



UNIVERSIDAD
MARCELINO
CHAMPAGNAT

ESCUELA DE POSGRADO
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN
**GESTIÓN ESCOLAR CON
LIDERAZGO PEDAGÓGICO**

TRABAJO ACADÉMICO

GESTIÓN CURRICULAR EN LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA CREACIÓN DE PROBLEMAS POR LOS DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIO Y SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE GUADALUPE DE L DISTRITO DE ALTO SELVA ALEGRE - AREQUIPA

AUTOR: María Luisa Huaraya Allasi

ASESOR: Olga Lidia Aroquipa Apaza

Trabajo Académico para la obtención del Título de Segunda Especialidad en "Gestión Escolar con Liderazgo Pedagógico"

Arequipa- Arequipa- diciembre 2018



PERÚ

Ministerio
de Educación

DEDICATORIA

A la memoria de mis queridos padres, hijo
y docentes formadores por ser quienes han
contribuido para el logro de metas.

ÍNDICE

Resumen	
Presentación	
	Pág.
Capítulo I: Identificación del problema	
1.1 Contextualización del problema	8
1.2 Diagnóstico y descripción general de la situación problemática	10
1.3 Enunciado del problema	12
1.4 Planteamiento de alternativa de solución	14
1.5 Justificación	15
Capítulo II: Referentes conceptuales y experiencias anteriores	
2.1 Antecedentes de experiencias realizadas sobre el problema	16
2.1.1 Antecedentes nacionales	16
2.1.2 Antecedentes internacionales	17
2.2 Referentes conceptuales que sustentan la alternativa priorizada	18
2.2.1 Gestión Curricular	19
2.2.4 Estrategias en la resolución de problemas	19
Capítulo III: Método	
3.1 Tipo de investigación	22
3.2 Diseño de investigación	23
Capítulo IV: Propuesta de Plan de Acción: Diseño, implementación, monitoreo y evaluación	
4.1 Plan de Acción	24
4.1.1 Objetivos	25
4.1.2 Participantes	25
4.1.3 Acciones	26
4.1.4 Técnicas e instrumentos	27
4.1.5 Recursos humanos y materiales	28

4.1.6 Presupuesto	28
4.2 Matriz de planificación del Plan de Acción	29
4.3 Matriz de monitoreo y evaluación	33
4.4 Validación de la propuesta	36
4.4.1 Resultados de validación	36
Referencias	37
Apéndices	
Matriz de consistencia	38
Árbol de problemas	40
Árbol de Objetivos	41
Instrumentos	42
Evidencias de las acciones realizadas	

RESUMEN

El presente Plan de Acción ha tenido por propósito la necesidad que las estudiantes tenga un alto nivel para desarrollar y crear problemas PAEV y obtengan un alto porcentaje en el nivel 2 de las pruebas ECE y Pruebas de calidad, logrando aprendizajes significativos en matemáticas y así atender a las estudiantes que presentan una serie de inconvenientes que imposibilitan su aprendizaje de manera fácil y lúdicamente; pues en su mayoría no tienen un buen desarrollo del pensamiento matemático que posibilite este fin. El presente Plan de acción es sobre la Gestión curricular en la aplicación de estrategias lúdicas en la creación de problemas por los docentes del nivel primario y secundario de la institución educativa Nuestra Señora de Guadalupe de Alto Selva Alegre-Arequipa. Participa toda la comunidad educativa en las diferentes acciones planteadas

El Plan de Acción parte de un diagnóstico realizado de los resultados de documentos oficiales como actas de evaluación, pruebas ECE, pruebas de calidad de los tres últimos años donde se observa mediante cuadros estadísticos que el área de matemáticas se alcanza el nivel de proceso o logro previsto, mientras que en las demás áreas si se logra el logro satisfactorio para lo cual se utiliza técnicas e instrumentos como la entrevista y la técnica del Focus Group, tomando como referentes a investigaciones nacionales e internacionales, después de un recojo de información, análisis e interpretación se propone como alternativa de solución propuesta de acciones acorde a las dimensiones que intervienen..

Como conclusión tenemos que la aplicación del Plan de Acción donde se ha de aplicar estrategias metodológicas para potenciar el desarrollo del pensamiento matemático y favorecer el logro satisfactorio de aprendizaje de la matemática, alcanzando resultados favorables en el nivel 2, que se traduce en el mejoramiento en cuanto a la creación de problemas matemáticos. Este da lugar a que las estudiantes logren de manera lúdica, sencilla y practica competencias del enfoque problémico.

Palabras claves: Estrategias, enfoque, lúdicas, problemas, Polya.