



***FACULTAD DE FILOSOFÍA, EDUCACIÓN Y CIENCIAS
HUMANAS***

TRABAJO ACADÉMICO

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

**“JUGANDO CON LAS MATEMÁTICAS EN LA IEI N° 150 LA
VICTORIA DE ABANCAY - APURÍMAC”**

GABY GONZALES LLAMOCCA

ABANCAY PERÚ

AÑO 2018

DEDICATORIA

El presente trabajo, se la dedico a mí amado hijo por ser la fuente de inspiración de mis metas y logros alcanzados, quien con sus palabras de aliento siempre me impulsan a seguir adelante.

AGRADECIMIENTO

Primero agradezco a Dios por darme la fortaleza de seguir adelante en esta tarea emprendida, a los niños y niñas de mi IE. Que con su inocencia llenan mi alma de alegría y al Ministerio de Educación por darme la oportunidad de seguir creciendo profesionalmente.

Tabla de Contenidos

1. Datos DE Identificación	5
1.1. Título del Proyecto de Innovación:	5
“Jugando con las	5
1.2. Datos del estudiante	5
1.3. Datos de la IE donde se aplicará el Proyecto de Innovación	5
2. Contextualización del Proyecto	6
3. Problemas Priorizados para el Proyecto	7
4. Descripción del Proyecto de Innovación	8
5. Justificación de la pertinencia y relevancia del proyecto	9
6. Población Beneficiaria.....	10
7. Objetivos.....	10
7.1. Objetivo General	11
7.2. Objetivos Específicos	11
8. Fundamentación Teórica	11
9. Estrategias De Implementación	23
10. Proceso de Ejecución	25
11. Presupuesto Ejecutado	28
12. Estrategia de Seguimiento y Monitoreo del Proyecto	29
13. Evaluación Final del Proyecto.	31
14. Autoevaluación de la Gestión del PIE	33
15. Sostenibilidad del Proyecto	34
16. Bibliografía y Referencias	36
ANEXOS	37

Anexo 1. Árbol de Problemas

Anexo 2. Cuadro de Planificación

Anexo 3. Resultados esperados

Anexo 4. Lista de Cotejo

Anexo 5. Cronograma de Actividades

1. Datos de Identificación

1.1. Título del Proyecto de Innovación:

“Jugando con las matemáticas en la IEI N° 150 La Victoria de Abancay-Apurímac”

1.2. Datos del estudiante

Nombres y apellidos: Gaby **Gonzales** Llamocca

N° de DNI: 31010493

IEI. N° 150 “La Victoria

Cargo: Directora

1.3. Datos de la IE donde se aplicará el Proyecto de Innovación

NOMBRE: IEI. N° 150 “LA VICTORIA”

TIPO: Estatal

DIRECCIÓN: Av. Núñez N° 572 de Abancay

TELEFONO: 938181680

NOMBRE DE LA DIRECTORA: Prof. Gaby GONZALES LLAMOCCA

NIVELES QUE ATIENDE: Inicial

N° DE PROFESORES: 4

Cantidad de niños y niñas que atiende: 97

2. Contextualización del Proyecto

La Institución Educativa Inicial N° 150 “La Victoria” está ubicada en la Ciudad de Abancay- Apurímac, radio urbano, Avda. Núñez 572. Fue creada por R. D. N° 1048 del año 1987.

La historia de nuestra vida Institucional se gesta en los años 1957, fecha en que se crea por R.D. N° 6643 la escuela elemental de primer grado de varones y posteriormente denominada Escuela Primaria de menores N° 55003 “la Victoria”, años después se amplía el servicio del Nivel Inicial por R.D. 1048 del 31 de diciembre de 1987 y posteriormente el nivel secundario.

Actualmente, cuenta con una nueva infraestructura debidamente equipada con equipos tecnológicos como proyector multimedia, televisores, fotocopidora, computadoras, tiene cuatro aulas pedagógicas, debidamente organizadas, que atiende a 97 niños (as) de 3 a 5 años de edad que provienen de diferentes contextos, cuyas familias cuentan con una economía entre media y baja, teniendo como lengua originaria el quechua y como segunda lengua el castellano que predomina en el niño

Una de las fortalezas de la IE. es integrar una RED educativa denominada “Allin Muqu” que significa “buena semilla” integrada por 7 instituciones educativas, en la que se promueven reuniones permanentes de inter aprendizaje y talleres de fortalecimiento de capacidades que constituye la predisposición de las docentes para realizar cambios en la mejora de los aprendizajes de nuestros estudiantes.

Otra de las fortalezas de la IE es contar como aliados con la APAFA, CONEI, y comunidad educativa.

Como necesidad de la IE. se considera la de contar con mayor cantidad de aulas por la demanda de estudiantes que se incrementa año tras año pero por el espacio

limitado de la infraestructura no existe la posibilidad de ampliar más aulas, por lo que constituye un problema no poder atender esta necesidad.

Otra de las necesidades de la IE. Es la de contar con un PEI acorde al contexto y a las características de la Institución, que actualmente se encuentra en proceso de elaboración.

3. Problemas Priorizados para el Proyecto

Durante el monitoreo en aula a docentes de la IE. en el desarrollo de sesiones de aprendizaje, se ha podido detectar que los docentes han demostrado dificultades en el área curricular de matemática específicamente en la resolución de problemas reflejándose en sus actividades lúdicas, juego en sectores, y otras actividades desarrolladas tanto fuera como dentro del aula, detectándose la carencia del uso de estrategias metodológicas pertinentes, uso de material didáctico adecuado, que generen retos y desafíos en los estudiantes, por lo que se ha identificado como problema, el “Bajo desempeño académico de los docentes en el área curricular de matemática referida a la resolución de problemas” identificándose como:

CAUSAS:

- Docentes con dificultades en el manejo de estrategias metodológicas en el área curricular de matemática.
- Dificultades en la elaboración de sesiones incorporando los procesos pedagógicos didácticos y metodológicos
- Limitaciones de las docentes en el uso adecuado de material didáctico para la resolución de problemas mediante actividades lúdicas.

Y como:

CONSECUENCIAS

- Bajo rendimiento escolar en la resolución de problemas en el área curricular de matemática.
- Clases monótonas, tradicionales con debilidad en la motivación de los estudiantes para el aprendizaje.

4. Descripción del Proyecto de Innovación

El presente proyecto de innovación denominado: **“Jugando Con Las Matemáticas En La IEI N° 150 La Victoria De Abancay - Apurímac”** corresponde a la **dimensión pedagógica**, dado que tiene que ver con el desempeño docente en aula cuyos beneficiarios directos vienen a ser los estudiantes, el mismo que es implementado en la Institución Educativa Inicial N° 150 “La Victoria” con niños y niñas de 3 a 5 años de edad, teniendo en cuenta que el objetivo primordial es fortalecer el desempeño del docente, básicamente en la resolución de problemas del área curricular de matemática, utilizando como estrategia por excelencia “EL JUEGO” en el marco del enfoque por competencias.

Este proyecto ha sido diseñado a través de un diagnóstico situacional detectado en un trabajo colaborativo y durante el monitoreo a las docentes en el desarrollo de sus sesiones, detectándose dificultades en la resolución de problemas asimismo carencia de estrategias metodológicas, e inadecuado uso de material educativo proponiendo fortalecer estas capacidades en los docentes a través de talleres de capacitación, a fin de que los estudiantes desarrollen nociones básicas de la matemática previas al conocimiento del número y la resolución de problemas

Para este fin se viene dedicando un tiempo específico a esta actividad que la denominamos el “momento de la matemática”, que se ejecuta con una planificación

previa con intención pedagógica, haciendo uso de estrategias metodológicas y didácticas, así como el uso de materiales que generan en el estudiante expectativas retadoras y desafiantes a través del “Juego”.

Asimismo se ha incorporado dentro de las estrategias de trabajo el involucramiento de los padres de familia en la elaboración de materiales creativos con propósitos pedagógicos y luego ser partícipe de los juegos de sus hijos, en el cual el niño tiene la oportunidad de disfrutar de estas nuevas experiencias, haciendo uso de los materiales innovadores, explorando, manipulando y elaborando sus propias propuestas y estrategias de juego, que es fundamental para la resolución de problemas al desarrollar su creatividad, y lograr aprendizajes fundamentales basados en competencias capacidades e indicadores de todas las áreas curriculares, principalmente en el área de matemática.

Para la ejecución de este proyecto innovador se vienen utilizando los recursos propios de la IE, aportes de los PP.FF, docentes y la recuperación de materiales en desuso para la elaboración de nuevos materiales creativos.

El proyecto es evaluado permanentemente para detectar los logros y dificultades que se pudieron presentar tomando decisiones oportunas que ayuden a mejorar el desarrollo de esta buena práctica.

5. Justificación de la pertinencia y relevancia del proyecto

Convencidos de que el razonamiento, el análisis y la imaginación ayudan a solucionar problemas, la realidad demuestra que los niveles de rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes de la I.E N° 150 “La Victoria” no fueron los esperados, en este sentido el proyecto cobra singular importancia, dado que busca mejorar el desempeño de los docentes para elevar los niveles de rendimiento académico de los estudiantes.

En el grupo etario de tres a cinco años, el juego ocupa la parte central de la vida de los niños, en este sentido el proyecto busca incorporar lo lúdico en el acto pedagógico, en la intención de realizar clases más interesantes, significativas, tomando en cuenta los aportes de la psicología se aprende más y mejor aquello que interesa, motiva, llama la atención, en consecuencia el juego para los docentes significa el recurso pedagógico más valioso y para los niños la actividad más importante en sus vidas.

Siendo relevante el aprovechamiento del "juego" en este área curricular, desplegando acciones que favorecerán al desarrollo de competencias y capacidades, a través de estrategias metodológicas y didácticas adecuadas , y el uso de materiales novedosos y atractivos, en la ejecución de unidades didácticas y sesiones, insertando adecuadamente los procesos pedagógicos, didácticos y cognitivos.

En esta dinámica es indispensable utilizar el "Juego" como estrategia por excelencia, siendo indiscutible que asume un rol muy importante en la vida de los niños y de todo ser humano, ya que constituye una de las actividades más significativas, naturales y propias del ser humano, que contribuirá en la resolución de problemas.

6. Población Beneficiaria

Beneficiarios Directos:

4 Docentes y 97 estudiantes

Beneficiarios indirectos:

190 padres de familia

7. Objetivos

7.1. Objetivo General

Mejorar el desempeño académico de los docentes para elevar los niveles de aprendizaje de los estudiantes.

7.2. Objetivos Específicos

- Planificar adecuadamente, el desarrollo de unidades didácticas y elaboración de sesiones de aprendizaje en relación a la resolución de problemas considerando actividades lúdicas.
- Manejar adecuadamente las estrategias metodológicas referidas a la resolución de problemas en el área curricular de matemática a través del juego.
- Incorporar el uso de materiales educativos en las sesiones de aprendizaje referidas a la resolución de problemas matemáticos.
- Utilizar adecuadamente instrumentos y técnicas de evaluación para el recojo de información referidas a la resolución de problemas

8. Fundamentación Teórica

Al realizar el diagnóstico de la institución educativa se ha identificado como problema principal, los bajos niveles de desempeño académico de los docentes en la resolución de problemas en el área curricular de matemática.

En su elaboración se consideran aspectos importantes que permiten analizar la realidad educativa y proyectar un plan de acción para el logro de los aprendizajes planteados

En la Dimensión Institucional, se ha identificado como problema latente el hecho de no contar con un instrumento tan fundamental como es el PEI, Por lo que a la fecha se encuentra en proceso de elaboración considerado como una actividad prioritaria en el plan anual de trabajo de la institución.

En la Dimensión Administrativa, se considera como dificultad la poca participación de los padres de familia. En cuanto se refiere al desprendimiento económico, puesto que no se aporta ningún monto específico para estos eventos pedagógicos, lo cual limita el desarrollo de actividades en cuanto se refiere a talleres de capacitación, y otros.

En la Dimensión Pedagógica, el problema central lo constituye el bajo desempeño académico de los docentes en el área curricular de matemática referido a la resolución de problemas, por tanto surge la necesidad de fortalecer en los docentes el manejo de estrategias, en resolución de problemas, uso y manejo adecuado de materiales didácticos, dominio en la elaboración de unidades y sesiones y el manejo de instrumentos de evaluación

En la Dimensión Comunitaria, el problema detectado es que algunos padres de familia no se involucran en las actividades lúdicas emprendidas para la formación y el aprendizaje de sus hijos, en pos de la mejora de los aprendizajes.

Por todos estos fundamentos, después de una amplia revisión bibliográfica se realiza el sustento teórico basado en fuentes bibliográficas valiosas como las “Rutas del Aprendizaje” específicamente del área curricular de matemática, fascículo “desarrollo del pensamiento matemático” que hace referencia al enfoque centrado en la resolución de problemas que responde a nuestro proyecto innovador.

En la línea del planteamiento del (MINEDU, 2013) Rutas del Aprendizaje – Fascículo “Desarrollo del Pensamiento Matemático”, el enfoque centrado en la resolución de problemas, consiste en promover formas de enseñanza aprendizaje que dé respuesta a situaciones problemáticas cercanas a la vida real, siendo

evidente que los niños y niñas demuestren atención, motivación cuando se les plantea situaciones retadoras propias de su contexto.

El enfoque pone énfasis en un saber actuar pertinente ante una situación problemática, presentada en un contexto particular que moviliza una serie de recursos o saberes, a través de actividades que satisfagan determinados criterios de calidad.

RASGOS MÁS IMPORTANTES DEL ENFOQUE CENTRADO EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

La resolución de problemas debe impregnar íntegramente el currículo de matemática, la matemática se enseña y se aprende resolviendo problemas, la resolución de problemas sirve de contexto para que los estudiantes construyan nuevos conceptos matemáticos, descubran relaciones entre entidades matemáticas y elaboren procedimientos matemáticos.

Las situaciones problemáticas deben plantearse en contextos de la vida real o en contextos científicos.

Los problemas deben responder a los intereses y necesidades de los estudiantes que lo involucren realmente en la búsqueda de soluciones.

La resolución de problemas sirve de contexto para desarrollar capacidades matemáticas tales como la: matematización, comunicación, representación, argumentación, utilización de expresiones simbólicas, elaboración de estrategias, etc.

El enfoque centrado en la resolución de problemas, surge como una alternativa de solución para enfrentar en nuestro quehacer docente:

- Las dificultades para el razonamiento matemático

- Las dificultades para promover la significatividad y funcionalidad de los conocimientos matemáticos.

- El aburrimiento, desvaloración y falta de interés por la matemática.

- Las dificultades para el desarrollo del pensamiento crítico en el aprendizaje de la matemática.

- El desarrollo del pensamiento matemático descontextualizado.

Una situación problemática, es una situación de dificultad a lo cual hay que darle una solución, hallar la manera de superar el obstáculo a través de estrategias adecuadas logrando lo que uno se propone utilizando medios adecuados. (Gonzales, 2014)

En este marco, se asume un enfoque centrado en la resolución de problemas, con la intención de promover formas de enseñanza y aprendizaje a partir de planteamiento de problemas en diversos contextos, como lo expresa (Gaulin, 2017) Este enfoque adquiere importancia debido a que promueve el desarrollo de aprendizajes “a través” de “sobre” y “para” la resolución de problemas.

En esta línea de pensamiento de (Gaulin, 2017) Respecto a los bajos niveles de aprendizaje en la resolución de problemas como enfoque, orienta y da sentido a la educación matemática en el propósito que se persigue de desarrollar ciudadanos que actúen y piensen matemáticamente al resolver problemas en diversos contextos, así mismo orienta la metodología en el proceso de la enseñanza y aprendizaje de la matemática

La matemática se enseña y se aprende resolviendo problemas. (MINEDU, 2015),

por tanto La resolución de problemas sirve de contexto para que los niños construyan nuevos conceptos matemáticos descubran relaciones entre entidades matemáticas y elaboren procedimientos matemáticos, estableciendo relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas.

Finalmente desde la mirada de (Lesh & Zawojewski, 2007), la resolución de problemas implica la adquisición de niveles crecientes de capacidad por parte de los estudiantes, lo que les proporciona una base para el aprendizaje futuro, para la participación eficaz en sociedad y para conducir actividades personales, Los estudiantes necesitan poder aplicar lo que han aprendido a nuevas situaciones. El estudio centrado en la resolución de problemas por parte de los estudiantes proporciona una ventana en sus capacidades para emplear el pensamiento básico y otros acercamientos cognoscitivos generales para enfrentar desafíos en la vida.

Texto relacionado a estrategias metodológicas para la resolución de problemas matemáticos.

EL JUEGO ES UNA ESTRATEGIA POR EXCELENCIA

Es indiscutible que el juego tiene un rol muy importante y significativo en la vida de los niños así como también en el adulto, ya que constituye una de las actividades naturales más propias del ser humano. Según Froebel, “El juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esa edad, por ser la manifestación del interior exigida por el interior mismo según la significación propia de la voz del juego” A sí como lo refiere Froebel la actividad más importante del niño en su vida cotidiana es el juego porque a través del él es que desarrollan todas sus potencialidades, sus habilidades, sus destrezas, sus capacidades así como también aprenden a controlar sus emociones, expulsar o exteriorizar sus frustraciones. (Abbagnano & Visalberghi, 2000), “Historia de la pedagogía”. Fondo de cultura económica, México 2000. (Cuellar, 1992), manifiesta que “El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida: es por lo general el modelo y la imagen de la vida...” Los niños juegan porque al jugar,

exteriorizan sus alegrías, miedos, angustias y el juego es el que le ofrece el placer de resolver significativamente problemas, poniendo en práctica distintos procesos mentales y sociales; por lo tanto; los docentes deben promover tiempos de juego y de exploración no dirigidos, tiempos en que los niños puedan elegir de manera libre a qué jugar, con quién hacerlo. A su vez debe acompañarlos observando y registrando las acciones que emprenden los niños sin interrumpirlos en su momento de juego, con qué materiales y por cuánto tiempo hacerlo y, por otro lado, pueden proponer actividades lúdicas que sean motivadoras y placenteras.

(Bernardini & Soto, 2007) La Educación actual en sus fuentes filosóficas, cita de Froebel, W.F. La educación del hombre, new york, D Appleton y Claparede, 1988

Es aquí que la matemática, cobra importancia pues permite al niño comprender la realidad sociocultural y natural que lo rodea, a partir de las relaciones constantes con las personas y su medio. Las primeras percepciones (visuales, auditivas, táctiles, gustativas, olfativas) formarán conceptos que irán desarrollando las estructuras del razonamiento lógico matemático.

Por lo tanto, el aprendizaje debe darse en situaciones lúdicas donde la exploración de materiales y experiencia corporal son las principales estrategias metodológicas que responden a las características y estilos de aprendizaje de los niños y niñas.

El área de Matemática proporciona las herramientas para la representación simbólica de la realidad y el lenguaje, facilita la construcción del pensamiento y el desarrollo de los conceptos y procedimientos matemáticos.

Herramientas y estrategias que el niño y niña descubre y discrimina al resolver situaciones problemáticas que se presentan en su vida cotidiana, en la exploración libre de materiales estructurados y no estructurados y en las propuestas por el educador con una intención educativa. Este es un proceso permanente que responde al nivel de madurez de cada uno de los niños y niñas. (Módulo de material educativo PELA)

Por estas consideraciones es necesario trabajar en equipo de manera organizada y colegiada con el único fin de mejorar el desempeño y fortalecimiento de capacidades de los docentes en el manejo adecuado de estrategias metodológicas para la resolución de problemas, uso adecuado de los materiales educativos, dominio en la elaboración de unidades y sesiones de aprendizaje, condiciones que van a permitir alcanzar nuestro propósito respecto a los niveles de aprendizaje en los estudiantes referido a la resolución de problemas.

Es cierto que el sistema educativo nos proporciona experiencias educativas exitosas, estrategias metodológicas y propuestas de sesiones de aprendizaje pero considero que no existe una fórmula que conduzcan a todos los docentes, con la misma certeza, por ello es necesario consolidar una ruta sólida de conocimientos y actitudes para el desarrollo sano y armónico de los estudiantes que les permita desarrollar y resolver situaciones problemáticas que se le presentan en la vida cotidiana para ello es necesario la implementación de estrategias metodológicas para la resolución de problemas como instrumento

APRENDER MATEMÁTICA

Los niños, en sus experiencias cotidianas, observan y exploran los objetos, además de establecer relaciones de manera intuitiva entre ellos.

En estas situaciones espontáneas, las cuales surgen en el aula, los niños están desarrollando su pensamiento matemático.

El conteo forma parte del proceso para la construcción del número. Por tal motivo, aprender los números no es solamente recitarlos, si no adquirir la habilidad de contar desarrollando una serie de sub habilidades que van más allá de la simple memorización de una secuencia numérica verbal. Para que los niños adquieran esta habilidad de contar, es importante que dominen 5 principios como lo señalan **Gelman y Gallistel**

(1978): correspondencia término a término, ordenación estable, abstracción estable, abstracción, no pertinencia del orden y cardinalidad.

Para que los niños aprendan los números, también es necesario desarrollar otras nociones básicas matemáticas, como la clasificación, la seriación y la correspondencia. La noción de número que se adquiere de manera progresiva y continua, por lo que es inútil enseñarles a recitar los números de memoria y trabajar operaciones cuando no saben los números. Si no se ha desarrollado las nociones básicas que permiten construir la noción de número, pueden surgir dificultades posteriores que tendrán consecuencias en el aprendizaje de las matemáticas.

En educación inicial es indispensable que los niños manipulen diversos materiales concretos y que desarrollen actividades lúdicas que les permitan construir la noción de número. En consecuencia no se debe reducir su aprendizaje a la memorización y a la enseñanza con lápiz y papel.

- El juego infantil es una actividad innata que se encuentra en el niño en forma natural y espontánea, razón por la cual solo necesita encauzarlo
- Pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás.

Del mismo modo es importante citar este párrafo que nos ilustra sobre la importancia del material concreto: ¿Por qué es importante el uso del material concreto en el desarrollo del pensamiento matemático del niño? “El niño es el que construye su aprendizaje en la relación directa con los objetos. Siempre va de lo más simple a lo más complejo. Se debe priorizar el trabajo a nivel concreto”

El niño es el que construye su aprendizaje en la relación directa con los objetos- El niño desde que nace está permanentemente queriendo tocar objetos, mirarlos, armarlos,

desarmarlos y para ello utiliza todo su cuerpo y sus sentidos:(vista, tacto, gusto, oído, piel); estas experiencias sensoriales son utilizadas por los niños para poder conocer los objetos y el mundo que les rodea, por lo que los objetos y en general el material concreto es sumamente importante para la adquisición de aprendizajes en los niños y niñas.

El pensamiento lógico matemático se establece en el aprendizaje de los niños a nivel vivencial concreto y gráfico para facilitar la representación simbólica de resultados de operaciones matemáticas, por ello el niño necesita manipular y explorar el material para interiorizar imágenes mentales de los objetos con sus características: color, textura, peso, sabor, tamaño, uso y su ubicación en el espacio, por ello para desarrollar el pensamiento matemático se prioriza el trabajo en situaciones de la vida cotidiana y con objetos reales, esto es porque el desarrollo del pensamiento matemático requiere de las experiencias directas y el interactuar sobre los objetos. Módulo de comunicación y matemática (PRONAFCAP, 2009)

La teoría cognitiva afirma que el conocimiento matemático, es construido de forma activa por el niño partiendo del interés natural de los niños en el juego. Los niños deben ser capaces de comparar cantidades, identificar si las cantidades son iguales o son diferentes. Es indispensable en particular que sean capaces de darse cuenta que una misma cantidad pueda presentarse en distintas formas llegando a identificar las diversas características de los objetos. (PRONAFCAP, 2009).

¿QUE CAPACIDADES MATEMATICA DESARROLLA EL JUEGO EN LOS NIÑOS?

- Identifica objetos y sus características
- Conoce y discrimina formas, tamaños
- Se ubica en el espacio (dentro-fuera)
- Agrupa objetos en relación a sus atributos

- Utiliza cuantificadores (muchos-pocos-algunos, uno, ninguno)
- Ordena objetos de una colección
- Compara longitudes directamente y usando un intermediario.
- Compara longitudes mediante el uso de unidades de medida arbitrarias.
- Reconoce algunas de las características que hacen que las figuras geométricas se parezcan o diferencien entre sí.
- Identifican formas tridimensionales y bidimensionales: cubos, esferas, conos, cilindros, cuadrados, rectángulos, triángulos y círculos en el entorno
Desarrollando la habilidad para ubicarse en el plano al recorrer trayectos y representarlos gráficamente.
- Resuelve problemas a partir del análisis de la información registrada por ellos en tablas.
- Resuelven situaciones problemáticas de añadir, quitar, separar, prestar
- Representa gráficamente la cantidad de objetos de una colección mediante códigos convencionales y no convencionales
- Interpreta tablas de doble entrada y diagrama de barras de su vida cotidiana

IDEAS CENTRALES:

- Así como el adulto toma su trabajo muy en serio, los niños también asumen el juego como una "profesión". Los expertos aseguran que del juego depende su desarrollo físico, emocional y espiritual.
- La estrategia más adecuada para aprender matemáticas es el juego siendo vital para el desarrollo de los niños, incluso puede significar la realización de su profesión.
- En cambio la televisión mantiene a los niños completamente pasivos, y esto puede ocasionar niños con problemas de obesidad, con problemas de columna por las

malas posturas, además de que perciben mucha agresividad y tienden a creer que eso es normal, copiando esos malos modelos y esto no es jugar.

- El aprendizaje es experiencia, todo lo demás información “Albert Einstein”
- El Psicólogo e investigador Jerome Bruner 1975 estudió los efectos del juego relacionado a la habilidad del niño para resolver problemas, en la que se evidencia las conexiones fuertes entre la calidad de juego en los años de jardín de infantes y el estado de preparación de los niños para la etapa escolar en tal sentido podemos deducir la importancia del juego en esta etapa inicial cuya responsabilidad recae en nosotros los docentes de educación del nivel, brindando las condiciones adecuadas para que el niño desarrolle esta actividad innata que le permitirá desarrollar nociones básicas de la matemática y la resolución de problemas.

IMPORTANCIA DE APRENDER JUGANDO:

Los primeros juegos infantiles fortalecen los vínculos afectivos y sientan una primera base para la comunicación, ayudan a adquirir valores y formas de interacción con los juegos de ingenio, también desarrollan sus habilidades intelectuales.

El juego es una actividad insustituible para el desarrollo psicosocial del niño, y no tiene que estar necesariamente instrumentalizada con contenidos pedagógicos. Pues más importante es que el niño juegue libremente para un mejor aprendizaje.

Nuestro rol como maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más, si no queremos convertirnos en directores del juego, en personas adultas y serias, que ordenan, organizan, y disponen. De esa manera jamás lograremos un aprendizaje significativo donde el niño se exprese espontáneamente, con autonomía a través de un juego libre.

El juego permite al niño iniciarse en el desarrollo de normas, respeto, cumplimiento de reglas y resulta clave para el desarrollo personal, social y emocional. Además de la importancia que tiene el juego en el desarrollo físico, deportivo y juegos de acción.

Diseño de espacios de juego:

El profesor (a) debe facilitar al alumno las mejores condiciones posibles para el juego y debe ser capaz de organizar el ambiente.

El espacio ambiental será lo más seguro, estable, y tranquilo. El aula debe estar organizada en espacios lúdicos (sectores) en la que jueguen en pequeños grupos o entre todos siempre respetando algunas reglas consensuadas por los mismos niños y con propósitos educativos.

9. Estrategias De Implementación

FASE	ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN	RESPONSABLES	ROLES
PLANIFICACIÓN	Reuniones de sensibilización a docentes y demás actores educativo	Directora	Presentación de la programación de actividades
	Jornadas de reflexión sobre la mejora de los aprendizajes referido a la resolución de problemas matemáticos		Trabajo en equipo
	Organización de equipos de trabajo para un trabajo colaborativo		Distribución de comisiones
EJECUCIÓN	-Talleres de fortalecimiento de capacidades sobre estrategias metodológicas referidas a la resolución de problemas	Directora	Participación de docentes aliados
	Círculos de inter aprendizaje para interactuar experiencias novedosas en relación a la resolución de problemas		
	Jornadas de Reflexión con participación de actores educativos Promover pasantías internas por aulas y externas a otras IE.		
	-Talleres de capacitación en la planificación de unidades didácticas y desarrollo de sesiones de aprendizaje en relación a la resolución de problemas matemáticos con actividades lúdicas -Reuniones de inter aprendizaje para desarrollar la programación de unidades y sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los procesos pedagógicos, didácticos y metodológicos Jornadas de capacitación sobre la utilización adecuada de los procesos metodológicos y didácticos para la resolución de	Directora y docentes	Participación de todos los actores educativos

	problemas Monitoreo y evaluación sobre planificación de unidades y sesiones de aprendizaje		
	Talleres de inter aprendizaje sobre el uso adecuado de recursos y materiales educativos para la resolución de problemas Taller de elaboración de material educativo con participación de padres de familia	Directora y docentes	Monitoreo y acompañamiento en todas las actividades
	Desarrollo del taller de inter aprendizaje sobre el uso adecuado de recursos y materiales didácticos	Directora docentes	
	Monitoreo y evaluación del uso de materiales		
MONITOREO	Para realizar el seguimiento y monitoreo al presente proyecto de innovación se ha previsto un Plan de monitoreo, especificando las fechas programadas de acuerdo a las actividades planteadas, para tal efecto se utilizarán instrumentos de evaluación como: la Lista de Cotejos, encuestas, entrevistas y otros que nos permita verificar el avance y las dificultades en el desarrollo de las actividades programadas	Directora	
EVALUACIÓN	Sistematización de resultados de los logros de aprendizaje referidas a la resolución de problemas	Directora Docentes	Participación de todos los actores Educativos
	Selección de experiencias exitosas en relación a la resolución de problemas, de manera consensuada, deliberada y con argumentos válidos pedagógicamente	Directora docente	
	Análisis de los Informes de resultados obtenidos en las diferentes áreas curriculares enfatizando el área curricular de matemática	Directora docente	

10. Proceso de Ejecución.

EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES DEL PIE

<p>OBJETIVO ESPECÍFICO 1: Manejo adecuado de estrategias metodológicas referidas a la resolución de problemas en el área curricular de matemática a través del juego.</p>	
<p>Actividad 1: Talleres de fortalecimiento de capacidades sobre estrategias metodológicas referidas a la resolución de problemas</p>	
<p>Cómo se organizó qué tiempo demandó</p>	<p>En jornadas de reflexión se determinó realizar talleres sobre estrategias metodológicas referidas a la resolución de problemas Se invitó a docentes aliados de otras Instituciones educativas para desarrollar el taller, que demandó 4 horas</p>
<p>Quiénes participaron, qué roles o tareas principales asumieron</p>	<p>Participaron todos los actores educativos tanto en la organización como en el desarrollo del taller: -Los docentes participaron en la preparación del local, instalación de equipos audiovisuales multimedia y material impreso -El auxiliar y personal administrativo participaron en la limpieza, preparación de refrigerios</p>
<p>Qué factores fueron clave para lograr el objetivo</p>	<p>Fue muy importante poner en práctica el trabajo colaborativo y participación de la comunidad educativa</p>
<p>Qué dificultades se presentaron y cómo se resolvieron</p>	<p>Como en toda actividad se presentaron algunas dificultades sobre todo económicas que fueron cubiertas con las aportaciones propias.</p>
<p>Qué resultados se obtuvieron con esta actividad</p>	<p>Finalmente la actividad fue un éxito dado que los docentes fueron beneficiados con las propuestas de estrategias para la resolución de problemas</p>
<p>Sugerencias a implementar para la mejora de una próxima oportunidad</p>	<p>Para los próximos talleres se sugiere compartir las experiencias de cada docente en aula</p>

OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Planificar y programar adecuadamente las unidades didácticas y sesiones de aprendizaje en relación a la resolución de problemas considerando actividades lúdicas.	
Actividad 1: 1Taller de capacitación en la planificación de unidades y sesiones de aprendizaje en relación a la resolución de problemas en matemática	
Cómo se organizó qué tiempo demandó	<p>Previa planificación se realizó el taller vivencial sobre desarrollo de unidades y sesiones para la resolución de problemas que duró 4 horas.</p> <p>Se invitó a docentes aliados de otras Instituciones educativas para desarrollar el taller vivencial</p> <p>Las reuniones de inter aprendizaje para desarrollar la programación de unidades y sesiones de aprendizaje se realiza permanentemente a nivel institucional y a nivel de RED</p>
Quiénes participaron, qué roles o tareas principales asumieron	<p>Participaron todos los actores educativos tanto en la organización como en el desarrollo del taller de capacitación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los docentes participaron en la preparación del local, instalación de equipos audiovisuales multimedia y material impreso -El auxiliar y personal administrativo participaron en la limpieza del local y preparación de refrigerios
Qué factores fueron claves para lograr el objetivo	Es importante resaltar el trabajo de cada uno de los actores educativos siendo valioso el aporte de cada uno de ellos
Qué dificultades se presentaron y cómo se resolvieron	En esta segunda actividad se superaron todas las dificultades sobre todo las económicas que fueron cubiertas con aportes de los PP FF.
Qué resultados se obtuvieron con esta actividad	El taller fue eminentemente práctico teniendo la oportunidad de desarrollar unidades y sesiones a partir de nuestros saberes previos llegando a reflexionar sobre el manejo de los procesos pedagógicos, didácticos y metodológicos para la resolución de problemas
Sugerencias a implementa para la mejora de una próxima oportunidad	Para los próximos talleres se sugiere compartir las experiencias de cada docente en aula

OBJETIVO ESPECÍFICO 3: Incorporar el uso de materiales educativos en las sesiones de aprendizaje referidas a la resolución de problemas matemáticos.	
Actividad 1: Talleres de inter aprendizaje sobre el uso adecuado de recursos y materiales educativos para la resolución de problemas	
Cómo se organizó qué tiempo demandó	Se invitó a docentes aliados de otras Instituciones educativas para desarrollar el taller, que demandó 3 horas
Quiénes participaron, qué roles o tareas principales asumieron	Participaron todos los actores educativos tanto en la organización como en el taller de capacitación: -Los docentes participaron en la preparación del local, equipos audiovisuales multimedia y material impreso -El auxiliar y personal administrativo participaron en la limpieza, preparación de refrigerios
Qué factores fueron clave para lograr el objetivo	Es importante resaltar el trabajo de cada uno de los actores educativos siendo valioso el aporte de cada uno de ellos
Qué dificultades se presentaron y cómo se resolvieron	En esta actividad se superaron todas las dificultades sobre todo las económicas que fueron cubiertas con aportes de los PP FF.
Qué resultados se obtuvieron con esta actividad	El taller fue eminentemente práctico teniendo la oportunidad de desarrollar unidades y sesiones a partir de nuestros saberes previos llegando a reflexionar sobre el manejo de los procesos pedagógicos, didácticos y metodológicos para la resolución de problemas
Sugerencias a implementa para la mejora de una próxima oportunidad	Para los próximos talleres se sugiere compartir las experiencias de cada docente en aula

11. Presupuesto Ejecutado

PRESUPUESTO						
“Fortalecimiento de la gestión de aula en el uso de estrategias de aprendizaje de comprensión lectora”						
(1) ACTIVIDADES Componentes del costo	(2) Cantidad	(3) N° horas/días/ veces/ meses	(4) Unidad de Medida	(5) Costo unitario S/	(6) COSTO TOTAL S/	(7) Fuente financiamiento
I. CAPACITACIÓN A DOCENTES						
I.1 Especialistas externos (consultores)	3	3	Hora	50.00	150,00	Ingresos propios
I.2 Material impreso (fotocopias)	96	3	Juego	1.20	38,40	Recursos de la IE
I.3 Refrigerio	18	1	Unidad	5.00	90,00	Recursos de la IE.
1.4 Movilidad ponente	3	6	Ida y vuelta	5.00	30,00	Aportes docentes
1.4 Materiales de escritorio	32	3	Fichas	0.30	9,60	Recursos de la IE
					318.00	

Los recursos que se vienen utilizando para el desarrollo de este proyecto innovador, provienen de los aportes económicos de los mismos docentes, y en algunos casos de los recursos propios de la IE. Previa planificación durante las jornadas de reflexión asumiendo compromisos de manera voluntaria.

12. Estrategia de Seguimiento y Monitoreo del Proyecto

ESTRATEGIA	RESULTADOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
Visita al docente en aula para observar la práctica pedagógica	- Docentes que reciben monitoreo y acompañamiento de acuerdo al cronograma elaborado.	- 100% de docentes monitoreados y que reciben acompañamiento.	- Ficha de monitoreo - Cuaderno de campo - Guía de observación del docente - Ficha de Co-evaluación - Lista de cotejo
Talleres de actualización docente	Docentes que reciben capacitación y actualización docente para mejorar su práctica pedagógica	100% de docentes capacitados y fortalecidos en resolución de problemas matemáticos	-Cuaderno de asistencia -Libro de acta -Cuaderno de campo
Micro talleres o reuniones de inter aprendizaje	Docentes que participan en micro talleres y reuniones de inter aprendizaje	100% de docentes que asisten a reuniones de inter aprendizaje	-Cuaderno de asistencia -Cuaderno de campo
Asesoría	Docentes que reciben asesoría y acompañamiento de su práctica pedagógica	100% de docentes que han sido asesorados de manera individual y grupal	
Grupos de inter aprendizaje	Docentes que participan en grupos de inter aprendizaje	100% de docentes que	-Cuaderno de campo -Cuaderno de asistencia

Al realizar el seguimiento y monitoreo al presente proyecto de innovación se ha hecho uso de un Plan de monitoreo, especificando las fechas programadas de acuerdo a las actividades planteadas, para tal efecto se utilizó una metodología basada en el respeto mutuo, tolerancia, trato horizontal y empatía, aclarando de que la presencia

permanente ayudó sustancialmente el logro de las metas y objetivos; como técnicas han estado presentes la observación, la entrevista, encuestas con sus respectivos instrumentos.

Del mismo modo se utilizó como instrumento de evaluación la Lista de Cotejo, que ha permitido verificar el avance y las dificultades en el desarrollo de las actividades programadas.

Por otra parte se utilizó permanentemente la técnica de la observación en las diferentes actividades a desarrollar registrando detalladamente los avances y dificultades en un cuaderno de campo para tomar decisiones oportunas en caso se suscitara imprevistos durante el desarrollo de nuestro proyecto.

El método que más se utilizó para la realización de este proyecto fue el método mixto, teniendo en cuenta que debemos detectar los logros y dificultades de los participantes oportunamente

Del mismo modo los instrumentos y técnicas que se tomaron en cuenta son los siguientes:

Lista de Cotejo.- Permittiéndonos recabar información valiosa respecto a indicadores detectando logros que ya se posee y dificultades que se necesita reforzar y de ese modo plantear una planificación curricular adecuada para en cumplimiento de metas a lograr.

Ficha de Monitoreo y acompañamiento.- Instrumento importante que nos va a permitir verificar el desempeño del docente tanto en la planificación como en el desarrollo de sesiones de aprendizaje.

Unidades didácticas.- Este instrumento nos va a permitir verificar una planificación pertinente en relación con el desarrollo de sesiones de aprendizaje haciendo uso de los procesos pedagógicos, didácticos y metodológicos, así como visualizar el uso de material educativo pertinente en el desarrollo de sesiones.

Cuaderno de Campo.- Este instrumento nos va a permitir registrar detalladamente los avances y dificultades de nuestras actividades, hechos importantes que nos van a ayudar a reflexionar sobre en esta tarea educativa con el único propósito de mejorar nuestro desempeño docente.

13. Evaluación Final del Proyecto.

13.1 De la organización prevista

ASPECTOS	FORTALEZAS	DEBILIDADES	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Organización y participación	Hubo predisposición por parte de los docentes para asistir a la jornada de reflexión y la capacitación.	No se cuenta con recursos financieros para contratar a un especialista para la capacitación docente.	-El 100% de docentes asistieron a la jornada de reflexión y a la capacitación pedagógica.
La propuesta del Plan de actividades.	- La participación de los actores educativos fue importante aportando sus ideas para la programación de actividades	-	- El 100% de docentes participaron aportando sus ideas para la programación de actividades
La capacidad innovadora del PIE.	- Institucionalizar el PIE como una actividad permanente con participación de padres de familia	- Poca participación de padres de familia por falta de disposición de tiempo	- 75% de actividades desarrolladas con participación de padres de familia
Estrategias de seguimiento y monitoreo.	- Hubo predisposición de los docentes para ser monitoreadas y participar en las reuniones de asesoramiento	- Poca disposición de tiempo para participar en la jornadas de asesoramiento	- 100% de docentes fueron monitoreadas y asesoradas
Presupuesto propuesto.	- Docentes predispuestos a colaborar económicamente para la ejecución del PIE.	- No se cuenta con recursos propios para financiar el PIE	- El 100% de docentes aportaron quedando registrado en un acta

13.2. Resultados obtenidos a la fecha

OBJETIVO GENERAL: Mejorar el desempeño académico de los docentes para elevar los niveles de aprendizaje de los estudiantes.		
Objetivos Específicos	Indicador de Logro	Logros alcanzados
Mejorar el manejo adecuado de estrategias metodológicas referidas a la resolución de problemas en el área curricular de matemática a través del juego.	75% de docentes han fortalecido sus capacidades en el uso de estrategias metodológicas referidas a la resolución de problemas en matemática	75%
Fortalecer las capacidades de los docentes en planificación, programación de unidades didácticas y elaboración de sesiones de aprendizaje en relación a la resolución de problemas considerando actividades lúdicas.	75% de docentes elaboran adecuadamente sus unidades didácticas y elaboración de sesiones teniendo en cuenta los procesos pedagógicos, didácticos y cognitivos para la resolución de problemas	75%
Incorporar el uso de materiales educativos en las sesiones de aprendizaje referidas a la resolución de problemas matemáticos.	75% de docentes elaboran materiales e incorporan en sus sesiones de aprendizaje referidas a la resolución de problemas	75%
Utilizar Técnicas e instrumentos de evaluación para el recojo de información referidas a la resolución de problemas	75% de docentes utilizan adecuadamente técnicas e instrumentos de evaluación para la resolución de problemas matemáticos	75%

14. Autoevaluación de la Gestión del PIE

ASPECTOS	AUTOEVALUACIÓN DE LA GESTIÓN DEL PIE
FORTALEZAS	- Se logró que la totalidad de los docentes asistieron tanto a la jornada de reflexión y la capacitación.
DEBILIDADES	- La institución educativa no cuenta con recursos económicos para solventar los gastos
REQUERIMIENTOS NECESIDADES	- Contar con el apoyo de todos los actores educativos para lograr mejores resultados en el PIE emprendido
LECCIONES APRENDIDAS	.El desarrollar el curso de Habilidades Inter personales, me ha permitido internalizar y vivenciar muchos aprendizajes de dominio corporal, y control emocional, fortaleciendo la práctica en el trato justo y tolerante con mi prójimo, el saber escuchar y expresar con sinceridad al relacionarnos con los demás. Gracias a estas experiencias he aprendido a actuar con tolerancia y prudencia, y poniéndome en el lugar del otro.
BENEFICIOS	- Haber fortalecido las capacidades de los docentes en el área curricular de matemática -referido a la resolución de problemas y elevado el aprendizaje de los niños -Convencimiento de los actores educativos que la mejora continua favorece a todos

LECCIONES APRENDIDAS:

El desarrollo de este proyecto de innovación me ha dejado experiencias gratas y fortalecedoras consistentes en:

Uno de los logros más importantes es haber reafirmado mi convencimiento que la mejora de la práctica pedagógica parte de una auto reflexión, esta llevada al plano colectivo que ayuda a comprometer la participación protagónica y el empoderamiento de los miembros de la comunidad educativa para la resolución de problemas a través del planteamiento de propuestas viables tal como afirma Viviane Robinson, en su exposición sobre liderazgo escolar respecto a la importancia de que los “beneficiarios” del liderazgo directivo sean, en primer término, los niños y sus aprendizajes, y no los adultos (docentes, asistentes de la educación y apoderados) esta frase la tomo como una lección aprendida porque todo nuestros esfuerzos deben ir enfocados en nuestros niños y niñas, todos comprometidos en esta importante y delicada labor que hemos elegido.

Haber entendido la importancia de realizar los trabajos en equipo para lograr mejores resultados en las metas trazadas, dado que cada uno de los actores educativos cuenta con un sinnúmero de experiencias y fortalezas que aprovechadas cada una de ellas van formando un trabajo colaborativo, todos involucrados en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes.

Haber logrado motivar a los docentes a continuar preparándose y actualizándose en temas referidos a la resolución de problemas, implementar proyectos de innovación a partir de sus experiencias haciendo una práctica permanente de la sistematización.

El desarrollar el curso de Habilidades Inter personales, me ha permitido internalizar y vivenciar muchos aprendizajes de dominio corporal, y control emocional, fortaleciendo la práctica en el trato justo y tolerante con mi prójimo, el saber escuchar y expresar con sinceridad al relacionarnos con los demás. Gracias a estas experiencias he aprendido a actuar con tolerancia y prudencia, y poniéndome en el lugar del otro.

14. Sostenibilidad del Proyecto

El presente Proyecto de Innovación por ser de naturaleza pedagógica basado en un enfoque por competencias y ser una actividad eminentemente lúdica se pretende aplicar de manera permanente en la IE. Formando parte de nuestra programación diaria,

involucrando a los padres de familia en el desarrollo de sus juegos con el uso de materiales didácticos novedosos, innovadores y elaborados con la creatividad de docentes y padres de familia.

Las acciones a desarrollarse que demanda acción prioritaria, exige la participación consiente y comprometida de todos los actores educativos (Directora, docentes, auxiliar, administrativo y padres de familia) como requisito esencial para lograr el dominio en la resolución de problemas matemáticos a través del juego, motivo por el cual se ha emprendido el desarrollo de este proyecto novedoso pretendiendo institucionalizarlo como una experiencia exitosa en la mejora del desarrollo de habilidades matemáticas para la resolución de problemas.

Siendo relevante la utilización del "juego" en este área curricular, desplegando acciones que favorecen al desarrollo de competencias, a través de estrategias metodológicas y didácticas adecuadas y divertidas, y el uso de materiales novedosos y atractivos, en la ejecución de unidades didácticas insertando adecuadamente los procesos pedagógicos, didácticos y cognitivos.

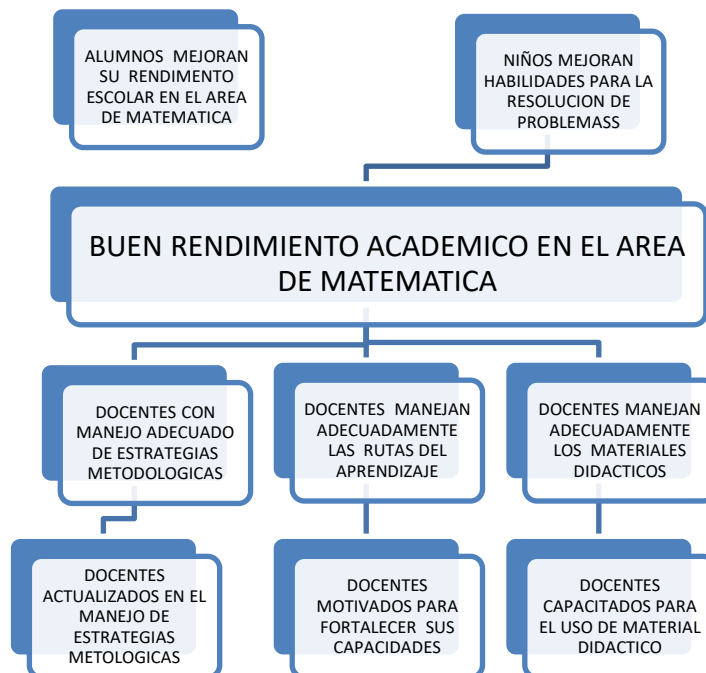
En esta dinámica es indispensable utilizar el "Juego" como estrategia por excelencia, siendo indiscutible que asume un rol significativo en la vida del niño.

15. Bibliografía y Referencias

- Abbagnano, N., & Visalberghi, A. (2000). *Histyoría de la Pedagogía: Fondo de Cultura Económica*. Mexico.
- Bernardini, A., & Soto, J. (2007). La educación Actual en sus Fuentes Filosóficas. En W. Froebel, *La Educación del Hombre*. Ney York: D Appleton y Claparede.
- Cuellar, H. (1992). *Froobel*.
- Gaulin. (2017). *Enseñanza y Aprendizaje*. Recuperado el 2017
- Gonzales. (2014). *Propuesta Pedagógica*.
- Lesh, R., & Zawojewski, L. (2007). *Problem Solving Modeling*. Indiana: Ilinois Institute os Thecnology.
- MINEDU. (2013). *Rutas de Aprendizaje Fascículo*. Lima.
- MINEDU. (2015). *Rutas de Apendizaje*. Lima.
- Moreno, M. (1995). *Investigación e Innovación Educativa*. Mexico.
- Porter, M. (1991). *La Ventaja de las Naciones*. Buenos Aires: Vergara.
- PRONAFCAP. (2009). Universidad Nacional de Ingenieria.
- Rios Muñoz, D., & Reinoso Hernández, J. (2008). *Proyectos de Innovación Educativa. Colección Modulos Pedagógicos*. Santiago de Chile: Univ. de Santiago de Chile.
- Santos, J. (2004). *La Ruta: un mapa para construir futuros*. El Salvador: Univ. del Salvador.

ANEXO N° 1

ARBOL DE PROBLEMAS



ANEXO N°2

CUADRO DE PLANIFICACIÓN

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES Y ACCIONES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
1. Mejorar el manejo de estrategias metodológicas referidas a la resolución de problemas en el área curricular de matemática	1.1. Talleres de fortalecimiento de capacidades sobre estrategias metodológicas referidas a la resolución de problemas	Multimedia. Laptop Papelote Papel bond plumones	Directora docentes	2 días
	1.1.2Círculos de inter aprendizaje Para interactuar experiencias novedosas en relación a la resolución de problemas			1 Día
	1.1.3 Jornadas de Reflexión			2 Días
	1.1.4 Promover pasantías internas por aulas y externas a otras IE.			3 días

<p>2. Fortalecer las capacidades de los docentes en aspectos de planificación y programación de unidades didácticas en relación a la resolución de problemas</p>	<p>2.1 Taller de capacitación en la planificación de unidades y sesiones de aprendizaje en relación a la resolución de problemas en matemática</p> <p>2.1.2 Reuniones de inter aprendizaje para desarrollar la programación de unidades y sesiones de aprendizaje</p> <p>2.1.3 Jornadas de capacitación sobre la utilización adecuada de los procesos metodológicos y didácticos para la resolución de problemas</p> <p>2.1.4 Círculos de Inter aprendizaje a nivel de iE</p> <p>2.1.5 Monitoreo y evaluación sobre planificación de unidades y sesiones de aprendizaje</p>	<p>Multimedia. Papelote Plumones papel bond Guías y fascículos</p>	<p>Directora docentes</p>	<p>5 días 1 día 4 días 1 día</p>
--	---	--	---------------------------	--

<p>3. Fortalecer el uso y manejo adecuado de los materiales educativos en las sesiones didácticas referidas a la resolución de problemas matemáticas</p>	<p>3.1 Taller de inter aprendizaje sobre el uso adecuado de recursos y materiales educativos.</p> <p>3.1.1. Taller de elaboración de material educativo con participación de PP.FF..</p> <p>3.1.2 Desarrollo del taller de inter aprendizaje sobre el uso adecuado de recursos y materiales didácticos</p> <p>3.1.3. Monitoreo y evaluación del uso de materiales.</p>	<p>Multimedia. Plumón papelotes Papel Bond Guías,</p>	<p>Directora docentes</p>	<p>5 días 1 día 3 días 1 día</p>
--	--	---	-------------------------------	---

ANEXO N°3

RESULTADOS ESPERADOS

RESULTADOS ESPERADOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACION
MEJORA DE LOS APRENDIZAJES ESPERADOS EN EL AREA DE MATEMÁTICA	1.- Elevar el logro de aprendizajes en el área curricular de matemática	El 85% de niños y niñas logran aprendizajes significativos en la resolución de problemas	Lista de Cotejos Registros de evaluación
MEJORA DEL DESEMPEÑO PEDAGOGICO DE LOS DOCENTES	1.- Fortalecer las capacidades de los docentes en el uso de estrategias metodológicas para la resolución de problemas en la matemática	El 85% de los docentes participan en eventos de fortalecimiento de capacidades matemática 80% de docentes han fortalecido sus capacidades en el uso de estrategias metodológicas matemática 80% de docentes tienen manejo adecuado de estrategias metodológicas en matemática	Registros de asistencia Fichas de monitoreo Fichas de monitoreo
DOCENTES ELABORAN UNIDADES DIDACTICAS PERTINENTES	2.- Mejorar los procesos de planificación y elaboración de unidades didácticas de los docentes	90% de docentes elaboran adecuadamente sus unidades didácticas teniendo en cuenta los procesos pedagógicos, didácticos y cognitivos para la resolución de problemas	Carpeta pedagógica
DOCENTES CON MANEJO ADECUADO DE LOS MATERIALES EDUCATIVOS	3.- Fortalecer el adecuado uso y manejo de los materiales educativos de los docentes	80% de docentes elaboran materiales didácticos pertinentes para insertar en el desarrollo de sesiones 90% de padres de familia participan en los talleres de elaboración de materiales.	Registro de asistencia Banco de materiales

ANEXO N° 4

LISTA DE COTEJO

Aspecto	Indicador	Valoración	
		SI	NO
Uso pedagógico del tiempo	El/la docente dosifica el tiempo de las actividades pedagógicas teniendo en cuenta las características de los procesos pedagógicos		
	El/la docente cumple y respeta el horario establecido para el área curricular, de acuerdo a los planes curriculares de cada I.E.		
planificación	El/la docente planifica sus actividades pedagógicas (carpeta pedagógica) dosificando el tiempo en la sesión de aprendizaje de modo que responda a los procesos pedagógicos		
Uso de herramientas pedagógicas	El/la docente comunica con claridad el propósito de la sesión y las actividades previstas, según las orientaciones de las Rutas de Aprendizaje y el documento de Orientaciones Básicas para la Programación Curricular.		
	La docente teniendo en cuenta las competencias y capacidades de las Rutas de Aprendizaje de su área, ejecuta procesos de evaluación formativa y/o sumativa a los/as estudiantes en la sesión de aprendizaje.		
Uso de materiales	El/la docente utiliza materiales y/o recursos educativos, de manera oportuna, que ayudan al desarrollo de las actividades de aprendizaje, propuestas para la sesión.		
	El/la docente usa materiales elaborados con participación de estudiantes y/o PPF para el desarrollo de los aprendizajes		
Clima escolar	El/la docente escucha y dialoga con atención a los estudiantes, en el momento oportuno y de manera equitativa, de acuerdo a sus necesidades de aprendizaje.		
	El/la docente promueve relaciones horizontales, fraternas, colaborativas entre los estudiantes creando un clima de confianza y armonía		
	El/la docente desarrolla estrategias, basadas en las Rutas de Aprendizaje, para recoger saberes y generar nuevos aprendizajes, teniendo en cuenta, el enfoque de área.		

ANEXO 5

ENCUESTA

Estimada colega la invito a responder de acuerdo a su criterio personal la siguiente encuesta:

Aspecto	Indicador	Valoración	
		SI	NO
Proceso de enseñanza aprendizaje	Respeto los procesos metodológicos durante el desarrollo de su sesión.		
	Maneja los procesos didácticos de la matemática.		
	Maneja adecuadamente estrategias didácticas para desarrollar habilidades de resolución de problemas matemáticos.		
	Maneja adecuadamente los recursos y materiales del MED y otros en las sesiones de aprendizaje.		
planificación	Considera en su planificación curricular los procesos pedagógicos y didácticos		
	Desarrolla la programación de unidades didácticas y sesiones de aprendizaje de acuerdo a lo planificado.		

SUGERENCIAS:

.....
.....
.....
.....

Gracias.

ANEXO 6

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

ACTIVIDADES/ ACCIONES	SETIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración del plan																
Levantamiento de la línea de base Autoevaluación (ficha de monitoreo MINEDU)																
1.1 Capacitación																
Elaboración de plan de capacitación																
Ejecución de los talleres																
Elaboración de talleres de capacitación																
Evaluación del plan de capacitación																
Elaboración de los informes, reflexión																
1.2 círculos de inter aprendizaje																
Conformación de grupos de trabajo por edades para la elaboración de las sesiones de aprendizaje																
Elaboración de sesiones																
Aplicación de las sesiones																
Reuniones mensuales para el análisis de estrategias																
Reflexión o lecciones aprendidas																
1.3 Pasantías																
Elaboración del plan de pasantías internas																
Ejecución de la pasantía a nivel de institución																
Evaluación y reflexión de lo aprendido.																
Aplicación de la ficha de monitoreo																
Análisis de resultados																

