E. INFORME

Título del Proyecto: Biblioteca CCochirhuay 2015

Institución: I.E.Nº 50390 Fray Martin

Monto de apoyo:

Periodo del reporte: junio 2015

1. Información del apoyo

I. Objetivos del proyecto

- Mejorar el rendimiento escolar y habilidades de pensamiento crítico y creatividad de los estudiantes.
- Que los estudiantes mejoren su rendimiento escolar, para que se les sea más fácil el entendimiento del curso.

II. R**esultados logrados a la fecha:**

Aspecto	Indicador	Medida	Avance hasta la fecha
Juego con el trompo	Los estudiantes tienen interés por el juego del trompo este juego desarrollo en ellos las capacidades de sumas restas y figura geométrica de la circunferencia. Los estudiantes en un 85% identificaron que las operaciones de suma, resta y la circunferencia.	Observación de la docente	Comprendieron que la suma es una ganancia y la resta es una perdida.
Juego de los tiros	Los estudiantes suma, restan y dividen	Observación de la docente	Le dan el significado a las operaciones de suma, resta y también a la división.
Juego de las cargas	En este juego los estudiantes identificaron la suma, igualdad de cantidades, igualdad de figuras, agrupación, la simbología, seriación y sucesión de números pero los estudiantes que desarrollaron	Observación de la docente	El juego de las cartas afianzo el desarrollo de la suma y la velocidad al momento de sumar los numero pequeños Así mismo la división
Juego del Ajedrez	Sucesiones y seriaciones de colores, figuras como el cuadrado y el rectángulo movidas de las fichas	Observación de la docente	Se encuentran en proceso de identificar la sucesión y seriación así mismo movimientos de las fichas.
Exposiciones	Después de cada juego expones lo que ellos	Observación de la docente	El 45% de los estudiantes exponen

	pudieron percibir y matematizar el juego		sus actividades que realizaron
Manejo de PC	Identifican las partes externas de las laptop, manejo del puntero (maus)	Observación de la docente	Les gusta trabajar con el equipo.
Capacidad de interrogación	El 38% de los estudiantes realizan sus preguntas de manera coherente y el 57% tiene dificultades y el resto se encuentra en proceso	Observación de la docente	Son pocos los estudiantes que realizan sus preguntas con sentido y coherencia.
Capacidad de responder a las interrogantes.	Se podría decir que también el 38% responden adecuadamente y el otro tanto tienen mayor dificultad	Observación de la docente	Les dificulta responder a las interrogantes que sus compañeros realizan.

III. Participación de los beneficiarios/as en el proyecto

	NIÑOS	NIÑAS
7 AÑOS	3	2
8 AÑOS		1
9 AÑOS		1
10 AÑOS	2	3
11 AÑOS	3	
12 AÑOS	1	1
13 AÑOS	2	1

IV. Resultados no previstos

2. Breve resumen de la ejecución del proyecto hasta la fecha:

- Con el apoyo de las reuniones que se están realizando cada mes se está fortaleciendo las actividades que se deben realizar con los estudiantes.
- Nos estamos programando para dada semana diferentes juegos seguidas de exposiciones de los estudiantes y relacionar con las diferentes áreas.
- Cada juego que se realiza los estudiantes deben darle el sentido o relacionar con las actividades de las áreas que llevan en su grado de estudios.

3. Beneficiarios hasta la fecha:

- Los beneficios para los niños del centro educativo de Ccochirhuay fueron para 21 niños en total en las cuales especificare las edades y grados y cuantos niños y cuantas niñas son:

- NIÑAS

Nº	**NOMBRES Y APELLIDOS**	**GRADO**	**EDAD**
1.-	Ruth Nilda Horque Pereira.	2do	8años
2.-	Ruth Mayda Yunguri Salas.	2do	7años
3.-	Adelaida Mendoza Nina.	2do	7años
4.-	Yeni Quispe Yapu.	3ro	9años
5.-	Esmeralda Quispe Vaca.	4to	10años

6.-	Ángela Vargas Aldazabal.	4to	10años
7.-	Nayruth Mirian Ferro Aldazabal.	6to	10años
8.-	Ofelia Tantani Yunguri.	6to	13años
9.-	Mirian Horque Tejeira.	6to	12años

- NIÑOS

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	GRADO	EDAD
10.-	José Ángel Pereira Chacón.	1er	7años
11.-	Saúl Brayan Quispe Yapura.	1er	7años
12.-	Brayan Quispe Yapu.	1er	7años
13.-	Manuel Araujo Yunguri.	5to	10años
14.-	Jhon Antoni Ojeda Yunguri.	5to	10años
15.-	Vico Salas Cabanaconza.	6to	11años
16.-	Alexander Farfán Ovalle.	6to	11años
17.-	Luis Miguel Horque Pereira.	6to	12años
18.-	Andrés Yamil Cáceres Yunguri.	6to	11años
19.-	Rivaldo Vargas Aldazabal.	6to	13años
20.-	Ferdinan Quispe Aldazabal.	6to	12años
21	Aldo Pereira Aldazabal.	6to	13años

Aspectos positivos

Busca la participación de los estudiantes, la interrelación estudiantes con los miembros del hogar y también la interrelación entre estudiantes así mismo interrelación con las personas de su entorno cercano.

Mejoramiento en comprensión lectora y razonamiento matemático así mismo que valoren su naturaleza y su ecosistema.

Aspectos negativos

4. Lecciones aprendidas:

- Se tiene que programar las actividades con anticipación paro no caer en la improvisación.
- Las actividades deben ser dinámicas para los estudiantes.
- Se tiene que leer más o informarse más acerca del tema que se trabajara.
- Tener dominio de las actividades o juegos que se tienen dentro de los materiales a trabajar.

5. Otros:

6. Adjuntar fotografías:

- AQUÍ PODEMOS OBSERVAR QUE DOS NIÑOS ESTAN JUGANDO EL JUEGO DEL AJEDRES.

- LA NIÑA ESTA JUGANDO A LOS TROMPOS

- EL JUEGO DE LAS CARTAS.

- EL JUEGO DE LOS TIROS.

- UNA VEZ DESPUES DE TERMINAR DE JUGAR PASABAN A SUS LAPT0P LAS FOTOS Y VIDEOS.

- YA DESPUES DE HACER SUS TRABAJOS ELLOS PASAN A PRESENTAR SUS TRABAJOS.

Preparado por:

Nombre: Sonia Pinedo Salas

Título: Profesora de educación Primaria

Firma:

Fecha: 06/07/2015