en sitio web: http://doctorado.josequintero.net/

ANEXOS

ANEXO N° 1

ANEXO N° 01: Registros del Diario de Campo Investigativo de la Reconstrucción

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO 1

ACTIVIDAD: Los candidatos proponen sus propuestas y elaboran afiches

Fecha: 29 de Seiembre del 2014

CAMBIOS Y MEJORAS	DESCRIPCION	CATEGORIAS
Observé a mis niños muy motivados y les gusto este juego por lo que tenía que repetir. La niña tenia mas simpatizantes y a uno de los niños envés de hacer la barra lo rechazaban, pienso que debe ser por su conportamiento con sus compañeros. Los niños trabajaban emocionados por apoyar a su candidato, algunos dibujaban el símbolo, otros recortabanlos símbolos de los afiches para pegar en el suyo, habia material para todos.	Despues de haber culminado con las actividades permanentes de entrada, iniciamos la actividad realizando el juego donde los niños imitaron con su cuerpo la posición de los diferentes símbolos de los partidos políticos,que estaban unas paletas, asi sucesivamente y de manera rápida se cambiaba las paletas, cuando ya se terminó de realizar la motivación, los niños pidieron seguir jugando una vez mas, entonces les complaci. Luego continué realizando algunas preguntas como: ¿Les gustó el juego? Dijeron que si ¿Cuántos símbolos se ha escogido?.Luego pedimos que pasen los candidatos elegidos que eran cuatro, pero pasaron dos y uno de las candidatos no quería pasar, entonces les dije a los niños tenemos un problema, que hacemos, entonces ellos respondieron yo, yo,entonces fue reemplazado con otro niño En vista de la situación opine ¿Qué les parece si los sometemos a sorteo? Entonces aceptaron. En ese momento repartimos papelitos doblados luego, salimos salieron dos niños elegidos.Observe En sus rostros un poco de descontento, entonces les expliqué que debemos ser respetuosos con el sorteo. Pasan los cuatro candidatos al frente de sus compañeros para preguntarles sus propuestas. Para ello coloqué en la pizarra el papelote, con los respectivos simbolos, uno a uno expresaron que de ser ganadores lo que van hacer por su I.E. Sus respuestas fui escribiendo en los recuadros correspondientes, Deyvis dijo que va hacer juegos por el jardín, Nicol que ayudar a poner orden, después damos lectura las propuestas. Entonces Davydencko , que hay que jugar a nuevamente con las paletas . entonces acepte realizar el juego de manera rápida.	Inicio Motivación Juego Saberes previos Situaciones imprevistas Estrategias Nuevo conocimiento Construcción de lo aprendido Juego Motivación

	Salieron al frente nuevamente, por turno los candidatos, a medida que salían, sus compañeros hacían las respectivas barras. Despues pasan a desarrollar su trabajo en equipo, elaboran sus afiches, en los papelotes los niños representan el mensaje que dio su respectivo candidato, incluyendo el símbolo Después de terminar el trabajo, pasan a guardarlo en su archivador y no se aplicó la guía de observación. Ya para concluir desarrollamos las preguntas metacognitivas: La mayor parte de los niños respondían a las preguntas.	Trabajo grupal Instrumento de evaluacion Metacognición

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO 2

ACTIVIDAD: Sufragamos y registramos datos en el cuadro de doble entrada.
Fecha: 02 de Octubre del 2014

CAMBIOS Y MEJORAS	DESCRIPCION	CATEGORIAS
Con respecto al juego en sectores pasarlo para la última hora, por que los niños ya querían elegir a su alcalde. Los niños se divirtieron mucho con esta actividad, por que lograron el aprendizaje esperado, porque no les intereso el tiempo transcurrido.	Después realizamos las actividades permanentes de entrada, con la participación activa de los niños. Para iniciar la actividad realicé la motivación, entregando a los niños los diversos materiales que se van emplear para sufragar como el ánfora, la cédula, el padrón y a medida que cantábamos los niños salían a bailar, esta actividad lo realicé por equipos de trabajo, para que todos participen, como Salomón es un niño muy activo, pedimos mediante la canción que saliera a bailar y asi lo hizo, actitud que contagió a los demás. En el momento de formular las preguntas, los niños repondian, lo que habíamos realizado, pero también querían iniciar con el sufragio. Después les dije que hoy vamos a jugar a la votación para elegir a nuestro alcalde, para ello invité que pasen a los candidatos de acuerdo al orden de la lista y algunos niños que no están de acuerdo con un determinado candidato demuestran su desacuerdo en eso Gerardo comienza a gritar el nombre de un candidato de la provincia. Acto seguido realizamos la instalación de la mesa de sufragio,yo realicé una corta dramatización sobre el sufragio a cada uno de los miembros se les puso el fotochet, después les explicamos los materiales que van emplear. El primero en pasar fue Davydencko, luego Deyvis, asi sucesivamente, los demás niños también se acercaban los demás niños a sufragar, estaban muy emocionados.Pero el tiempo nos ganó porque llego la hora del recreo, entonce les dijimos a los niños que mañana continuamos con el conteo de votos, pero ellos no querían, entonces negociamos y quedamos .que lo realizaremos después de recreo.	Planificación Motivación Niños motivados Juego de roles Estrategias

	Despues del recreo retomamos con la actividad, vamos a realizar el conteo de votos para saber quien es nuestro alcalde. Colocamos el cuadro de doble entrada para registrar con palotes el número de votos por candidato. Despues todos nos sentamos formando una ronda en el salón, para realizar el conteo, colocamos el ánfora al centro y lo abrí, luego los niños pasaron por turno a sacar una cédula e identificar el símbolo marcado, asi fue sucesivamente, mientras que los niños por su cuenta iban contando el número de palotes, al final del conteo hubo un empate entre Nicol y Davydencko, entonces pregunté: ¿Quién ganó? En coro los niños respondieron ¡Empate¡ entonces repliqué: ¡Que hacemos frente al problema? Jhoel dijo; que gané el que hace más barra, en eso Gerardo dijo hay que volver a votar, entonces pregunté: ¿Están de acuerdo? A coro respondieron que si. Entonces expliqué a los niños que este proceso se le llama segunda vuelta. Para ello les entregué una hoja en blanco y plumón, los niños allí dibujaron el símbolo de su preferencia entre los candidatos que empataron, en este caso la flor y la pelota. Terminada la actividad nuevamente se empezó a contar los votos dibujados. Obteniendo el mayor numero de votos la niña Nicol. Se alegraron los de su equipo, pero Davydencko se puso a llorar. Me acerque y lo abracé, luego le dije que el también apoyaría a Nicol cuando ella faltara a clases. Luego invite a los niños para que felicitaran a nuestra alcaldesa, asi lo hicieron y les digimos que el dia de mañana haríamos la ceremonia a la alcaldesa. Y pasaron a retirarse porque sus padres los estaban esperando. Ya no hubo tiempo para realizar las preguntas metacognitivas.	Planificación Material Asamblea Participación Confligto cognitivo Alternativas de solución Situación inesperada

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO 3

ACTIVIDAD: Entregamos la medalla a nuestra alcaldesa.
Fecha: 06 de Octubre del 2014

CAMBIOS Y MEJORAS	DESCRIPCION	CATEGORIAS
Los niños dibujaron en función a la consigna, entonces se puede decir que se dio un aprendizaje significativo, porque lo relacionaron con el evento del contexto.	Después de la verbalización del juego en los sectores y como el dia anterior ya se eligió a la alcaldesa del salón, entonces invité a Nicol que pase al frente para que inicie la motivación realizando el juego la alcaldesa manda, Jhoel dijo después yo. Entonces Nicol empezó con el juego diciendo:la alcaldesa manda que todos como la flor, la alcaldesa manda todos como el corazón, asi sucesivamente. Despues de jugar formulamos algunas preguntas: ¿Qué hemos jugado?¿Porque Nicol me apoyó con el juego?, Jhoel respondió porque es la alcaldesa. , luego pregunté y ¿Quien quedó en segundo lugar?, los niños respondieron Davydencko. ¿Qué pasaría si Nicol un dia faltaría a clases, quien lo reemplasaria? La maestra escribia las respuestas de los niños en un papelote, Jhojan respondó, buscaríamos un asistente. Otro niño respondió los que fueron los candidatos. Para ello invitamos a Jhojan que pase al frente, porque fue uno de los candidatos. Con la presencia de los dos hicimos la presentación respectiva, luego les colocamos sus medallas respectivas. Luego colocamos en la pizarra las tarjetas léxicas: Alcalde y primer regidor y desarrollamos la conciencia fonológica y comparamos el numero de silabas. Luego se le pidió que diga algunas palabras a sus compañeros, Nicol djo que estaba feliz por ser la ganadora. Jhojan se quedó callado.	Juego en sectores Motivación Saberes previos Conflicto cognitivo Construcción del aprendizaje

	Luego invite a sus compañeros que feliciten a la alcaldesa, asi lo hicieron , al inicio el equipo rojo como que no querían felicitarlo, pero finalmente lo hicieron al ver que los demás niños los estaban felicitándolos. Entonces explique a sus compañeros que la alcaldesa nos va ayudar a poner orden en el aula y tenemos que comportarnos bien. Y ahora pasaremos a realizar los trabajos: Pedi apoyo a Sabde para entregue las hojas a cada uno de sus compañeros, les di la consigna: Dibujan y pintan a la alcaldesa y que escriban sus nombres.. Observe a los niños que dibujaban, el primero en terminar fue Jhoel, luego Jhojan, yo les felicite por sus logros, los demás niños también dibujaron, pero de manera mas lenta. Al final todos los niños concluyeron su trabajo y me explicaban lo que habían dibujado, también les felicite por ello. Par terminar, formule algunas preguntas metacognitivas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué hemos jugado?¡Como nos hemos sentido?, los niños respondían pidiendo la palabra lo que habían trabajado ese dia, como: de la ganaora, de la alcaldesa, entonces replique ¿Qué mas hemos realizado? Dijeron, hemos jugado la alcaldesa manda, Keily dijo: Le dimos su premio a Nicol por ser ganadora.	Construcción del aprendizaje Socialisación Nuevo conocimiento Responsabilidad Aplicación de lo aprendido Exposición Metacognición Evidencia de su aprendizaje

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO 4

ACTIVIDAD: Elaboramos una tarjeta de invitación para la feria.
Fecha: 20 de Octubre del 2014

CAMBIOS Y MEJORAS	DESCRIPCION	CATEGORIAS
Observe a mis niños su participación e inquietud por responder y seguir la secuencia de la rima.	Después de realizar las actividades de rutina, Inicie con las actividades de motivación, donde les presenté la rima con icono verbal y se les preguntó¿Qué texto será?, los niños decían: una poesía, Davydenco: una canción, Deyvis dijo una rima. Muy bien, los felicité. Entonces Salomon dijo: yo también iba decir rima. Pasamos a realizar un juego con rimas, estas referidas a los platos de comida que ellos en la anterior sesión habían seleccionado, para iniciar con el juego se repartió las tarjetas con figuras de los platos de comida a cada uno de los equipos de trabajo, luego la maestra pasa a leer la rima y a medida que vamos avanzando con la lectura, el equipo correspondiente levanta la paleta con la figura respectiva de la rima, a un incio parecía que no lo habían entendido , pero después levantaban la tarjeta correctamente, allí pude observar a los niños se le observar los niños bastante emocionados y atentos por responder. Respondieron las preguntas respectivas diversas en función a lo realizado, entonces dije: Que debemos hacer para que nuestras mamitas vengan a la feria? Entonces Sabde respondió: una invitación, aproveche esta respuesta para decirles, si es cierto y les dije que hoy vamos hacer una invitación para nuestras mamás, para que vengan mañana a la feria gastronómica.	Motivación Juego Motivación Saberes previos Conflicto cognitivo Nuevo conocimiento

	Entonces les presente un papelote con el modelo de una tarjeta de invitación. Leimos el texto, luego desarrollé la conciencia fonologica, identificando el numero de silabas, luego diferenciamos sonido inicial y final, también el sonido de las vocales. Al momento de desarrollar la ficha de aplicación: Leimos la tarjeta de invitación y les dije que escriban las vocales en las palabras que corresponde. En el momento de desarrollar la ficha algunos niños se acercaron a leer la tarjeta que estaba en la pizarra y comparando pasaban a escribir las vocales que faltan en siu ficha respectiva, pero el otro porcentaje de niños escribían solos sin apoyo. Finalmente decoraron con serpentina los bordes de la tarjeta. Por turno presentaron sus tarjetas y yo iba registrando el ficha de evaluación. Después realicé las preguntas metacognitivas, el cual respondieron acertadamente. Luego se les explicó que la tarjeta tiene que entregar a su mamá para que venga mañana a la feria gastronómica.	Construcción del aprendizaje Instrumento de evaluacion Aplicación de lo aprendido Metacognición

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO 5

ACTIVIDAD: Participamos en la feria gastronómica.
Fecha: 21 de Octubre del 2014

CAMBIOS Y MEJORAS	DESCRIPCION	CATEGORIAS
Los niños proponieron realizar este proyecto porque querían saborear las comidas de su preferencia, por ello hoy estaban muy emocionados.	Damos inicio a la actividad recordando los acuerdos para jugar, luego se paso a invitar a una niña para que dirija el juego, en eso salió a participar Keyli, ella tenia una paleta con el dibujo de una comida. realizando el juego: los niños se desplazaban libremente por el aula realizando diversos movimientos,y cuando ella levantaba la paleta los niños se quedaban estáticos, luego nuevamente se reanuba el juego. Después realizamos las preguntas previas: ¿Qué hemos realizado? ¿Qué haremos hoy?, los niños respondieron la feria, Maycol dijo: mi mama esta cocinando pachamanca, Ariana dijo, mi mamá va traerr tacacho, entre otras respuestas. ¿Qué pasaría si si las mamitas se olvidan de traer las comidas que prepararon? Hilay dijo, no haríamos la feria, Salomon dijo, no le dieron la tarjeta a la mamá, entonces les dije que era muy importante entregar las invitaciones y les explique que en efecto hoy vamos a realizar la feria. ¿Que vamos hacer para dar incio a la feria?, Jhoel dijo mover las mesas y ¿Que más? repliqué poner letreros, muy bien respondi. Pero nuevamente pregunté que más nos falta? , no dijeron nada. ¿Cuántas comidas van a preparar?, dijeron cuatro? ¿Qué vamos hacer hoy? Nicol respondió: la feria	

	Entonces presenté a los niños un cartel que dice: BIENVENIDOS A LA FERIA GASTRONOMICA. Pregunté ¿ Qué creen que dirá en el cartel? Los niños formularon sus hipótesis y yo fui escribiendo en el papelote sus respuestas la profesora va escribiendo en la pizarra. Luego, después leemos e identificamos la hipótesis correcta. Desarrollamos la conciencia fonológica con diversos movimientos corporales. Por grupos organizamos las mesas, colocan el cartel con el respectivo nombre de la comida y eligen un responsable para que exponga los ingredientes de la respectiva comida. Empezaron a llegar las madres de familia con las espectivas comidas, cada equipo de trabajo lleva a su mamá a su equipo correspondiente para organizar y preparar todo. Luego damos inicio a la feria, donde el representante expone el plato de comida que han prparado, para ello dio inicio con la exposición el equipo de Salomon,lo relizo muy bien y todos le aplaudimos. Luego paso a exponer el equipo de Jhojan, que era Tacacho con cesina, lo hicieron muy bien. El otro equipo fue de Nicol, que expuso sobre el plato de papa la huancaína, quien servia fue Mel. Y el postre expuso el equipo de Jhoel,	

	que trajeron ensalada de frutas, terminada las exposiciones los niños pasaron a a degustar los diferentes platos de comida. El plato que mas gusto a los fue la pachamanca.Culminada la actividad, los niños pasan a desarrollar el trabajo individual: Dibuja y pinta lo que realizaron, luego escriben de acuerdo a su nivel de escritura, los niños dibujaron y cuando iban terminando venían a presentarlo y yo lo registraba en la guia de observación. Para culminar hacemos las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?, ¿Cómo se comportaron?, los niños participaban levantando la mano para hablar. Terminada la actividad, las madres recogieron los utensilios y pasaron a retirarse, todos les agradecimos por su participación.	

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO 6

ACTIVIDAD: Cuidamos el agua jugando agua y cemento

Fecha: Lunes 10 de Noviembre del 2014

CAMBIOS Y MEJORAS	DESCRIPCION	CATEGORIAS
Comprendieron la importancia de respetar las reglas del juego. Observe la preocupación de los niños por no haber realizado el juego, se culpaban entre ellos. **SITUACIONES PROBLEMATICAS** Observe a los niños que no estaban bien motivados, tres niños empezaron hacer desorden, no estaban cumpliendo	Los niños fueron llegando al aula, yo muy atenta recibía sus abrazos y saludos. Luego explique que elijan en que sector pueden jugar. Dos equipos eligieron el sector de construcción(Pleygos), el otro con los juguetes de la cocinita, otro con el sector de experimentos. Jugaban muy contentos, Hilary, Mishely y Nicol servía la comida a Jhoel y Gerardo. Al terminar de jugar, verbalizaron lo que jugaron, sobre todo muy emocionados Jhoely Gerardo. Luego desarrollamos las actividades de rutina. Para dar inicio a la motivacion, repartí tarjetas de colores a los niños, luego se agruparon por colores y se dirigieron a las mesas respectivas, allí tenían que formar el rompecabezas. Cada uno de los equipos se esforzaron por dar solución al reto,mientras que enel equipo rojo me di cuenta que no querían compartir las tarjetas. Me acerque muy amablemente y les explique, luego comenzaron a trabajar.El equipo naranja fue el primero en armar, dijeron agua y cemento, el segundo igual, los dos equipos también. Enseguida plantee la pregunta: ¿Qué creen que jugaremos hoy? . Francis respondió: agua y cemento. Invite a un niño que pasara al frente a dirigir el juego. En efecto salió Jhoel. En eso Deyvis dijo: el juego tiene reglas. En efecto recordamos los acuerdos tomados el di anterior.	Juego en sectores Niño lider Estrategia Motivación Materiales Saberes previos Resolución de problemas

con los acuerdos, por ello se suspendió el juego.	Yo observaba a los niños muy ansiosos. Se dio inicio al juego y durante su desarrollo, cuando ya terminábamos, un grupo de niños(Davydenko, Francis, Jhoel y David Daniel) empezaron hacer desorden. Entonces puse un alto y les dije ¿Estaremos cumpliendo las reglas del juego? , todos respondieron ¡No¡, ¿Entonces qué hacemos?, los niños respondieron: Se suspende el juego, entonces así fue. De regreso en el aula dialogamos sobre lo sucedido y finalmente pregunté:: ¿Por qué habremos jugado agua y cemento? Entonces decidí continuar con la actividad, coloque en la pizarra la siguiente interrogante: ¿Cuántas jarras pequeñas con agua llenara una jarra grande?.Para ello a cada equipo de trabajo se les entregó jarras y agua. Donde explique a los niños que vamos a trabajar con agua , evitando en no derramar después del trabajo depositaremos el agua en un balde para que utilice la señora de la limpieza. Algunos cumplieron otros no. Entonces los niños empezaron a trabajar y tratar de dar solución al problema, un tiempo prudencial, en eso dijo Gerardo: Dos jarras pequeñas, me acerqué para que realizara la demostración y así lo hizo. Los demás equipos no podían encontrar la solución, entonces me acerque para darles alternativas. Invité al equipo naranja a pasar al frente para que lo representara en el papelote.	Expectativa Estrategias de Motivación Juego Incumplimiento de acuerdos Saberes previos Conflicto cognitivo Acuerdos Trabajo en equipo Utilización de estrategias Guía

	Como observé que se equipo quería masretos, entonces decidí insertarle los vasos. Plantie la pregunta, ¿Cuantos vasos llenará una jarra grande? A medida que los demás equipos iban encontrando la solución, los estimulábamos con aplausos. Y de la misma manera el equipo naranja dio con la solución y pasaron a representarlo en el papelote. Finalmente dialogamos sobre el uso correcto del agua, depositando el agua en un balde. Para terminar, representaron gráficamente en una hoja y explicaron lo que realizaron. Luego realizamos algunas preguntas metacognitivas y respondían acertadamente. Después pregunte sobre el juego, Deyvis señalo: por la culpa del equipo verde. Entonces reforcé nuevamente que debemos respetar las reglas del juego.	Representación grafica Conflicto cognitivo Aplicación de lo aprendido Trabajo en equipo Evaluación Representacion gráfica Metacognición Reglas de juego

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO 7

ACTIVIDAD: Evitemos el dengue jugando el zancudito

Fecha: Martes 11 de Noviembre del 2014

CAMBIOS Y MEJORAS	DESCRIPCION	CATEGORIA
Al realizar los juegos observé a los niños que se divertían mucho, pidieron jugar una vez más y así lo hicimos. Se mostraronmásentusiastas. **SITUACIONES PROBLEMATICAS**	Los primeros en llegar fueron Junior y Estrella, los recibí afectuosamente y les pedí que me ayudaran a bajar las sillas, así lo hicieron, luego se fueron a jugar con los vasos.Después llego Gerardo y eligió jugar con los petates, haciendo su casita, así sucesivamente según iban llegando cogían los materiales del sector de construcción, un grupo de niñas se fueron al sector de arte para colorear figuras. Culminó su juego, por equipos expusieron lo que realizaron. Paralelo a su llegada los niños iban registrando su asistencia. Para dar inicio a la actividad Pedí a los niños que pasen al centro del salón y les manifesté que vamos a realizar un juego, el zancudito. Pedimos a los niños que pasen al centro del aula y forman una ronda. Elegimos a Junior para que representara el zancudo, recordamos las reglas del juego, en eso Deyvis dijo el que no cumple con las reglas del juego, se suspende y así lo confirme. Después de haber culminado con el juego, se sentaron en el piso en media luna, luego formule preguntas: ¿Qué juego hemos realizado? Los niños respondían : el zancudito ¿Por qué hemos realizado este juego?, los niños dijeron porque hay muchos zancudos.	Juego en sectores Estrategas de Motivación Juego Estrategia Acuerdos Saberes previos Conflicto Preguntas Respuestas

	Nuevamente pregunte: ¿Qué pasaría si nos pica un zancudo?, los niños respondieron le aparecen heridas, Ariana dijo: le da la fiebre. Entonces les dije hoy vamos hablar del dengue. Nos organizamos con los niños, y salimos afuera a realizar una exploración por el patio de Institución para identificar los depósitos de agua y dialogamos al respecto. Los niños muy emocionados vaciaban el agua de los depósitos. De regreso en el aula, por equipos de trabajo observaban y describían afiches sobre el dengue. Allí diferenciábamos los zancudos del dengue del zancudo normal y lo debemos hacer para evitar el dengue. Luego en la pizarra, colocamos la frase: ZANCUDO DEL DENGUE, con la participación de ellos desarrollamos la conciencia fonológica por palabras. Para terminar, el responsable de “papel” pasó a repartir las hojas de papel a sus compañeros, para que dibujen la parte que más les impactó. Los niños dibujaban muy emocionados, algunos representaban el juego y otros dibujaban el zancudo. Sucedió algo inesperado: Daniel también dibujo el zancudo; cuando me mostro el dibujo lo felicité y él me sonrió. Keily después de haber escrito, había transcrito la palabra zancudo ya otros que no lo habían hecho, les sugería que escriban con la letra de niños. Despues de observar la profesora registraba los logros obtenidos en la guía de observación. Desarrollé las preguntas metacognitivas y respondieron acertadamente.	Investigación Trabajo en equipo Alternativas de solución Observación Descripción Responsabilidades Aplicación de lo aprendido Instrumento de eva Metacognicion

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO 8

ACTIVIDAD: Jugando a las escondidas evaluamos lo que aprendimos.

Fecha: Lunes 17 de Noviembre del 2014

CAMBIOS Y MEJORAS	DESCRIPCION	CATEGORIAS
Cuando terminó el juego, los niños querían seguir jugando, pero les dije que lo haremos en el recreo. Además los niños manifiestan su apreciación frente a las actividades realizadas.	Como de costumbre, al llegar a la institución educativa, preveo los materiales que voy a utilizar ese día.Luego espero a mis niños. Para realizar la actividad previamente la profesora escondió algunos materiales que hemos utilizado en el desarrollo del proyecto. Por diversas situaciones, decidimos pasar el juego en sectores para la última hora. Después de haber realizado las actividades de rutina, y haber hecho uso de los servicios higiénicos, Pedí a los niños que pasen al centro para realizar el juego de las escondidas. Pedimos a Nicole, que fuera la niña que va buscar a sus compañeros. Para ello se le dijo que saliera y contara hasta el número 10 y así fue. Los niños se escondieron en el salón, luego Nicol ingreso a buscarlos, fue encontrándoles uno a uno, aquí los niños salían con los materiales que fueron utilizados, en el desarrollo de las demás sesiones.A medida que fueron presentando se les formulaba preguntas:¿Qué es? ¿Qué hemos realizado con este material? Los niños recordaban y mencionaban la actividad que habían realizado, como Ruth al encontrar la jarra dijo que habíamos jugado llenando con agua. Francis al encontrar el afiche de prevención para el dengue	Previción de materiales Planificación Juego en sectores Juego Motivación Liderazgo Aplicación de lo aprendido Estrategia

Para terminar, el responsable de “papel” pasó a repartir las hojas de papel a sus compañeros, para que dibujen la parte que más les impactó. Los niños dibujaban muy emocionados, algunos representaban el juego y otros dibujaban el zancudo. Sucedió algo inesperado: Daniel también dibujo el zancudo; cuando me mostro el dibujo lo felicité y él me sonrió. Keily después de haber escrito, había transcrito la palabra zancudo ya otros que no lo habían hecho, les sugería que escriban con la letra de niños. .	manifestó queremos jugar el zancudito, así sucesivamente entre otros materiales. Invite a los niños, que se ordenen para realizar una asamblea, para lo cual pasaron al frente de la pizarra y se sentaron en el piso. Explique a los niños que hoy vamos a realizar la evaluación de las actividades de proyecto. Para ello les hemos presentado el cuadro de planificación que hemos realizado con ellos. Damos lectura a cada una de los juegos que hemos realizado, los niños respondían si habíamos cumplido y también de cómo se habían sentido, en cada juego Luego cada uno de los niños en un papelote escribían o dibujaban el juego o actividad que más les había gustado. Observe a mis niños que los juegos realizados fueron significativos de acuerdo a lo que señala David Ausubel. Para culminar con la actividad, por equipo dibujaron con plumón lo que más les gusto de los juegos y actividades realizadas. Después pasaron al frente de sus compañeros a exponer sus trabajos y los demás brindábamos el estímulo respecti	Materiales educativos Saberes previos Aprendizaje significativo Asamblea

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO 9

ACTIVIDAD: Pegamos figuras de animales en el álbum haciendo secuencias.

Fecha: Lunes 24 de Noviembre del 2014

CAMBIOS Y MEJORAS	ACCIONES PREVIAS	CATEGORIAS
	Como de costumbre,	Hábitos
	llegué a la institución y organice los materiales que voy a emplear hoy el propósito es realizar secuencias con tres patrones.	Puntualidad y responsabilidad
	Los primeros en llegar fueron Junior y Estrella, quienes mostraban una alegría y decidieron jugar con los vasos.	Reflexión
	Así sucesivamente fueron llegando los demás niños y niñas, fueron eligiendo el sector con lo que van a jugar, de manera libre sin haber empleado ninguna estrategia.Pienso que para la próxima debo considerar una estrategia, de manera que los niños puedan participar en todos los sectores.	Juego cognitivo
	En el desarrollo del juego libre, Francis sacó un juguete y jugo con un grupo, en eso empezaron agredirse, me acerque hacia ellos para que tuvieran cuidado y no lastimarse. En ese momento debí haberle recordado la norma número 2, para las siguientes sucesos debo actuar de inmediato y no debo dejar de pasar el suceso.	Trabajo en equipo
	Cumplido el tiempo les recordé que falta 5 minutos para que termine el juego. Pasaron a guardar los juguetes en su lugar pero algunos seguían jugando, les volví a recordar el tiempo.	Normas de connvivecia
	Luego me acerqué a cada mesa por color para preguntar lo que habían jugado, algunos niños expresaban lo que habían realizado, pero otros niños decían: cuando yo estaba en la otra mesa jugué con pleybo, para los días posteriores debo dejarles que socialicen lo que realizaron en el juego libre, porque les cambie de lugar antes de	Reflexión

	cumplir uno de los procesos metodológicos del juego libre en los sectores. Una de las mesas tenían los cuentos les recalque que debemos guardar, algunos de ellos me dijeron el titulo de los cuentos.Paralelo al juego libre en los sectores, los niños iban registrando su asistencia en el cartel. Luego desarrollamos las actividades de rutina por equipos. Los niños participaban en las actividades de rutina por mesas de color. Para hoy planifique la actividad " Secuencia de animales en un album. Iniciamos la actividad, explicando a los niños que vamos a realizar un juego de animales, para ello les recordé las normas para realizar el juego y que vamos a realizarlo en el patio, para ello entregamos a cada uno una silueta de un animal. Todos los niños deben salir en orden por equipos y en el patio van formando una ronda. Así sucesivamente fueron saliendo. Ya en el patio pedimos a los niños, que al sonido de la pandereta salen al centro imitando al pato, luego a la tortuga. Así lo hicieron. Enseguida pedí a los niños que se ordenen formando una secuencia con dos patrones. Demoraron en ordenarse, Jhoel y Deyvisapoyaban a sus compañeros a formar la secuencia. Después que se ordenaron, los niños verbalizaron: pato,pato, tortuga, tortuga, pato pato…Luego lo realizamos con gestos: cuac, cuac,hum, hum, diferenciando sonido y silencio. Finalmente nos sentamos a conversar de lo que habíamos hecho, Jhoel y Deyvis dijeron que el juego estaba aburrido, que vamos hacer una secuencia, que hemos hecho una secuencia de dos. ¿Ud. Creen que podamos hacer una secuencia de tres?, los niños contestaron que sí, pienso que la pregunta debió haber sido:¿De qué	Uso de carteles Planificación Rutina Participación Trabajo en equipo Motivación Uso de materiales Imitación Juegos lúdicos Participación del niño Sonidos onomatopéyicos

	otra manera podemos hacer secuencias?, para que realmente sea una situación problemática. Por equipos de trabajo entregamos diversos materiales, para que realizaran secuencias con tres patrones, almohaditas, animales salvajes, octogonitos y animales domésticos. En efecto los niños, empezaron a formar la secuencia, para ello eligieron a un coordinador. Yo me acercaba a cada equipo para orientarles a ordenar la secuencia de tres patrones. Finalmente cuando terminaron, el coordinador expresó de qué manera había ordenado la secuencia y guardaron los materiales en su lugar. Pasamos a desarrollar el trabajo, primero les expliqué la consigna: que peguen las figuras de animales domésticos, reptiles, aves y peces, formando secuencias con tres patrones, donde cada uno de los niños sacaron sus álbum, luego los cuadernos de trabajo para que desglosen las figuras de los animales. Para ayudarlos a encontrar la página escribí en la pizarra el número respectivo. Los niños pegaron cada figura en cada una de las páginas. Algunos terminaban rápidamente, otros tenían dificultades, por ello me acerqué para apoyarlos. Después del recreo, continuamos con la sesión realizando las preguntas metacognitivas mediante la estrategia lúdica la pelota se quema. Los niños respondían a las preguntas y se quedaban sin responder, como Davidencko y … Los niños demostraban su alegría al participar en este juego. Finalizada ya la actividad explique a los niños que mañana vamos a continuar con la elaboración del álbum.	Conficto Formulación de preguntas Materiales Estructurados Trabajo en equipo Álbum de animales Siluetas Aplicación de lo aprendido

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO 10

ACTIVIDAD: Jugando pegamos los nombres de los animales

Fecha: Jueves 27 de Noviembre del 2014

CAMBIOS Y MEJORAS	DESCRIPCION	CATEGORIAS
Yo en el desarrollo de este proyecto estoy observando a mis niños que conversan emocionados sobre la elaboración del álbum y sobre todo participan activamente en el desarrollo del juego.	.Cuando llegue a la Institución Educativa, organice los materiales que voy utilizar hoy.En eso llegaron temprano a la Institución Estrella y Junior los recibí cariñosamente y preguntecon qué sector van a jugar? Ellos dijeron que van a jugar en el sector de experimentos con los animales. Así sucesivamente, fueron llegando los demás niños como Thayli, Jhoel, Gerardo; ellos decidieron dibujar, yo me acercaba a ellos y me decían que estaban dibujando su robot, así sucesivamente. Después de realizar las actividades de rutina Pase a realizar la motivación, invitando a los niños para realizar el juego el gato y el raton, luego formule algunas preguntas: ¿Qué hemos realizado?, ¿Qué animal se formó primero?, ¿Quién fue el segundo animal?, todos respondían dando otros nombres, pero en eso Daniel dijo el mono Pedro?, yo le felicite por su respuesta. El en otras ocasiones no participaba o respondía otra cosa, esta vez sinceramente me sorprendió. Luego pregunte: ¿Por qué habremos realizado este juego?Gerardo respondió: Vamos a trabajar con el álbum?, Salomón dijo sacamos nuestro álbum, yo respondí aun no. En eso pedí ayuda a Sabde para que pase al frente y pegue las siluetas de animales, también tres tarjetas con los respectivos nombres	Planificación Juego en sectores Motivación Juego social Saberes previos Refuerzo

	de manera desordenada. Cuando pregunte: ¿Qué creen que dirá ahí? .Deyvis respondió: ahí dice CABALLO, PERRO y GATO, asi es. Pero ahora quiero que lean. Paso a Yhojanydebajo de la silueta, pegó la tarjeta correspondinte, Jhostin coloco también el nombre correspondiente. En eso nuevamente Deyvis dijo; solo queda uno, ahí dice CABALLO. Luego dije: ¿Cuál de estos nombres es el más largo?. Todos respondieron CABALLO y Davydencko agregó: es igual que mi nombre. Luego con los niños contamos el número de palabras. Luego pasaron los niños por grupos a sacar sus albums. La consigna fue que teníamos que formar las palabras que habíamos trabajado. El primero en formar la palabra GATO fue Gerardo, luego Keily. Fue una alegría observar a mis niños como formaban las palabras. Después de terminar sus trabajos,pasamos a registrar los resultados en la ficha de observación pasaron a guardarlo en sus respectivos casilleros. Luego formulamos las preguntas cognitivas: ¿Qué hemos aprendido? ¿De que hemos hablado?,ellosrespondieronacertadamente.	Conflicto cognitivo Construccion de sus aprendizaje Aplicación de lo aprendido Instrumento de evaluación Metacognición

ANEXO N° 2

- **ANEXO N° 02:** : Instrumentos de evaluación

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACION

Fecha:…….

SECCION: Ositos **EDAD**: 5 años.

Nº	**Nombres**	**Indicadores observables**			**Evaluación cualitativa**
		Estaatento	Se diviertejugando	Participa en el desarrollo del trabajo grupal o individual.	**TOTAL**
1	ThailyJullisa				
2	KeiliSayuri				
3	David Daniel				
4	Francis				
5	Davvydencko				
6	Susali				
7	Yhojan Roberto				
8	Salomon				
9	Maycol Raul				
10	Mishely				
11	Jhoel Antonio				
12	Gerardo				
13	Ruth				
14	Deyvis				
15	Junior				

16	Jhostin				
17	Roberth				
18	Ariana				
19	Mel				
20	Daniel				
21	Hilary				
22	Nicole				
23	Estrella				
24	Leysi				
25	Sabde				

- ✓ **Siempre**: 3
- ✓ **A menudo**: 2
- ✓ **A veces:** 1

ANEXO N° 3

- **ANEXO N° 3 :**

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA:

CRITERIO	SESIÓN INTERVENTORA	INDICADOR DE PROCESO	INDICADOR DE RESULTADO	INSTRUMENTOS
APLICACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA ALTERNATIVA "EL JUEGO COMO ESTATEGIAS DE MOTIVACION PARA DESARROLLAR APRENDIZAJES EN NIÑOS"	**SESIÓN 1:** Los candidatos proponen sus propuestas	Participan activamente en la ejecución de imitación de los símbolos políticos.	Niños y niñas alegres y motivadas.	**Diario de campo Investigativo** Ficha de observación (visita de la Especialista en Acompañamiento pedagógico)
	SESIÓN 2: Sufragamos y registramos los votos en el cuadro de doble entrada	Participan activamente en el juego de roles.	Niños y niñas comprometidos en la ejecución del juego.	**Diario de campo investigativo** Guía de observación
	SESIÓN 3: La alcaldesa manda	Obedecen consignas.	Niños y niñas que cumplen consignas y respeto al que lidera.	**Diario de campo investigativo** Ficha de observación (visita del acompañante).
	SESIÓN 4: Jugando con rimas con los platos típicos.	Concentración y vocalización	Niños y niñas que juegan con rimas.	**Diario de campo investigativo**
	SESIÓN 5	Concentración y construcción	Niños y niñas motivados para lograr su meta.	**Diario de campo investigativo** Guía se observación

	Degustamos en la feria gastronómica			
	SESIÓN 6: Cuidemos el agua jugando agua y cemento	Participación activa en el juego con reglas	Niños y niñas que reflexionan que deben respetar las reglas del juego.	**Diario de campo investigativo** Guía se observación
	SESIÓN 7: Evitemos el dengue jugando el zancudito	Velocidad y cumplimiento de reglas	Niños y niñas motivados y logro de aprendizajes significativos.	**Diario de campo investigativo** Guía se observación
	SESIÓN 8: Jugando a las escondidas evaluamos lo que aprendimos	Concentración y memoria	Niños y niñas que verbalizan juegos y aprendizajes muy significativos.	**Diario de campo investigativo** Guía se observación
	SESIÓN 9: Pegamos figuras de animales haciendo secuencias.	Imitación y concentración	Niños y niñas que logran aprendizajes significativos.	**Diario de campo investigativo** Ficha de observación (visita del acompañante).
	SESIÓN 10: Pegamos y comparamos los nombres de los animales	Desarrolla la expresión corporal a través de la música.	Niños y niñas que logran aprendizajes significativos a través de la expresión corporal.	**Diario de campo investigativo** Guía de observación

ANEXO N° 4

- **ANEXO N° 4 : Sesiones de aprendizaje**

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 1

Fecha: Lunes 29 de Setiembre del 2014

AREA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACION	TEORIA EXPLICITA
Comunicación	**Aplica** variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.	Se expresa de manera clara en función a sus necesidades e intereses.	Observación sistemática	Guia de observacion	Motivación intrinsica el de sentirse bien,de disfrutar lo que hacen, les permite aprender más y mejor

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA.
Los candidatos exponen sus propuestas	**INICIO:**	Iniciamos la actividad realizando un juego motor, consiste en que los niños imitan la posición de los 4 símbolos políticos más conocidos, se encuentran registradas en paletas, para ello pedimos a un niño que pase a dirigir el juego. El niño presenta de manera alternada las paletas a sus compañeros, de manera rápida y lenta. Formulamos las preguntas: ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Con cuantas paletas hemos jugado?¿Cuántos candidatos tenemos? ¿Porque hemos elegido a los candidatos? ¿Qué pasaría si no tuviéramos candidatos?
	DESARROLLO:	Dialogamos de acuerdo a sus propuestas y les explicamos que hoy vamos a escuchar las propuestas de los candidatos. Luego pedimos que cada uno de los candidatos que pasen al frente y pedimos que nos digan sus propuesta y que van hacer por su I.E. de ser el ganador o ganadora,luego les explicamos que tiene que cumplir con lo que estan ofreciendo. Para ello la

<table>
<tr>
<td></td>
<td>CIERRE:</td>
<td>
profesora escribe en un papelote lo que cada uno de los candidatos esta proponiendo:
<table>
<tr><th>CANDIDATO</th><th>SIMBOLO</th><th>PROPUESTA</th></tr>
<tr><td>Davydencko</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Nicol</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Deyvis</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Jhojan</td><td></td><td></td></tr>
</table>

Después damos lectura a las propuestas, a medida que van saliendo los candidatos, el grupo de simpatizantes realizarán una barra imitando al final la posicion de su respective simbolo, por turnos. Luego observamos y damos lectura a algunos afiches y le s proponemos si deseamos hacer nuestros afiches.

Desarrollan trabajo en equipo: Entregamos a cada uno de los equipos afiches usados de acuerdo a su símbolo para que elaboren su afiche, dibujando a su respectivo candidato.

Terminado el trabajo presentan a su candidato y su afiche.Y la maestro va registrando el trabajo en la guia de evaluación.

Para terminar preguntamos a los niños:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos?

¿Como nos hemos sentido?
</td>
</tr>
</table>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 2

Fecha: Jueves 02 de Octubre del 2014

AREA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TEORIA EXPLICITA
Matemática	**Elabora** estrategias haciendo usos de los patrones, relaciones y funciones para resolver problemas.	Usa cuadros de doble entrada para registrar con palotes los votos de los candidatos.	Observación sistemática	Guia de observación	Motivación extrinsica *…los estudiantes están motivados para realizar la tarea cuando desean conseguir una meta…* Juego Simbólico

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS
Sufragamos y registramos los votos en el cuadro de doble entrada	**INICIO:** **DESARROLLO:**	Iniciamos la actividad, realizando un baile. Para ello la maestra invita algunos niños que pasen al frente y cogen cada uno de los materiales que necesitamos para sufragar como: ánfora, DNI, lapiz, cédula, tampon y bailan al ritmo de la música. Después formulamos las preguntas: ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Quiénes salieron a bailar? ¿Porque habremos bailado con estos materiles? ¿De acuerdo al proyecto, que nos toca hacer hoy?. ¿Qué pasaría si no elegimos a nuestro alcalde del salon? Escuchamos sus respuestas, dialogamos y les decimos que hoy vamos a sufragar y después contar los votos. Realizamos la instalación de las mesas, entregando a los miembros el fotochet respectivo, tambien todos los materiales necesarios. Luego damos inicio al	Anfora Cédulas Lápiz tampon Mesas sillas

		sufragio, primero sufragan los miembros de mesa, luego los candidatos y por último los demás niños. Después de haber culminado el sufragio, damos inicio al conteo de votos, para ello formamos una ronda sentados y colocamos al centro el ánfora, por turno van sacando las cédulas e identificando por quien sufragó, luego va registrando los datos con palotes en el cuadro de doble entrada. Finalmente contamos los palotes e identificamos el candidato ganador o ganadora. Luego todos los niños felicitan al alcalde ganador y les decimos que el día de mañana continuamos con la entrega de la medulla. Desarrollan trabajo indiidual: Dibujan y pintan al alcalde ganador y representan la cantidad de votos obtenidos. Luego la maestra va anotando los resultados en la guia de observación. Preguntamos a los niños: ¿Qué realizamos hoy? ¿Que aprendimos? ¿Para qué aprendimos?.	Cuadro de doble entrada Plumón Hojas en blanco lápiz
	CIERRE:		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 3

Fecha: Lunes 06 de Octubre del 2014

AREA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACION	TEORIA EXPLICITA
Comunicación	**Aplica** variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.	Se expresa con pronunciación entendible adecuándose a la situación.	Observación sistemática	Guia de observación	Motivación intrinsica La motivación no es solo es la energía que nos permite iniciar una tarea, sino también lo que dirige nuestra atención y nos mantiene en la tarea. Juego motor

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS
Jugamos la alcaldesa manda	**INICIO:**	Iniciamos la actividad, invitando a pasar al frente a nuestra alcaldesa. Para ello pedimos a los niños que formen una ronda, para realizar un juego, por ejemplo: la alcaldesa manda que todos salten, la alcaldesa manda que todos marchen, entre otros movimientos corporales. Después formulamos las preguntas: ¿Qué hemos jugado? ¿Quien dirigió el juego? ¿Quién daba la orden y porqué?. ¿Qué pasaría si Nicol faltaría a clases, quien podria reemplazarla? Escuchamos las respuestas, de los niños y vamos anotando en la pizarra. Luego damos lectura para saber quien acierta. Luego invitamos a Davydencko a pasar al frente y explicamos a los niños, que como él	Medalla Tarjetas léxicas

	DESARROLLO:	quedó en segundo lugar, entonces será quien va reemplazar a la alcaldesa y el será nuestro primer regidor. Luego invitamos a Nicol que pase al frente para hacerle entrega de la medalla a la alcaldesa y después a Davydencko. Luego pegamos los nombres de cada uno de ellos Pedimos que den algunas palabras a sus compañeros por haber votado por ellos. Luego invitamos a sus compañeros que pasen a felicitarlos. Desarrollan trabajo individual: Dibujan y pintan a la alcaldesa.	Hojas en blanco lápiz
	CIERRE:	Cada uno de los niños, presenta sus trabajos y la maestro va registrando en la guia de evaluacion. Preguntamos a los niños: ¿Qué realizamos hoy? ¿Que aprendimos? ¿Para qué aprendimos?	

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 4

Fecha: Lunes 20 de octubre del 2014

AREA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACION	TEORIA EXPLICITA
Comunicación	Reflexiona sobre el proceso de producción de un texto para mejorarlo.	Completa las vocales en la tarjeta de invitación.	Observación	Guia de observación	Motivación extrinsica *…los estudiantes están motivados para realizar la tarea cuando desean conseguir una meta…*

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS
Elaboramos una invitación para la feria	**INICIO:**	Damos inicio a la actividad realizando un juego de tipo cognitivo con rimas con los platos de comidas: Gina come papa a la huancaína Pancho come tacacho Katiusca come pachamanca, Nélida come ensalada de fruta como Carlota. Para ello, entregamos tarjetas de comidas a los niños y de acuerdo a lo que vamos mencionando, el niño levanta la tarjeta y completa la lectura de la rima. Luego formulamos preguntas a los niños: ¿Qué hemos realizado? ¿Qué tipo de texto hemos leído? ¿Por qué creen que hemos jugado con las rimas de las comidas? ¿Cuando vamos hacer la feria gastronómica? ¿Quiénes van a cocinar? ¿Qué	Papelote Icono verbal

	DESARROLLO: **CIERRE:**	debemos hacer para que las madres vengan a la feria? Escuchamos sus respuestas y comentamos. Entonces les decimos a los niños que hoy vamos hacer una invitación a las madres para que vengan a la feria el día de mañana. Luego presentamos un modelo de tarjeta de invitación y leemos, después desarrollamos la conciencia fonológica, pero nos damos cuenta que le falta a las palabras algunas vocales, pedimos que observen las palabras y que nos ayuden a identificar la vocal que falta. Desarrollamos la ficha de aplicación: Escribe las vocales que faltan y decoran la tarjeta por los bordes. Observamos el trabajo desarrollado y voy registrando los resultados en la guia de observación. Para culminar hacemos las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?, ¿Cómo se comportaron?	Tarjeta de invitación Fichas Papeles de colores Lápiz

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 5

Fecha: Martes 21 de octubre del 2014

AREA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACION	TEORIA EXPLICITA
Comunicación	Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés y según la ocasión.	Observación	Guia de observación	Motivación extrinsica *…los estudiantes están motivados para realizar la tarea cuando desean conseguir una meta…*

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA METODÓLOGICA	RECURSOS
Participamos en la feria	**INICIO:**	Damos inicio a la actividad realizando un juego , todos se desplazan libremente y al sonido del silbato se sientan y observan una de las tarjetas de los platos de comida y mencionan los ingredientes, de la manera mas rapida, así sucesivamente.. Luego formulamos preguntas: ¿Qué hemos realizado?, ¿Les gusto el juego?, ¿Ustedes saben que vamos hacer hoy?¿ Cuantas comidas van a preparar? Escuchamos sus respuestas y comentamos.	Tarjetas Silbato

gastronómica	**DESARROLLO:** **CIERRE:**	Entonces presentamos a los niños un cartel que dice: BIENVENIDOS A LA FERIA GASTRONOMICA .Preguntamos ¿ Qué creen que dirá en el cartel? Los niños formulan sus hipótesis y la profesora va escribiendo en la pizarra. Luego, después leemos e identificamos la respuesta correcta. Desarrollamos la conciencia fonológica con diversos movimientos corporales. Por grupos organizamos las mesas, colocan el cartel con el respectivo nombre de la comida y eligen un responsable para que exponga los ingredientes de la respectiva comida. Desarrollan el trabajo individual: Dibuja los ingredientes que utilizaron en la comida respectiva y escribe de acuerdo a su nivel de escritura. Para culminar hacemos las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?, ¿Cómo se comportaron? Todos participamos activamente en la feria, degustando los diferentes platos de comida.	Cartel Platos de comida Utensilios de cocina

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 6

Fecha: Martes 06 de noviembre del 2014

AREA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACION	TEORIA EXPLICITA
Comunicación	**Infiere** el significado del texto oral.	Deduce las características de personas, animales, objetos, personajes, y lugares de una historia que escucha	Observación	Guia de observacion	Motivación extrinsica La motivación no es solo es la energía que nos permite iniciar una tarea, sino también lo que dirige nuestra atención y nos mantiene en la tarea. Juego de reglas

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA.	RECURSOS
Evitamos el dengue jugando	**INICIO:**	Damos inicio a la actividad realizando el juego del zancudito. Para ello elegimos a un niño quien sera el zancudo. El tendra que coger a sus compañeros. Sus compañeros tendran que evitar ser cogidos para que no les de el dengue. Formulamos preguntas: ¿Qué hemos jugado? ¿Porque habremos hecho este juego?, ¿Les gusto el juego?. ¿Qué enfermedades provoca la presencia del zancudo?	Aletas y antenas de zancudo Afiches

el zancudito	**DESARROLLO:** **CIERRE:**	Escuchamos sus respuestas y comentamos. Todos sentados, formamos una media luna con los niños y realizamos una asamblea presentanta doles un afiche sobre el dengue. Preguntamos: ¿Qué nos querrá comunicar este afiche. Escuchamos sus respuestas y dialogamos sobre la importancia de prevenir la enfermedad del dengue. Salimos al patio e identificamos los lugares donde puede estar los huevos o las larvas del zancudo del dengue. Colocamos las palabras significativas y leemos: DENGUE, ZANCUDO y desarrollamos la conciencia fonológica. Desarrollan el trabajo individual: Dibuja y pinta el juego que realizamos. Individualmente los niños exponen lo que dibujaron a la maestra. La maestra va anotando los resultados en la guia de evaluación. Formulamos las preguntas meta cognitivas. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿Nos hemos comportado bien? Con ayuda de tus padres elabora un mensaje para prevenir el Dengue.	Tarjetas léxicas Hojas en blanco lápiz

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 7

Fecha: Lunes 10 de noviembre del 2014

AREA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACION	TEORIA EXPLICITA
Matemática	Compara la capacidad de diferentes recipientes describiendo la relación entre ellos	Compara cantidades de agua utilizando jarras y vasos.	Observación	Guía de observación	La motivación no es solo es la energía que nos permite iniciar una tarea, sino también lo que dirige nuestra atención y nos mantiene en la tarea

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA METODOLOGICA.	RECURSOS
Ahorremos agua jugando agua y cemento	**INICIO:**	Damos inicio a la actividad entregando tarjetas de colores a los niños.Luego se agruparan por color , ya en equipo arman la figura. Formulamos preguntas: ¿Qué figura armaron?¿Porque habremos hecho este juego?, ¿Qué creen que haremos?.Luego de esxuchar sus repsuestas comentamos y les decimos que hoy vamos a realizar el juego de agua y cemento , para ello invitamos a un niño que nos apoye en dirigir el juego. Todos los niños juegan, luego pregunto: ¿Por qué creen que el juego se llama agua y cemento?.Comentamos y	Tarjetas de colores

	DESARROLLO: **CIERRE:**	escuchamos sus respuestas y los anotamos en la pizarra, luego los contrastamos y felicitamos al niño que acertó. Después a cada equipo de trabajo les entregamos jaras de diferentes tamaños , ellos comparan cantidades , realizando conteos , llenando agua con vasos en cada una de las jarras . Los niños comunican lo que realizaron. Dialogamos con los niños sobre la importancia del agua, no debemos jugar con ella .Sólo lo utilizaremos para la higiene, consumos y experimentos. Desarrollan el trabajo en equipo: Dibuja y pinta lo que realizaron en clase. Un representante expone. Formulamos las preguntas meta cognitivas. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿Nos hemos comportado bien?	Jarras de diferentes tamaños vasos Agua

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 8

Fecha: Lunes 17 de noviembre del 2014

AREA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACION	TEORIA EXPLICITA
Comunicación	**Infiere** el significado del texto oral.	Deduce las características de personas, animales, objetos, personajes, y lugares de una historia que escucha.	Observación	Guia de observacion	Motivación intrinsica La motivación estimula la voluntad de aprender.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA METODOLOGICA.	RECURSOS
Jugando a las escondidas evaluamos lo que aprendimos	**INICIO:** **DESARROLLO:**	Damos inicio a la actividad realizando el juego a las escondidas. Un niño busca y parte del grupo se esconde. Formulamos preguntas: ¿Qué hemos jugado?¿?, ¿Les gusto el juego ¿Qué materiales hemos encontrado? ¿Qué hemos hecho antes con estos materiales?, etc. ¿Por qué creen que hemos escondido estos materiales y para que nos servirá? Escuchamos sus respuestas y comentamos. Todos sentados, formamos una media luna con los niños para observar los mimos referidos a lo que hemos aprendido y que juego hemos realizado en el proyecto. Los niños tienen que adivinar y decir a que actividad se refiere. Luego	Diversos materiales utilizados

	CIERRE:	pedimos a los niños que escriban o dibujen en el papelote. Desarrollan el trabajo individual: Dibuja y pinta la actividad que más te gustó Individualmente los niños exponen su trabajo. Formulamos las preguntas meta cognitivas. ¿Qué aprendimos? ¿De qué hemos hablado hoy? ¿Para qué aprendimos? ¿Nos hemos comportado bien? *¿Nos gusto el juego de hoy? *¿Cómo nos hemos sentido al jugar?	

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 9

Fecha: Lunes 24 de noviembre del 2014

AREA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACION	TEORIA EXPLICITA
Matemática	Representa situaciones de regularidades ,equivalencias y cambios en diversos contextos.	Continúa y menciona la secuencia con patrón de repetición hasta 3 elementos en diversos contextos.	Observación sistemática	Guia de observación	*Motivacion intrinsica* *los y las estudiantes deben usar sus competencias de manera autónoma, sin que nadie ni nada los obligue.* *Juego cognitivo*

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA METODOLOGICA.	RECURSOS
Pegamos las figuras de animales formando	**INICIO:**	Damos inicio a la actividad entregando a los niños collares siluetas de animales, se colocan en el cuello, luego les explicamos que vamos hacer un juego y para ello vamos a salir al patio, allí formamos una ronda. Primero los que tienen la silueta del pato, salen al centro haciendo como el pato, luego como la tortuga, después al sonido del silbato, pedimos que se ordenen haciendo secuencias con uno y dos patrones. Luego formulamos preguntas: ¿Qué hicimos?, ¿Con que hemos jugado? ¿Cómo nos hemos ordenado?, ¿Qué aprenderemos hoy?, etc. ¿Con los materiales que voy a entregar a cada equipo, hagamos secuencias con tres patrones?	Collares con siluetas de animales Silbato Animales de granja

secuencias .	**DESARROLLO:** **CIERRE:**	Entonces por equipo de trabajo, entregamos materiales como almohaditas, octogonitos, vasos y cucharas. Frente a la situación problemática tienen que formar secuencias con tres patrones. Los niños eligen a un coordinador, para que oriente a su equipo respectivo. Desarrollamos trabajo individual: Cada uno de los niños sacan la ficha de su libro, para que saquen los stikert Luego peguen en el álbum de animales considerando secuencias de con tres patrones. Para concluir formulamos las preguntas metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?	Fichas del cuaderno de trabajo

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL 10

Fecha: Martes 25 de noviembre del 2014

AREA	CAPACIDAD	INDICADOR	TECNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACION	TEORIA EXPLICITA
Matemática	**Compara** longitudes al medir diferentes objetos de su entorno utilizando medidas arbitrarias.	Compara y mide palabras y objetos utilizando medidas arbitrarias.	Observación	Guia de observacion	*Motivacion intrinsica* *los y las estudiantes deben usar sus competencias de manera autónoma, sin que nadie ni nada los obligue.*

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA METODOLOGICA.	RECURSOS
Pegamos y comparamos los nombres de los animales.	**INICIO:** **DESARROLLO:**	Damos inicio a la actividad jugando al gato y el ratón. Luego pasamos a realizar las preguntas. Formulamos las preguntas: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo hemos jugado? ¿Cómo nos hemos ordenado?, ¿Qué aprenderemos hoy?, etc. ¿Por qué creen que hemos realizado este juego? Explicamos a los niños que hoy comparar los nombres de los animales domésticos del álbum, para ello colocamos las siluetas de animales en la pizarra y los tres nombres de manera desordenada, luego con la participación de los niños ordenan la figura que corresponde.	Mascaras de animales Folder Hojas en blanco goma

	CIERRE:	Por equipo entregamos materiales como tiras largas para que comparen su logitud, empleando medidas arbitrarias. Desarrollamos trabajo individual: Entregamos a los niños las tarjetas léxicas para que formen las palabras respectivas, luego peguen en el animal doméstico que corresponde. Para concluir formulamos las preguntas metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?	

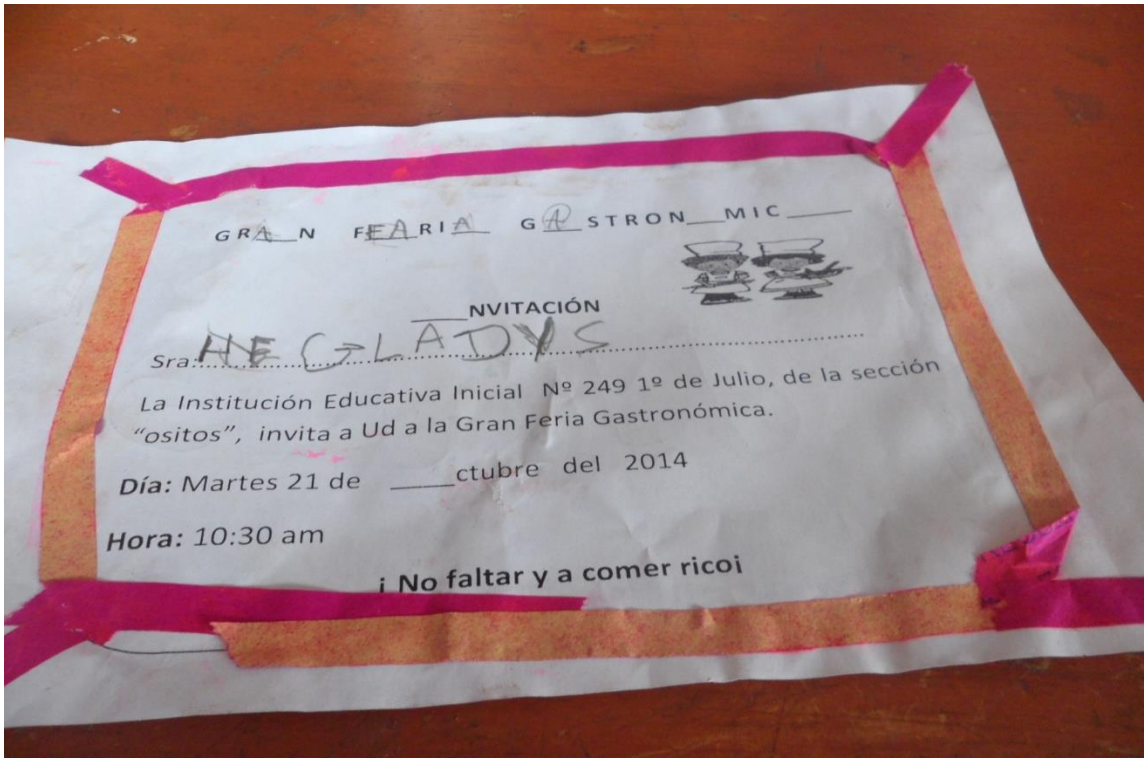
ANEXO N°5

- **ANEXO N°5 :Registro Fotográfico**

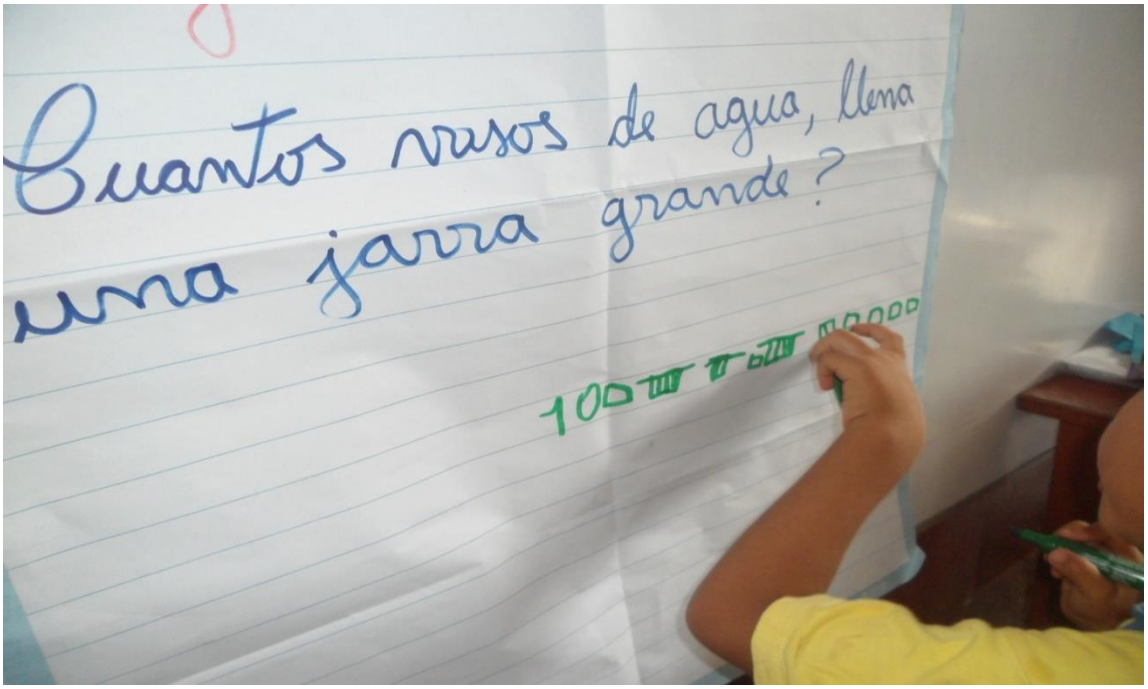
Sesión de aprendizaje Nº 1

Sesión de aprendizaje Nº 2

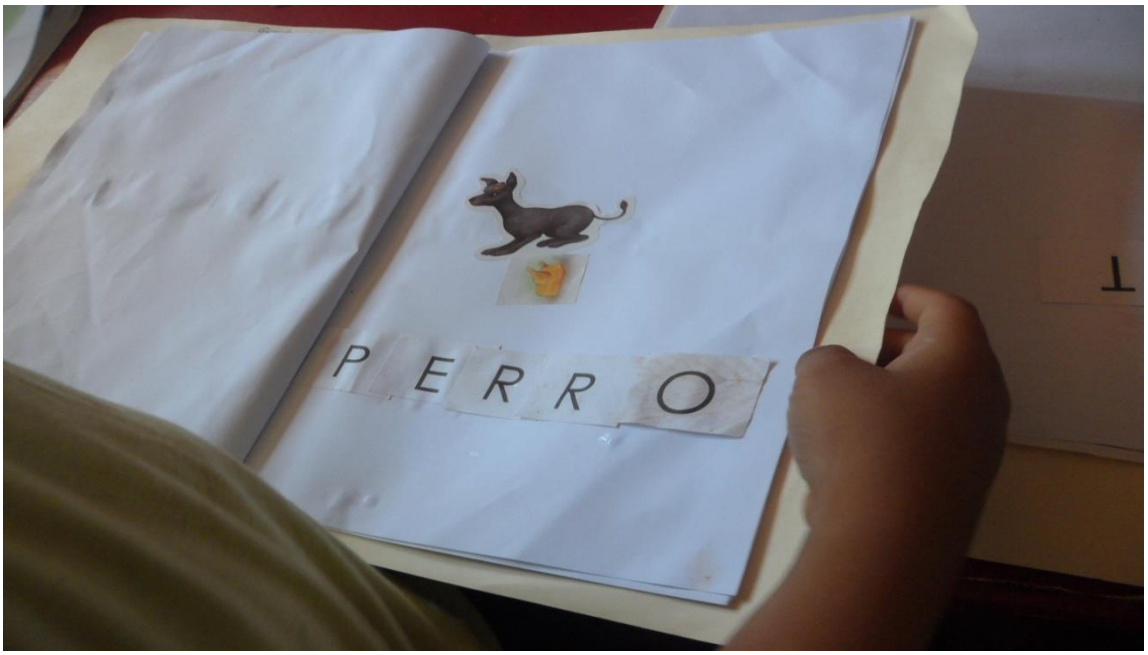
Sesión de aprendizaje Nº 4



Sesión de aprendizaje Nº 7



Sesión de aprendizaje Nº 8

Sesión de aprendizaje Nº 9

Sesión de aprendizaje Nº 10