



**UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"**



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO

SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

Programa de juegos tradicionales para desarrollar la autonomía motora en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 10789 del caserío Atumpampa del distrito de Incahuasi, provincia de Ferreñafe

TRABAJO ACADÉMICO

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
CON MENCIÓN EN
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA: Montalván Bautista, Arlis Leda

ASESORA: Gamarra Dávila Medalid Diulany

PERÚ 2019



**UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"**



**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**

UNIDAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

**PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA
DESARROLLAR LA AUTONOMIA MOTORA EN
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. N° 10789
DEL CASERÍO ATUMPAMPA, DEL DISTRITO DE
INCAHUASI, PROVINCIA DE FERREÑAFE.**

TRABAJO ACADÉMICO

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
CON MENCIÓN EN
DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

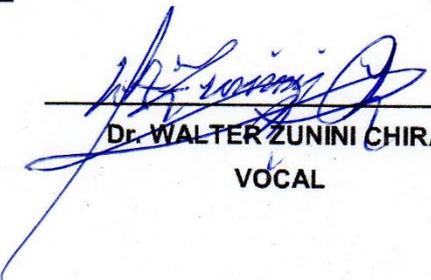
APROBADO POR



Dr. LAURA ALTAMIRANO DELGADO
PRESIDENTE



Mg. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
SECRETARIO



Dr. WALTER ZUNINI CHIRA
VOCAL

DEDICATORIA

A mis padres, por su apoyo y aliento constante en el transcurso de mis estudios para lograr la meta trazada.

AGRADECIMIENTO

AGRADECIMIENTO

A mis pequeños estudiantes que con su participación y alentadora sonrisa, me permitieron plasmar el presente trabajo.

LA AUTORA.

RESUMEN

RESUMEN

La investigación fue realizada con niños de 4 años de edad en una escuela rural andina , I.E. N° 10789 en Atumpampa jurisdicción del distrito de Incahuasi, en cuyo proceso se encontró que los niños del nivel inicial, concretamente del aula de 4 años tenían limitaciones en su autonomía motora, a un nivel de desarrollo bajo, observándose que gran parte de ellos mostraban falta de coordinación en sus saltos, en los movimientos que ejecutan al correr o brincar, provocando además cierta cohibición e incomodidad en el momento del juego con los demás o en sus relaciones naturales de movimiento con sus compañeros, situación que se agudiza al saberse que los padres tienen una escasa valoración de las actividades físicas de sus niños (de las actividades psicomotrices) al tener idea de que estas solo son juegos que pueden tener riesgos y requieren de tiempo y supervisión que muchas veces ellos no están dispuestos a otorgar.

Esta problemática ha conducido a desarrollar una alternativa pedagógica que permitió satisfacer una necesidad didáctica, cuyo título fue Programa de juegos tradicionales para desarrollar la autonomía motora en estudiantes de 4 años de edad en la I.E. N° 10789 del caserío Atumpampa, del distrito de Incahuasi.

En este trabajo académico , en su parte inicial, se realiza una exposición sobre la práctica psicomotriz Aucounturier (PPA), esta propuesta programática tiene repercusiones en el desarrollo psicomotriz, trayendo además importantes repercusiones en el proceso de crecimiento y en el desarrollo de la identidad; para ello es que se instrumentaliza a través de juegos espontáneos, movimientos preestablecidos, además de acciones y representaciones por medio del cual se puede expresar diversas emociones, poner de manifiesto seguridad y confianza en la persona, proceso práctico que se siguen con los aportes de Walon, Ajuriaguerra, Pikler, Winnicott y Le Boulch.

En una segunda parte del estudio, se presenta y explica los resultados de la evaluación de entrada y salida, así como las actividades ejecutadas según lo planificado.

La tercera parte del estudio expone las conclusiones y recomendaciones a las que se llegan a partir de experiencia ejecutada; finalmente se adicionan las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

ABSTRACT

The research was carried out with 4-year-old children in a rural Andean school, I.E. N° 10789 in Atumpampa, jurisdiction of the Incahuasi district, in which process it was found that the children of the initial level, specifically of the 4-year-old classroom, had limitations in their motor autonomy, at a low level of development, observing that a large part of them showed lack of coordination in their jumps, in the movements they perform when running or jumping, also causing a certain self-consciousness and discomfort when playing with others or in their natural movement relationships with their peers, a situation that worsens when it is known that the Parents have little appreciation of their children's physical activities (psychomotor activities) having the idea that these are just games that may have risks and require time and supervision that often they are not willing to grant.

This problem has led to the development of a pedagogical alternative that allowed satisfying a didactic need, whose title was Program of traditional games to develop motor autonomy in 4-year-old students at the I.E. N° 10789 of the Atumpampa farmhouse, in the Incahuasi district.

In this academic work, in its initial part, an exhibition is made on the Aucounturier psychomotor practice (PPA), this programmatic proposal has repercussions on psychomotor development, also bringing important repercussions in the growth process and in the development of identity; for this is that it is instrumentalized through spontaneous games, pre-established movements, as well as actions and representations through which various emotions can be expressed, show security and confidence in the person, a practical process that is followed with the contributions of Walon , Ajuriaguerra, Pikler, Winnicott and Le Boulch.

In a second part of the study, the results of the input and output evaluation are presented and explained, as well as the activities carried out as planned.

The third part of the study exposes the conclusions and recommendations that are reached from the experience carried out; finally, the bibliographical references and the corresponding annexes are added.

ÍNDICE

INDICE

Presentación.....	
--------------------------	--

CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL

1.1. Marco Referencial.....	15
1.1.1. Referencias teóricas	15
1.1.2. Referencia conceptual.....	30
1.2. Propósito de la intervención.....	31
1.2.1. Objetivo General.....	31
1.2.2. Objetivos Específicos.....	31
1.3. Estrategias de la Intervención.....	32

CAPÍTULO II: CONTENIDO

2.1. Evaluación de entrada.....	36
2.2. Propuesta didáctica.....	41
2.3. Evaluación de salida.....	92
2.4. Análisis e interpretación comparativa.....	96

CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1. Conclusiones.....	100
3.2. Recomendaciones.....	101
Bibliografías.....	102
Anexos.....	105

PRESENTACIÓN

El caserío Atumpamapa forma parte de la jurisdicción del distrito de Incahuasi, y comprende cuatro sectores: Centro, Colluna, Peigonta y Chilkayaku; su población se dedica exclusivamente a la agricultura y se caracteriza por su vasta cultura andina ancestral y quechua hablante, aunque su población en general es bilingüe; su condición económica la ubica dentro de los márgenes de la pobreza extrema; en su organización social se encuentran diversas instituciones del Estado (Tenencia de la Gobernación, Agencia Municipal, Juzgado de Paz, etc.) y otras nacidas en el seno de la comunidad como la Ronda Campesina, los Caporales, el Comité de la Festividad, etc.

El presente estudio se ejecutó en la Institución Educativa N° 10789, caserío Atumpampa, distrito de Incahuasi, Provincia de Ferreñafe, Región Lambayeque. Dicha institución fue creada como institución estatal mediante R.D.Z. N° 0175 del año 1973, debido al esfuerzo organizado de la comunidad atumpampina; antes funcionaba como escuela particular mixta desde el año 1969, atendiendo sólo el nivel primario; los padres de familia eran quienes con sus aportes económicos pagaban al profesor.

La Institución Educativa ha venido incrementado su estudiantado año a año, hasta que en el año 2000 amplía sus servicios al nivel secundario bajo la modalidad de educación secundaria a distancia, proyecto que trajo los beneficios de la moderna tecnología informática; posteriormente en el año 2011, se amplía los servicios educativos para el nivel inicial mediante R.D. N° 0693 del 16 de marzo del 2011. Este nivel educativo empieza su funcionamiento dentro de las aulas del nivel primario de la misma escuela, luego a partir del 2013 pasa a brindar sus servicios en un local propio. Actualmente cuenta con tres docentes de aula contratadas, que atienden a una población escolar de 33 niños y niñas, distribuidos de la siguiente manera: 8 niños de 3 años; 13 alumnos de 4 años y 12 estudiantes de 5 años.

La institución educativa se caracteriza por atender una población escolar mixta, funcionar en el turno diurno, y ofrecer polidocencia completa; y tiene como misión institucional la formación de ciudadanos con capacidades sociales pertinentes,

con responsabilidad social y con acceso al conocimiento, la ciencia y tecnología valorando su cultura y su entorno.

Sus ambientes están contruidos de material rústico, pero con piso de concreto y paredes enlucidas con yeso.

Los padres de familia y los niños son bilingües, poseen por lengua materna el quechua, son participativos y apoyan a la institución en faenas comunales para atender alguna necesidad institucional.

La razón fundamental que ha impulsado la realización del presente trabajo radica en las necesidades inminentes del desarrollo psicomotriz del niño, considerando que su desarrollo requiere ser estimulado desde sus propios recursos motrices y las posibilidades materiales del entorno que se aprovechan a partir de sus relaciones sociales, y frente a este complejo entramado de necesidades se encuentra como un elemento fundamental, la psicomotricidad.

El aula de intervención de niños de 4 años se pudo detectar a través de la observación directa y una lista de cotejo, dificultades como descoordinación de movimientos en el salto, en las carreras, en sus desplazamientos, etc., que ocasiona posteriormente que el niño se sienta avergonzado e incómodo, por lo que su autoestima se verá menoscabada. Se abstiene en decidir si coopera o se inmiscuye en un determinado juego que puede agradarle. No comparte los materiales utilizados en el juego. Se desplaza en diferentes direcciones con lentitud e inseguridad. No propone variantes en los juegos. No recoge y ni ordena los materiales empleados en las actividades motrices. No le agrada participar en equipos de trabajo ni respeta la opinión de los compañeros. No respeta las reglas de juego psicomotrices propuestos. Se abstiene en realizar juegos de rodamiento en variadas formas. No demuestra iniciativa al participar en actividades de juegos visomotrices por temor a lastimarse. Duda a la hora de elegir al grupo en el que quiere participar de las actividades psicomotrices.

Por ello, un camino pertinente a seguir en el proceso de resolución se esta problemática fue la aplicación de un programa basado en juegos psicomotrices desde el enfoque de Bernard Acounturier y el desarrollo de la autonomía de Emmi Picker en niños cuya edad sea de cuatro años en la I. E. N° 10789.

I

**MARCO
REFERENCIAL**

1.1. MARCO REFERENCIAL

1.1.1. REFERENCIA TEÓRICA

LA PRÁCTICA PSICOMOTRIZ

El enfoque de la práctica psicomotriz de Aucounturier, (PPA) es una propuesta teórico- práctica sobre la psicomotricidad ideado por el investigador europeo Bernard Aucounturier, propuesta cuya mirada de desarrollo y maduración psicológica tiene como base el cuerpo y el movimiento del sujeto. La Asociación de Formación de Especialistas en Práctica Psicomotriz, sostiene el desarrollo armonioso ineludiblemente es favorecida por las prácticas corpóreas y el movimiento sistemático del sujeto, consecuentemente esta práctica redonda positivamente en el proceso de desarrollo y crecimiento de la identidad de la persona, requiriendo para ello el empleo de juegos, movimientos sistemáticamente previstos, la acción misma del sujeto y la representación, similar a la forma en que el niño y la niña exploran naturalmente el mundo.

La propuesta se centra en un conjunto de actividades planificadas desde una perspectiva lúdica, acompañando el desarrollo de la personalidad y de a inteligencia del infante, jugando y actuando espontáneamente, con el propósito de lograr un desarrollo armonioso. En tal sentido se ha sistematizado una práctica educativa y preventiva que permite atender las necesidades que demanda el comportamiento y el aprendizaje del niño, debiendo observarse la característica de la expresividad, que oscila entre lo excesivo y lo inhibido, o si el desarrollo del infante es saludable. (Amaiz, Rabadán, Vives 2008).

El método propuesto se orienta sus actividades entonces al juego, la actuación y la expresividad corporal, es decir que se centra en el corporeidad del niño, en el desarrollo de sus habilidades físico kinestésicas, de ahí es que se sintetiza su finalidad en el desarrollo de la autonomía física, de la identidad así como de la personalidad.

la práctica psicomotriz de Aucounturier es entonces un enfoque distinto, un modelo de acción pedagógica que permite el desarrollo de la psicomotricidad del niño y se basa también en el desarrollo de la comunicación y le pensamiento en el proceso del desenvolvimiento y ejecución de acciones enteramente lúdicas y ejecutables por los infantes (Aucounturier 2004).

Está claro que el proceso de actuación y juego en la práctica psicomotriz de Aucounturier respecto al contacto social genera comunicación, una relación social permanente, un intercambio de pensamientos e interpretaciones, ante el reto de las instrucciones o indicaciones, peor lo ineludible siempre será la actuación social, es decir, la participación y ejecución de actividades con otro, con los pares, pero a la vez con el entorno en donde se encuentra inmerso el sujeto; pero también se deja en claro que en la práctica psicomotriz de Aucounturier , la comunicación no solo es verbal, por el contrario requiere de la invención, imaginación, creatividad e iniciativa para crear, desarrollar o asumir un tipo de comunicación no verbal (paralingüística o kinesia y proxémica), esto comprende gestos, posturas, manos, tonos y ritmos de voz, miradas, emblemas, reguladores, etc., es decir todo tipo de comunicación que se pueda hacer a través del cuerpo.

Estos elementos que se usan en la comunicación, conllevan a un proceso creativo, que impulsa cognitivamente no solo al individuo sino también a los demás, a los otros que actúan a la vez, mostrándose en este mismo actuar estados de ánimo y formas de ser de los actuantes, como consecuencia de su interrelación y convergencia en acciones acorde a sus intereses.

Por ello, la planificación de las actividades en la práctica psicomotriz de Aucounturier, es un proceso de planificación integral que prevé los momentos no solo de actuación sino las condiciones de la comunicación que permitan un desenvolvimiento natural del estudiante, para asegurar de esta manera la efectividad de las actividades que sistemáticamente se han programado en un tiempo determinado.

En síntesis, la práctica psicomotriz de Aucounturier no solo se desarrolla en el aspecto físico del movimiento, sino también de la psique, es una práctica psicomotora.

La práctica psicomotriz de Aucounturier, engloba en su práctica lo motor, lo psicológico, lo emocional, lo social y la relación con el entorno, como medios que en sistemática marcha se conjugan para promover el desarrollo de la autonomía física y el desarrollo de la identidad del sujeto, pero considerando las condiciones y las limitaciones que impone el medio social y el mundo interno del sujeto. (Chokler, 1984).

TELEOLOGIA DE LA PRÁCTICA PSICOMOTRIZ

La propuesta de la práctica psicomotriz de Aucounturier, claramente tiene un propósito técnicamente pedagógico y educativo hacia las facultades psicomotrices de expresividad del sujeto, pero de carácter tridimensional, abarcando el aspecto de la comunicación, la creatividad y el pensamiento.

A. La comunicación

Los seres humanos se comunican desde el momento mismo de su nacimiento, pero el proceso de comunicación gradualmente se va sofisticando, se va potenciando, va desde una comunicación no verbal a una comunicación verbal, que le permite tener contacto directo con los demás sujetos de su entorno, y este desarrollo se da por la necesidad que tiene el sujeto de interrelacionarse, estos comienzos de la comunicación en el ser humano son los gérmenes de la expresividad psicomotriz (movimiento, gesto, tensión tónica).

En sus primeras fases de desarrollo humano se manifiesta un periodo en donde el gesto es indispensable en el proceso de comunicación, que le permite salir de sí mismo e ir y dirigirse hacia el exterior, con ese entorno que lo ubica en una parte del mundo, es decir que el desarrollo de la capacidad de comunicación, no solo es un indicador de desarrollo de las habilidades comunicativas, sino sobre todo es un indicador de desarrollo humano en el sujeto.

Esta capacidad indicadora de evolución o desarrollo a través de la comunicación es aprovechada y también desarrollada por la práctica psicomotriz, en tal sentido la comunicación no solo es un aspecto medular en la práctica psicomotriz, sino que además garantiza el desarrollo efectivo del niño que va en esa línea de desarrollo.

B. La creatividad

La creatividad como facultad impulsada por la necesidad de desarrollo es un aspecto muy importante en la práctica psicomotriz, por cuanto esta expresa impulso cognitivo y necesidad de satisfacer una inquietud o un deseo, y ello se expresa y se desarrolla en el juego, en el trabajo, en el contacto social con el entorno físico y social.

Al emprenderse actividades de juego se puede observar:

1. La simulación de la realidad, como con secuencia del aprendizaje.
2. Lo que el niño aprendió, sus saberes previos, puestos a disposición de una

nueva situación, pero naturalmente lo hace vía actuaciones emotivas y a través de la actuación lúdica motriz, al entrar en contacto con nuevas situaciones y nuevas interrelaciones con el grupo.

C. **La formación del pensamiento operatorio**

Desde una comprensión de la teoría psico genética de Jean Piaget, se debe plantear que el proceso del desarrollo de la reversibilidad el niño desarrolla su capacidad de salir de sí mismo y centrar su pensamiento al exterior (descentración), pero centrandolo además sus actividades en la comunicación, pero una comunicación activa, la misma que implica la capacidad de expresarse, pero también de escuchar al otro, haciéndolo con la distancias y prudencia para no invadir el pensamiento u obstruir los deseos de los otros.

Por otro lado, otro proceso implicado en esta ruta de desarrollo es el proceso de análisis y síntesis, también desde la perspectiva psicogenética, proceso a los que el sujeto puede acceder al ir descubriendo el mundo real y expresar sus emociones frente a las nuevas propiedades de su entorno, sobre todo respecto a los objetos e instrumentos de su juego, en cuyo actuar ira ordenando. seriándolos y clasificándolos.

EL ENFOQUE DE LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad es un proceso educativo del cuerpo, la integralidad de la corporeidad, necesaria para entrar en contacto y relación permanente con el mundo que se encuentra a nuestro alrededor.

La psicomotricidad tiene por finalidad preparar al cuerpo, ponerlo a disposición de las necesidades y actuaciones del sujeto, sobre todo cuando se inicia en el proceso preescolar y escolar, en cuyas edades el ser humano tiene una necesidad imprescindible de movimiento, porque la naturaleza del niño es el movimiento, la naturaleza social del ser humano lo impulsa a estar permanentemente relacionándose con los demás y a desplegar el contacto físico o la relación actuante a través de actividades lúdicas, laborales, deportivas, emotivas, etc. En tal sentido se puede plantear que la psicomotricidad, es integradora, entrelaza la psiquis y el cuerpo, la acción psico motora.

a) **Henri Wallon**

Para Henri Wallon la psicomotricidad es un proceso sistematizador del movimiento para el desarrollo de la actividad psíquica, podría entenderse como un proceso de interconexión psiquis-cuerpo, pensamiento-acción, base fundamental para el impulso y desarrollo del esquema corporal y la imagen corporal.

Para Henri Wallon ambos aspectos (psico y motricidad) reflejan una interacción entre el cuerpo y el entorno, lo explica planteando que el movimiento es el factor indispensable que concatena al individuo con el medio circundante, el movimiento a través del cuerpo, que se puede expresar a través de gestos, pausas, ademanes, etc.

b) **Ajuriaguerra**

En el desarrollo teórico que plantea, a respecto a la psicomotricidad, establece que siendo el cuerpo del sujeto el factor material que entra en interacción con el medio natural y social, el desarrollo del niño debe estar dirigido a que este tome conciencia y aceptación de cuerpo, ello implica conocimiento de su propio cuerpo, de sus posibilidades y de sus limitaciones físicas. Porque el cuerpo es un instrumento del desarrollo para la autonomía, porque a través de él es que el ser toma conocimiento del mundo y a través de él es que desarrolla experiencias y construye su personalidad. Para Ajuriaguerra, el cuerpo del sujeto no es una simple materialidad sino un recurso material indiscutiblemente necesario para la psiquis y para el pensamiento, ya que este genera experiencias materiales y permite expresar con firmeza y visibilidad, las emociones y los pensamientos.

c) **Le Boulch**

Le Boulch centra su propuesta en la importancia del movimiento no solo para el desarrollo corporal, sino también para el desarrollo de la psiquis, de ahí que pone mucho énfasis en la labor educativa a favor de la psicomotricidad y deslinda claramente de los enfoques tradicionales de tratamiento del cuerpo a través del deporte, como la Educación física.

Por ello Le Boulch deslinda de una propuesta meramente deportiva y competitiva, proponiendo una de carácter formativa y técnicamente pedagógica, con el fin de lograr propósitos pedagógicos y no deportivos; para ello pone énfasis en el carácter psicomotriz y en el movimiento como medio educativo para lograr fines educativos.

El análisis crítico de Le Boulch lo llevo a cuestionar el tradicionalismo de la enseñanza aprendizaje de la educación física, donde la corporeidad es sometida a un mecanicismo repetitivo de carácter meramente deportivo y competitivo, en donde el tiempo para alcanzar metas estaba sobre el proceso formativo y desarrollador del ser humano , por ello este investigador acude a criterios técnicos y científicos para formalizar y dar estructura a una propuesta, donde la psicomotricidad es puesta en la cima de un logro educativo y la formación para el desarrollo de la persona es lo principal.

Por ello la educación con el movimiento del cuerpo se ha convertido en la propuesta nueva de desarrollo del cuerpo a través de experiencias que le permitan al sujeto pensar y sentir su actuar.

IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD

Ya se ha indicado que la psicomotricidad es un aspecto fundamental en la integridad del desarrollo del niño, no solo para el desarrollo armónico del cuerpo, sino también para el desarrollo cognitivo y afectivo, porque las experiencias que viva el niño las internaliza, las vive y le da conocimiento de su cuerpo y de su entorno donde se desenvuelve.

En el aspecto motor, favorece su desarrollo físico y el dominio de su cuerpo y los movimientos de este.

El aspecto cognitivo, permite la activación de acciones intelectuales, en la que el pensamiento se dinamiza frente a la exigencia y el cumplimiento de patrones que lo llevan a pensar y a tomar decisiones, permitiendo dinamizar procesos cognitivos como la atención, la memoria la creatividad, la asociación de ideas y la concentración.

En el aspecto social, el niño desarrolla sus habilidades sociales al tener contacto directo y permanente con sus pares, ira además forjando un círculo social del cual también aprende.

En el aspecto afectivo, desarrolla sentimientos, emociones, las mismas que se orientan a ser controladas y manejadas adecuadamente. El control emocional es fundamental en el desarrollo social y cognitivo.

ÁREAS DE PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad es espacio de estudio que a su vez comprende un conjunto de áreas que permiten abordar la integralidad de los aspectos que el movimiento

puede ejercer influencia en el desarrollo del cuerpo, por ello se consideran como partes de la psicomotricidad el esquema corporal, la lateralidad, el equilibrio, la estructuración temporo-espacial, la coordinación viso motriz y la motricidad.

El esquema corporal

Constituye la representación ideal que el niño tiene de la totalidad de su propio cuerpo, así como de sus partes y sus movimientos, este conocimiento da paso a una aceptación e identificación del propio cuerpo a la vez que le permite instrumentalizar las partes de su cuerpo bien para utilizarlo, para expresarse o para relacionarse con él.

Lateralidad

La lateralidad corporal constituye la preferencia, priorización o inclinación de la funcionalidad que se tiene por un lado del cuerpo, determinado por el dominio hemisférico cerebral. La actividad en lateralidad permite desarrollar en el niño las nociones motoras y de ubicación de derecha o izquierda, que son fundamentales en el posterior desarrollo de sus actividades corpóreas.

Equilibrio

Es la capacidad que tiene una persona para mantenerse estático o en completo dominio del cuerpo frente a una actividad o necesidad motriz, como principio fundamental del dinamismo del cuerpo y de la coordinación entre su esquema corporal y el mundo externo.

Estructuración temporo-espacial

Es la facultad de lograr ubicarse en el tiempo y en el espacio o en los dos a la vez, aquí el niño tiene la capacidad de referenciar la ubicación de un objeto en relación otro o a su propio cuerpo. En esta área las actividades se orientan a desarrollar también una memoria espacial en el niño, que le permita no solo ubicarse sino también reconocer el espacio anteriormente trabajado. Estas nociones las requiere en las posteriores acciones que ejecutara en el proceso de su desarrollo motor.

Coordinación viso motriz

Son actividades que abarcan el dominio motriz en relación al control y dirección de la vista, en esta área las actividades se orientan a ejercitar al niño en lanzar y recepcionar, con la mano o con el pie, requiere de precisión que gradualmente debe mejorarse.

Motricidad

Esta área hace referencia a las actividades que se dirigen al uso del cuerpo y su control, a su vez comprende:

a) Motricidad gruesa

Es aquel aspecto de la psicomotricidad que hace referencia a las habilidades de movimiento y control del cuerpo en general, de su dominio y manejo en relación a habilidades motrices como de equilibrio y diversas posturas del cuerpo, estas pueden ser:

Rodar: considera una posición horizontal del cuerpo y que a su vez se desplaza girando sobre sí mismo, es rodamiento puede ejecutarse sobre un plano horizontal o un plano inclinado.

Saltar: esta habilidad física requiere del niño fortaleza y equilibrio, trae consigo el desarrollo muscular y óseo, por la potencia con que se ejercen los movimientos.

Gatear: esta actividad física requiere de un esfuerzo muscular importante tanto en brazos, piernas y espalda, incluye el fortalecimiento de los músculos de las manos, por cuanto es el principal órgano que ejerce control y dominio en el gateo.

Correr: como actividad locomotriz requiere del esfuerzo de casi todos los músculos, demanda de agilidad velocidad y resistencia, las actividades son orientadas a que se desplace en distintas direcciones y en distintas velocidades y distancias.

b) Motricidad fina

Este aspecto de la psicomotricidad comprende las extremidades superiores y toda capacidad que implique la manipulación de objetos, recursos, utensilios, materiales, herramientas, etc. Su desarrollo y ejercitación es fundamental en el contacto e interacción con el medio que le rodea al niño.

ACTIVIDAD AUTONOMA

La actividad autónoma es el conjunto de acciones y disposiciones dirigidas a lograr independientemente una toma de decisión, en tal sentido la actividad autónoma se dirige exclusivamente a que el individuo en forma libre, razonable y bajo sus propios medios ejecute una acción o tome una decisión.

La actividad autónoma toma como eje de su dinámica, las acciones ejecutables desde las condiciones, impulsos, propósitos e iniciativa del propio sujeto, aunque

también recibe la influencia y la motivación, de diferente índole, del entorno social en el que se desenvuelve, que en este caso puede ser la familia, la escuela, la localidad, etc.; es decir, la actividad autónoma es condicionada, por los padres, hermanos, familiares, amigos, profesores, etc., de todo aquel contexto en el que pueda el niño inmiscuirse, pero que se ejecuta por convencimiento o conveniencia del individuo, no por inducción directa o manipulación hacia él, o en todo caso porque se propició oportunidades, ambientes o condiciones para que el niño explore, experimente y tome su propia decisión.

El pensamiento de Pikler gira entorno a que plantea una base de confianza y un nivel de respeto hacia el niño, en la medida de que está convencido que el niño desde su nacimiento va desarrollando, madurando, evolucionando sus conductas y sus comportamientos, al contacto permanente con el mundo exterior a él, cambios permanentes que va logrando gracias a la acción, desde la más rudimentaria hasta la mejor pensada, pero siempre en su desenvolvimiento dentro de una realidad concreta, psicológica o material.

Pikler sostiene que el niño, como ser social por naturaleza, siempre está predispuesto no solo a relacionarse con su entorno social y material, sino que esta activamente dispuesto a aprender de ellos, contactando con ellos a través del movimiento, la inquietud, el juego, su dinamismo, la comunicación, etc.

Este razonamiento básico permite concluir que la actividad autónoma del niño lo lleva necesariamente a un aprendizaje permanente, por iniciativa e interés propio, y este tipo de aprendizaje deja una huella imborrable en el proceso de desarrollo del niño, ya sea para el cumulo de sus experiencias o para el cumulo de sus conocimientos.

La recomendación ineludible, es que se debe evitar la influencia directa hacia el niño, es decir a prever sus conductas para que al final sea tal o cual cosa, propiciando más bien oportunidades, situaciones que le permitan vivenciar al niño, luego de ello por cuenta propia decidir por lo que mejor convenga a su edad y a su desarrollo, naturalmente la supervisión del adulto es necesaria.

El espacio y el tiempo, son aspectos a considerar y tomar en cuenta, para su desenvolvimiento y su actuación el niño necesita de un espacio suficiente y necesario con la finalidad de garantizar la libertad de sus movimientos y sus acciones, y no la permanente limitación de estos. Sobre el tiempo igualmente, el

adulto debe supervisar y controlar la ejecución de acciones que le permitan estar acorde a los esfuerzos de su edad, bajo los cuidados y previsiones correspondientes, en relación a su vestimenta, equipos y materiales.

FACTORES INFLUYENTES EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA

Los factores que influyen en el desarrollo de la autonomía en los niños preescolares son los entornos más cercanos a él, aquellos entornos en donde el niño permanece mayor cantidad de tiempo, en donde establece no solo relaciones sociales permanentes, sino que en donde asienta dependencia y tiene acceso permanente y aún más que le son necesarios, estos son la familia y la escuela.

La familia

La familia juega un papel decisivo, fundamentalmente modelador, la socialización del niño echa raíces en la familia, porque la familia es formadora, su función educativa, hace que sea la principal hacedora del niño, ahí aprende a respetar, aprende hablar, aprende a relacionarse con los demás, aprende a seguir y cumplir normas, aprende su libertad, sus límites, absorbe los valores de la familia, en consecuencia, la familia construye la personalidad del niño (De León, 2011)

La preponderancia de la familia en la formación y construcción de la personalidad del niño exige a la familia toda la cautela necesaria para garantizar un desarrollo positivo del niño, esto comprende todos los aspectos de su desarrollo, el biológico, psicológico y social.

Como puede concluirse, la familia es el molde de la personalidad del niño, pero ello no descarta la influencia del entorno más allá de la familia, por ello es que se dice que el entorno familiar es quien construye al futuro ciudadano, si le da seguridad hoy, será un adulto de confianza y saludable emocionalmente, si le da inseguridad, falta de confianza y malas costumbres, será un adulto falto de seguridad y confianza consigo mismo; y siendo estos caracteres fundamentales para el desarrollo de su autonomía, la familia es entonces el motor principal externo del desarrollo del niño, porque es el primer entorno social que tiene el niño y lo será siempre, en toda su niñez.

La familia sería entonces el primer y principal factor influyente en el desarrollo de la autonomía motora del niño.

La escuela

La escuela es un contexto inherente a los niños, es un espacio de concurrencia obligatorio para todo niño, y por tanto es el segundo espacio de mayor influencia en el desarrollo del niño.

La escuela, (escolar o preescolar) genera en los niños un sinnúmero de vínculos sociales, entre niños, entre padres, padres y niños, niño-docente, y con los otros agentes educativos que puedan concurrir a la escuela, de hecho, que marca una influencia que se busca sea positiva, o bien de refuerzo a la formación que trae de casa o bien de inicio de nuevas experiencias y nuevos procesos formativos.

En la escuela el niño aprende dos aspectos importantes para su desarrollo, y que en adelante serán cada vez más permanentes, estos son la adaptación y las relaciones sociales.

Sobre el primero, la adaptación, el niño en la escuela aprende a desarrollar su capacidad de adaptación, a otro ambiente físico, a otra autoridad, a otra protección, a nuevas reglas, a nuevas costumbres, a nuevos amigos, a otro grupo, etc., experiencias que le servirán para enfrentar luego situaciones diversas que le darán experiencias de vida.

Las relaciones sociales, serán también distintas, múltiples y de diferente tonalidad, el niño aprenderán que no todos tienen los mismos gustos o preferencias que él, que no todos se divierten como él, etc., esto moldeará su forma de ser y le enseñará a moldear su conducta frente a los demás, esto repercute preponderantemente en la autonomía del niño, por cuanto tiene que aprender a ser el mismo.

Winnicott (1981) señala que la escuela como tal no es el hogar del niño, pero es lo único que encontrará como lo más parecido a ella, porque desarrollará vínculos parecidos que tiene en casa.

La escuela entonces se constituye en un espacio importante, tan importante que es sentido como el hogar del niño, de ahí la importancia del rol que desempeña la escuela en la formación y desarrollo de los niños, sobre todo para el proceso de desarrollo y fortalecimiento de su autonomía, psicológica como física. Zabala (2000), ha indicado que la escuela es un lugar de encuentro con otros para beneficio del desarrollo personal del niño.

LA ACTIVIDAD AUTÓNOMA Y EL JUEGO

La actividad autónoma y el juego, son dos acciones que tienen en común el dinamismo y el movimiento, coinciden en su naturaleza, pero difieren en sus propósitos y en la amplitud de su utilidad, sin embargo, se correlacionan en muchos casos, porque ambos tienen como impulso el interés del niño, la voluntad de la ejecución.

La coordinación sistemática de la actividad autónoma y el juego libre proporcionan ventajas al sujeto dando oportunidades interesantes como:

a) Apropiación instrumental del aprendizaje

La actividad autónoma y el juego libre generan espacios físicos y sociales propios, así como la internalización de objetos, instrumentos y herramientas que se utilizan en las actividades y juegos, los mismos que llegan a conocer y manipular, saber de su funcionamiento, utilidad y ventajas, ello es ya un aprendizaje y la ganancia de experiencias positivas en pos del conocimiento de su entorno.

Estas experiencias y aprendizajes marcan profundamente al individuo, en muchos casos se convierten en cimientos de otros aprendizajes futuros, generando a la vez una dinámica cognitiva que desarrolla su inteligencia.

b) Desarrollo del pensamiento lógico matemático

Las actividades que realiza el niño desde situaciones concretas y en las que opera seriando, clasificando, ordenando, etc. se relacionan con estas no solo la manipulación de los objetos, sino con también con los procesos matemáticos iniciales, es decir se construye un pensamiento lógico matemático, desde experiencias que van de la manipulación al desplazamiento espacial. El niño va desarrollando su pensamiento lógico matemático a partir de situaciones lúdicas y situaciones cotidianas que se le presentan en su actividad cotidiana.

c) La lectura como promotor de desarrollo del pensamiento

Si bien es cierto el niño preescolar aun no lee, sin embargo, si puede escuchar que otro lee, la lectura es un ejercicio cerebral muy importante que genera interconexiones cerebrales múltiples, en consecuencia desarrolla el pensamiento. La lectura como actividad, requiere de la participación de los padres de familia o la docente misma, pero debe asegurarse que el proceso lector dado por el adulto, debe darse en las mejores condiciones posibles, es decir debe realizarse una

buena lectura, una lectura de calidad, que a la vez quedará como modelo de lectura en el niño.

d) Desarrollo motor previo a la escritura

El desarrollo motor fino es un proceso necesario de desarrollo físico que el niño debe mejorar gradualmente porque ello favorecerá el proceso de aprendizaje de la escritura, por ello se requiere el desarrollo de ejercicios o actividades que tengan que ver con el movimiento o ejercitación de las manos.

e) Fortalecimiento de la psicomotricidad

La expresividad psicomotriz se ve fortalecida en el proceso de actuación y movimiento del niño, la que se alimenta por medio de las acciones que ejecuta el niño, acciones que tienen un propósito previsto y que ayudan a desarrollar la corporeidad del infante, toda acción ejecutada cumple un propósito, ello va a garantizar el desarrollo integral del niño. Ello va redundar positivamente en el futuro escolar (a sus estructuras motrices, cognitivas, emocionales y sociales), sobre todo hacia la lecto-escritura.

LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales tienen diferente índole, respecto a su origen, a su naturaleza, a su organización, a los materiales empleados, a las reglas de juego, a sus propósitos, a los procedimientos, etc. justamente esta variedad de condiciones se deben a que los juegos tradicionales en el Perú tienen diferente punto de partida cultural, ya sea porque son oriundos, venidos del viejo mundo o amestizados.

Es decir, que por sus orígenes los juegos tradicionales tienen diferentes vertientes de nacimiento, sin embargo, no son totalmente venidos de afuera, porque con el transcurso del tiempo y de las diversas estaciones temporales dentro de diversos grupos culturales, estos han cambiado o han recibido algunas adaptaciones importantes.

Pero la mayoría de los juegos tradicionales se han adaptado a las nuevas condiciones materiales que les ha impuesto el tiempo o se han transformado según el grupo cultural que los ha puesto en práctica, pero algunos pocos han resistido en el tiempo y han permanecido casi intactos.

Una de las características que les son habituales a los juegos tradicionales es que generalmente buscan exhibir habilidades también necesarias en actividades laborales cotidianas como la fuerza, la audacia, la precisión, el ingenio, el equilibrio, la puntería, lo colectivo, etc.

Los juegos tradicionales, en tiempos pasados tuvieron gran trascendencia en todas las edades, desde la infancia hasta la adultez, sin embargo, la modernidad y la tecnología los ha desplazado casi en su totalidad. En algunos casos debido a la laboriosidad de la elaboración de los materiales o instrumentos, en otros casos debido a la inexistencia de las plataformas materiales que permiten su ejecución, por ejemplo, espacios amplios arcillosos, vías públicas poco frecuentadas, etc. Sin embargo en muchas de las zonas rurales aún se mantienen algunos de ellos, lo cual sería pertinente no sólo aprovecharlos sino redifundirlos.

Muchos de los juegos tradicionales demandan de un conjunto de movimientos y desplazamientos que precisamente la psicomotricidad y la autonomía física promueven para contribuir con el desarrollo integral del educando, por ello es que es preciso optar por su revalorización y práctica, dado a que estos realmente si se adecuan a los requerimientos pedagógicos que en el aula se precisa hacer, por ejemplo, su alto proceso socializador, disciplinario y cultivo de valores como el respeto, la tolerancia, al ayuda, el colectivismo , etc.

Los juegos tradicionales son una opción válida para el desarrollo de la labor educativa desde la educación inicial, en la primaria y aún en la secundaria, por el contenido y las formas en que estos se desarrollan, muy contrarios procedimientos tienen los actuales juegos y deportes modernos, cuyo central y principal objetivo es la competición, es vencer a otro, terminar con el otro, colocarse por encima del otro y en muchos hasta humillar al otro. Se promueve a través de ellos el individualismo y la desmedida ansia por el triunfo.

Los juegos tradicionales en conclusión constituyen una excelente herramienta de trabajo para el desarrollo de la autonomía física y el desarrollo de la motricidad en los estudiantes, de cualquiera de los niveles educativos, porque además una de sus ventajas es que fortalecen las relaciones socio afectivas en donde el juego que se práctica es físicamente saludable y psicológicamente pertinentes en estos tiempos que queremos desarrollar en nuestros niños actitudes positivas y valores morales de respeto a los demás.

1.1.2. REFERENCIA CONCEPTUAL

Psicomotricidad

Es ámbito de estudio científico que se ocupa del cuerpo de manera integral ya que se ocupa de este desde todas sus interacciones sensorio motrices, emocionales, cognitivas y simbólicas, de ahí su importancia fundamental en el desarrollo humano, sobre todo de la personalidad. La funcionalidad de esta disciplina científica puede observarse desde su rol terapéutico, educativo y preventivo.

Práctica psicomotriz

Es un conjunto de prácticas de ayuda al desarrollo integral del niño por medio del cuerpo, así como de la expresividad motriz, estas prácticas educativas tienen naturaleza lúdica aprovechando la espontaneidad del niño.

Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es un aspecto de la motricidad en general, pero que tiene por objeto desarrollar a través del movimiento complejas habilidades del cuerpo, las habilidades físicas que se desarrollan son las habilidades gruesas, todo aquello que se relaciona con las extremidades inferiores y el cuerpo en general.

Rodar

Es una acción física con la que el sujeto se desplaza en un plano, pero dando vueltas sobre su propio eje. Es un movimiento dinámico mediante el cual el sujeto haciendo esfuerzo logra recorrer un espacio determinado.

Saltar

Es un movimiento mediante el cual el sujeto lograr suspenderse brevísimamente del suelo, puede hacerse con los dos pies o un solo pie. Como habilidad motriz requiere del despliegue de un grado de coordinación, fuerza y equilibrio.

Gatear

Constituye una actividad motriz gruesa, mediante el cual todo el cuerpo entra en una dinámica de acción total, tanto extremidades superiores como inferiores, mediante el cual los músculos despliegan una determinada cantidad de fuerza y esfuerzo.

Correr

Es una actividad motriz, mediante la cual el sujeto demuestra su capacidad de fuerza, esfuerzo y coordinación en un movimiento voluntario y general del cuerpo, donde la velocidad es naturalmente una de las mejor requeridas.

Actividad autónoma

Es una capacidad mediante el cual el niño demuestra su habilidad de ejecutar por si solo acciones o tareas, así como tomar decisiones que pueden estar a su edad y condiciones físicas y cognitivas.

1.2. PROPÓSITOS DE LA INTERVENCIÓN

1.2.1. Objetivo General

Ejecutar sistemáticamente un programa con juegos tradicionales que permitan desarrollar la autonomía motora en los niños de educación inicial de 4 años de la Institución Educativa N° 10789 de la localidad de Atumpampa del distrito de Incahuasi.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de desarrollo de la autonomía motora de los niños de 4 años de edad en la Institución Educativa N° 10789 del caserío Atumpampa en el distrito de Incahuasi aplicando una evaluación de entrada.
- Diseñar técnicamente un programa con juegos tradicionales que permitan desarrollar la autonomía motora en niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 10789 de la localidad de Atumpampa del distrito de Incahuasi en la provincia de Ferreñafe.
- Aplicar un programa de juegos tradicionales para desarrollar la autonomía motora en estudiantes de 4 años de edad de la I.E. N° 10789 del caserío Atumpampa, distrito de Incahuasi, provincia de Ferreñafe.
- Identificar el desarrollo de la autonomía motora en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 10789 de Atumpampa en el distrito de Incahuasi después de aplicar el estímulo.
- Examinar los resultados obtenidos sobre el desarrollo de la autonomía motora obtenidos a partir de la evaluación inicial y de salida aplicada a los

niños de 4 años de la Institución Educativa N° 10789 del caserío Atumpampa del distrito Incahuasi.

1.3. Estrategias de la intervención

1.3.1. Coordinaciones previas.

Se realizaron las coordinaciones con la Dirección de la I.E. N° 10789 y la APAFA de la Institución.

Se seleccionó la población de estudio.

Se tomó el total de la población por ser limitada. Conformada por 9 niños y 5 niñas; según se registran en la nómina de matrícula 2019.

1.3.2. Metodologías específicas

Primera Fase:

En la primera fase de desarrollo del programa se realiza la evaluación de entrada o evaluación inicial aplicando una lista de cotejo donde los resultados nos indicaron un nivel de desarrollo bajo en la autonomía motora de los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa No 10789 de Atumpampa del distrito de Incahuasi en la provincia de Ferreafe.

Segunda Fase:

Se diseñó y aplicó un programa basado en juegos tradicionales con el propósito de desarrollar la autonomía motora en los niños de 4 años de edad, luego se realizó la correspondiente precisión de su componente didáctico al que correspondería la propuesta, igualmente se estableció el esquema didáctico que se utilizó, a partir del cual se elaboraron quince actividades de aprendizaje. Lo cual tuvo una duración de dos meses desde el 2 de agosto al 25 de setiembre del 2018

Tercera Fase:

Con la finalidad de realizar la comprobación de los resultados de la aplicación del programa de sesiones de según la practica psicomotriz de Aucouturier: motricidad gruesa para desarrollar la autonomía motora se aplicó la evaluación de salida o final.

Cuarta Fase:

Se procedió a realizar el proceso de análisis y la interpretación de resultados en base a los datos recogidos a través de las evaluaciones de entrada y salida, permitiendo observar la aplicabilidad y funcionalidad del programa propuesto.

Quinta Fase:

Elaboración del trabajo académico.

1.3.3. Cronograma

La planificación de las actividades realizadas se realizó según el siguiente cronograma:

Cuadro N° 01
Cronograma de actividades

N°	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	M E S E S				
		Ag.	Set	Oct	Nov	Dic
01	Coordinación con la directora y docente de la I.E	x				
02	Reunión de información con docentes y padres de familia	x				
02	Primera fase: evaluación de entrada	x				
03	Segunda fase: diseño y ejecución de la propuesta	x	x	x		
04	Tercera fase: aplicación de la evaluación de salida.			x		
05	Cuarta fase: formulación de resultados finales.				x	
06	Quinta fase: elaboración del informe					x

II

CONTENIDO

2.1. EVALUACIÓN DE ENTRADA

Paso fundamental inicial en el presente estudio es realizar una evaluación que permita conocer el estado actual de la situación que se investiga sobre los niños, en relación al nivel de desarrollo de su autonomía motora, proceso que se llevó a cabo aplicando la lista de cotejo prevista para tal fin, la misma que se aplicó a los catorce niños participantes en el estudio, que se caracterizaron por ser nueve del sexo masculino y cinco del sexo femenino, pertenecientes al aula de 4 años de la Institución Educativa N° 10789 de la localidad de Atumpampa en el distrito de Incahuasi.

La lista de cotejo evaluó el desarrollo de la autonomía motora de los niños, los mismos que se presentan a continuación a través de tablas estadísticas.

CUADRO N° 01

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LA AUTONOMÍA

MOTORA

	APELLIDOS Y NOMBRES		Participa en el juego que le agrada	Comparte sus materiales que utilizada en el juego	Se desplaza en diferentes direcciones	Propone variantes en los juegos propuestos	Recoge y ordena los materiales empleados en las actividades motrices	Participa en juegos de equipo	Respeto las reglas de juego psicomotrices propuestos	Realiza juegos de rodamiento en variadas formas.	Demuestra iniciativa al participar en actividades de juegos viso-motriz	Elige al grupo en el que quiere participar de las actividades psicomotrices.	
	INDICADORES												
1	Segundo Santos		SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	SI	NO	
2	Ana María		NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	
3	Julia Alejandrina		NO	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	
4	Vanessa		SI	SI	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	
5	Elisabeth		NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	
6	Nixo		NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	
7	Diego Armando		NO	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	
8	Dionicio		NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	NO	NO	
9	Alex		SI	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	
10	Jaiser Benito		SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	SI	NO	
11	Milder Xavier		SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	SI	
12	Milder Forlam		NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	NO	
13	Kely Diana		NO	NO	NO	NO	SI	NO	NO	SI	NO	NO	
14	Eber Jusijar		NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	SI	NO	
TOTAL			SI	5	3	4	1	2	5	3	2	3	3
			NO	9	11	10	13	12	9	11	12	11	11

FUENTE: Lista de cotejo de entrada

FECHA: Agosto, 2018

CUADRO N° 02**AUTONOMÍA MOTORA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD EN LA IE
N°10789 DE ATUMPAMPA DEL DISTRITO DE INCAHUASI**

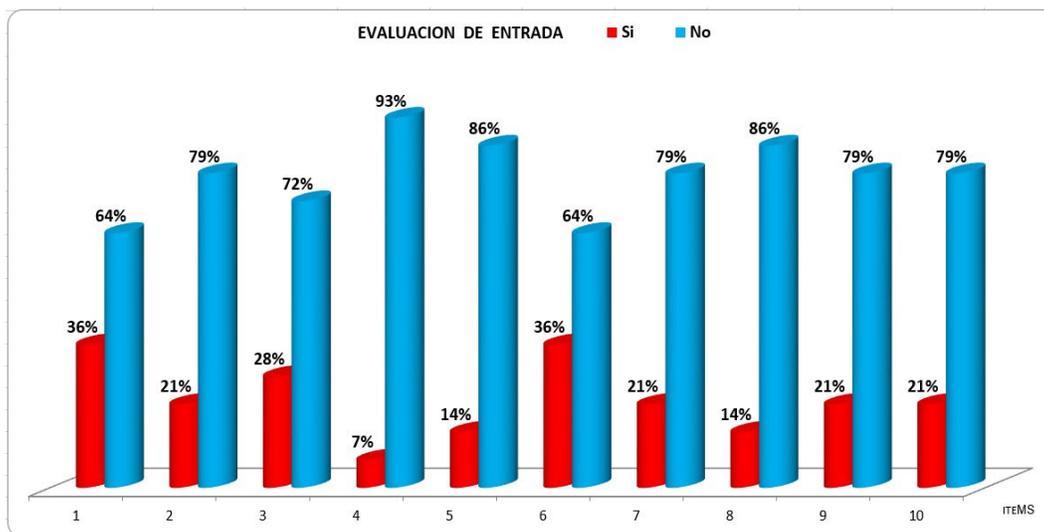
N°	ITEMS	SI		NO	
		F	%	F	%
1	Decide participar en el juego que le agrade	5	36%	9	64%
2	Comparte los materiales utilizados en el juego	3	21%	11	79%
3	Se desplaza en diferentes direcciones	4	28%	10	72%
4	Propone variantes en los juegos propuestos.	1	7%	13	93%
5	Recoge y ordena los materiales empleados en la actividad	2	14%	12	86%
6	Participa en juegos de equipo	5	36%	9	64%
7	Respeto las reglas del juego propuesto	3	21%	11	79%
8	Realiza juegos de rodamiento en variadas formas	2	14%	12	86%
9	Demuestra iniciativa al participar en actividades de juego viso-motriz	3	21%	11	79%
10	Elige al grupo en el que quiere participar de las actividades psicomotrices.	3	21%	11	79%
PROMEDIO		3	22%	11	78%

Fuente: prueba de entrada.

Fecha: Agosto, 2018

GRAFICO N°1

**AUTONOMÍA MOTORA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD
EN LA IE N°10789 DE ATUMPAMPA DEL DISTRITO DE INCAHUASI**



Fuente: Cuadro N° 02

Fecha: Agosto, 2018

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA

De acuerdo a los resultados obtenidos en la evaluación de entrada dio lo siguiente:

1. 1°Item: solo el 36% de los estudiantes logran desarrollar una autonomía motora al tomar la decisión de participar del juego que le agrade.
2. 2°Item: solo el 21% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al compartir los materiales utilizados en el juego.
3. 3°Item: solo el 28% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al desplazarse en diferentes direcciones.
4. 4° Ítem: solo el 7% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al proponer variantes en los juegos propuestos, siendo este ítem de mayor preocupación.

5. 5° Ítem: solo el 14% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al recoger y ordenar los materiales empleados en la actividad.
6. 6° Ítem: solo el 36% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al participar en juegos en equipo.
7. 7° Ítem: solo el 21% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al respetar las reglas del juego propuesto.
8. 8° Ítem: solo el 14% de los estudiantes logran un desarrollo de la autonomía motora al poder decidir realizar juegos en rodamiento en variadas formas.
9. 9° Ítem: solo el 21% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al demostrar iniciativa al participar en actividades de juego viso-motriz.
10. 10° Ítem: solo el 21% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al elegir al grupo en el que quiere participar de las actividades psicomotrices.

2.2. PROPUESTA DIDÁCTICA

Luego de un proceso de análisis, así como de interpretación de datos que proyectó la evaluación de inicio o de entrada se pudo establecer el bajo nivel de la actividad autónoma de los niños, por lo que se aplicó el programa de juegos tradicionales para fortalecer dicha competencia.

2.2.1. Programa General

Programa de juegos tradicionales que permite desarrollar la autonomía motora en niños y niñas con 4 años de edad de la I.E N° 10789 del caserío Atumpampa del distrito de Incahuasi.

Está fundamentado en el enfoque de la psicomotricidad de Bernard Aucounturier y la teoría del pensamiento del desarrollo de la autonomía motora de Emmi Pikler. ..

A. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa	:	10789 Del Caserío Atumpampa- Incahuasi.
Alumnos	:	4 años
Ciclo	:	II
Número de alumnos	:	14
Turno	:	Mañana
Docente	:	Arlis Leda Montalván Bautista

B. OBJETIVOS

❖ Objetivo general

Al término del programa, los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 10789 del caserío Atumpampa del distrito de Incahuasi, provincia de Ferreñafe, estarán en capacidad de realizar movimientos y acciones de psicomotricidad gruesa en las que demuestra autonomía personal..

❖ Objetivos específicos

Al término del programa, los niños del aula de 4 años de la Institución Educativa N° 10789 de Atumpampa en el distrito andino de Incahuasi de la provincia de Ferreñafe, estarán en capacidad de poder:

- a) Realizar desplazamientos en diferentes direcciones de manera equilibrada, con seguridad e iniciativa.
- b) Ejecutar rodamientos, giros, saltos, carreras, y ejercicios de visomotricidad, en la que expresen sus emociones.
- c) Proponer variantes en los juegos de psicomotricidad que realiza.

C. ACTIVIDADES PROGRAMADAS

Nº	ACTIVIDADES
1	<i>El pan quemado.</i>
2	<i>Transitamos por diferentes caminos</i>
3	<i>Saltando como conejitos</i>
4	<i>Corriendo con cintas bailarinas</i>
5	<i>Juguemos "El matagente"</i>
6	<i>Gateando como bebés</i>
7	<i>Las escondidas</i>
8	<i>El rodillo</i>
9	<i>La soga revoltosa</i>
10	<i>El encostado</i>
11	<i>Sapitos saltarines</i>
12	<i>Jugando a los animalitos de la granja</i>
13	<i>La rayuela</i>
14	<i>Paseo de carretillas</i>
15	<i>Rodando a lo largo del camino</i>

2.2.2. Componente didáctico de la propuesta

Se tiene los componentes didácticos propuestos por Álvarez de Zayas que permite a docentes mejorar su labor en el proceso de formación de los alumnos en la escuela, puesto que dan una visión integral de la enseñanza-aprendizaje al considerar como componentes sustantivos de la pedagogía y didáctica, al problema (punto de partida), el objeto (elemento al que se dirige la observación, el objetivo (propósito de las acciones), el contenido (qué se enseñará), método (cómo se enseñará), la forma (las

técnicas a emplear), los medios (vías), el resultado (productos) y la evaluación (qué valorará).

Las actividades que se ejecutaran son actividades de carácter factico del conocimiento, por cuanto la concreción de las acciones son prácticas y ejecutadas en base a movimientos y desplazamientos del cuerpo del sujeto que aprende.

2.2.3. El modelo didáctico

El proceso de enseñanza aprendizaje asume el modelo propuesto por Álvarez de Zayas, dado a que responde a las particularidades prácticas y concretas que requiere el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial. Este modelo comprende dos aspectos, el aspecto informativo y aspecto didáctico.

El primer aspecto, el aspecto informativo; entrega detalles administrativos y curriculares respecto a la ejecución de las actividades, permite ubicarnos y tener claridad de dónde y qué se va a ejecutar.

El segundo aspecto, es el aspecto didáctico, aquí se establecen los propósitos y la contenido, es decir el para qué y qué se enseñará.

Del contenido se desagregan varias dimensiones: las capacidades, habilidades, lo afectivo y lo actitudinal.

A continuación, se presenta en una tabla la correspondiente secuencia didáctica que guiará el desarrollo de las actividades propuestas en cada una de las quince sesiones de aprendizaje que se han previsto para lograr el objetivo que el estudio se propone.

A. Aspecto o parte informativa

En este se incluye los datos de la institución educativa donde se ha realizado la intervención, los datos personales de la responsable y las referencias curriculares: área curricular o áreas integradas o la competencia respectiva, aspectos netamente curriculares y que no deben ser confundidos con los aspectos netamente didácticos.

B. Aspecto didáctico

En este aspecto, aparecen dos componentes del proceso enseñanza: objetivo y contenido. Este último aparece desagregado en su dimensión de conocimiento, en su

dimensión capacidades, habilidades o destrezas aprendizaje, y en su dimensión afectiva, actitudinal o valorativa.

- ❖ **Objetivos:** que responden a la pregunta ¿para qué se enseña y se aprende?
- ❖ **Contenido:** que responden a la pregunta ¿qué se enseña y se aprende?, que en armonía con la teoría constructivista y el enfoque de la psicomotricidad de Aucouturier, corresponde a los tres ejes en que se desagrega una competencia: conocimientos, capacidades y actitudes.

A continuación, se presenta en una tabla la secuencia didáctica que integra los componentes de proceso y la evaluación.

Secuencia didáctica

Momentos	Metodología	Medios	Tiempo	Evaluación
Inicio				
Desarrollo	Asamblea		15 min	
	Expresividad motriz		30 min	
	Relajación		5 min	
	Expresión gráfico-plástica		10min	
Cierre				

En esta tabla se presenta los componentes en un esquema que permitirá establecer un orden al momento de desarrollar las sesiones, sin considerar este esquema una pauta inflexible al momento de su aplicación. En seguida se presentan la planificación de las sesiones de acuerdo al modelo establecido.

**SESIONES
DE
APRENDIZAJE**

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi.
1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
1.3 Grado y sección : 4 años
1.4 Área curricular : Psicomotricidad
1.5 Denominación de la actividad : *El pan quemado*
1.6 Duración : 60 minutos
1.7 Nombre del egresado : Arlis Leda Montalván Bautista
1.8 Fecha : 2 de agosto de 2018.

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la práctica motriz el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar su Autonomía motora al realizar la actividad motriz de correr en diferentes direcciones para localizar el objeto en el juego El pan quemado, demostrando placer al participar en el juego.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora: Carrera.	Correr en diferentes direcciones para localizar el objeto en el juego	Demuestra placer al participar en el juego.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente realiza una adivinanza, donde los niños buscarán diferentes objetos, entre ellos un pan quemado, se dialoga sobre todo los objetos encontrados, luego, se les invita a salir al patio.	Juguetes, pan quemado	10 min	Explora el material y dialoga sobre lo que harán
DESARROLLO	<p>Asamblea: Los niños y niñas se ubican en el patio donde se realizará la actividad psicomotriz, realizando desplazamientos por todo el patio de manera libre.</p> <p>La maestra dialoga con los niños sobre sus juegos, donde eligen por mayoría el juego El pan quemado</p> <p>Expresión Motriz: La docente y los niños acuerdan como organizarse para realizar el juego:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se elige a un coordinador 2. Se esconde el objeto (pan quemado) 	Pan quemado Hojas, crayolas	45 min	Correr en diferentes direcciones para localizar el objeto en el juego

CIERRE	<p>A. Una vez finalizada la actividad nos sentamos con los niños en el suelo formando un semi círculo y conversamos sobre lo realizado haciéndoles preguntas meta cognitivas:</p> <p>¿A qué jugamos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Tuvimos alguna dificultad? ¿Cómo la superamos? ¿Les gusto el juego?</p>		5 min	Disfruta de sus logros y avances
--------	---	--	----------	----------------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi.
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 4 años
- 1.4 Área curricular : Psicomotricidad
- 1.5 Denominación de la actividad : *Transitamos por diferentes caminos*
- 1.6 Duración : 60 minutos
- 1.7 Nombre del egresado : Arlis Leda Montalván Bautista.
- 1.8 Fecha : 3 de agosto de 2018.

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar su Autonomía motora a través del desplazamiento por diferentes caminos, demostrando iniciativa en el juego.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora Desplazamiento	: Desplazarse por diferentes caminos	Muestra iniciativa en el juego

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Nos reunimos con los niños y niñas en el patio, realizan diferentes desplazamientos y observan la plataforma con líneas variadas: lineales, zigzag, y onduladas.	Patio	10	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	<p>Asamblea: La docente conversa acerca de los diferentes caminos trazados con cinta maskingtape en el piso, se le comenta que vamos a recorrer diferentes formas de camino, sin hacerse daño, de manera lenta, rápida, como ellos deseen</p> <p>Expresión motriz: Los niños se agrupan en grupos de niñas y de niños, ante un sorteo se ubican frente a los diferentes caminos, ante el silbato se desplazan de la mejor manera que deseen, puede ser caminando, corriendo, saltando, con equilibrio, observamos los desplazamientos que realizan los niños, motivando a que se miren unos con otros.</p>	Cinta maskingtape, patio Hojas, crayolas	45	Desplazarse por diferentes caminos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. Datos informativos:

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1.1 Institución Educativa | : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi. |
| 1.2 Nivel Educativo | : Educación Inicial |
| 1.3 Grado y sección | : 4 años |
| 1.4 Área curricular | : Psicomotricidad |
| 1.5 Denominación de la actividad | : <i>Saltando como conejitos</i> |
| 1.6 Duración | :60 minutos |
| 1.7 Nombre del egresado | : Arlis Leda Montalván Bautista |
| 1.8 Fecha | : 7 de agosto de 2018. |

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivo: Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar su actividad autónoma al realiza saltos por todo el espacio, participando en el juego de equipo: saltando como conejitos, demostrando iniciativa en el juego.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora : Saltando como conejitos	Participa del juego en equipo: Saltando como conejito.	Demuestra creatividad e iniciativa en sus desplazamientos

2.3 Secuencia Didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	La docente les presenta una bolsa sorpresa con algunos materiales: vinchas de orejas de conejo, zanahorias, y se dialoga sobre que se hará con ello	Vinchas, orejas	10 min	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	<p>Asamblea:</p> <p>Los niños salen al patio, formando un trencito y la docente les motiva con la canción "SALTAN LOS CONEJITOS", los niños se van saltando por el patio y se ubican en un lugar determinado.</p> <p>La docente explica que vamos a saltar como conejos en todo el espacio en busca de su zanahoria, sin chocar con sus compañeros y como deseen con un pie, con dos pies, rápido, lento, como ellos deseen.</p> <p>Hacen un reconocimiento del espacio donde van a realizar dicha actividad.</p>	Vinchas, orejas, zanahorias, canasta Hojas, crayolas	45 min	Participa del juego en equipo : saltando como conejito

SALIDA	Al final se dialoga de lo que hicieron y exponen sus trabajos en un lugar visible: ¿Qué actividad hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué dificultades que se presentaron? ¿Cómo se sintieron?		5 min	Disfruta de sus logros y avances
---------------	---	--	----------	----------------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 4 años
- 1.4 Área curricular : Psicomotricidad
- 1.5 Denominación de la actividad : *Corriendo con Cintas bailarinas*
- 1.6 Duración : 60 minutos
- 1.7 Nombre del egresado : Arlis Leda Montalván Bautista
- 1.8 Fecha : 9 de agosto de 2018.

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 5 años, estará en condiciones de demostrar su Autonomía motora a través de realizar desplazamientos con las cintas bailarinas por su cuerpo de manera armónica, demostrando placer en toda la actividad.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora : Carrera	Realiza desplazamientos con las cintas bailarinas por su cuerpo de manera armónica.	Demuestra placer en toda la actividad.

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Los niños y niñas se ubican en semicírculo y se les presenta una caja sorpresa con muchas cintas de colores, con su ayuda se descubre el material y responden ¿Para qué he traído las cintas? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué más necesitaremos? Los niños exploran el material, observando su longitud, color, grosor, etc.	Cinta de colores	10 min	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	Asamblea: Se motiva a los niños mediante la canción "La batalla del calentamiento", realizando diferentes movimientos ante la indicación de la canción. La docente pide a los niños que se ubiquen y explica que vamos a realizar un baile de cintas, al ritmo de la música.	Sonido, cinta de colores Hojas, crayolas	45 min	Realiza desplazamiento con las cintas bailarinas por su cuerpo de manera armónica

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
PROCESO	<p>También hace recordar el cuidado que se debe tener para no hacer daño a los compañeros.</p> <p>Expresión motriz: Los niños escuchan variados tipos de música y se desplazan moviendo la cinta de acuerdo al tipo de música; ritmos lentos y rápidos en el espacio: a un lado, al otro lado, arriba, <u>abajo, otros.</u></p> <p>Esto se hará en grupos para poder observar a todos los niños.</p> <p>Los niños podrán pedir cuantas veces la música de su agrado y realizar los movimientos creados por ellos mismos.</p> <p>Relajación: Terminada la actividad se pide que se sienten en pareja frente a frente, con las piernas estirada y cogidas de la mano, se balancean hacia delante y hacia atrás.</p> <p>Expresión gráfica En el aula se reparte hojas para que dibujen lo que realizaron, terminado de dibujar cada niño expresa lo que hizo.</p>	<p>Sonido, cinta de colores</p> <p>Hojas, crayolas</p>	45 min	<p>Realiza desplazamiento con las cintas bailarinas por su cuerpo de manera armónica</p>

SALIDA	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué utilizaron para bailar? ¿De qué color eran las cintas? ¿Qué tipo de música bailaron? ¿Cómo fueron: lento o rápido? ¿Cómo se sintieron? ¿Fue fácil o difícil la actividad?		5 min	Responde a las preguntas de metacognición
---------------	---	--	----------	---

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I- Datos informativos:

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1.1 Institución Educativa | : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi. |
| 1.2 Nivel Educativo | : Educación Inicial |
| 1.3 Grado y sección | : 4 años |
| 1.4 Área curricular | : Psicomotricidad |
| 1.5 Denominación de la actividad | : Juguemos a "mata gente" |
| 1.6 Duración | : 60 minutos |
| 1.7 Nombre del egresado | : Arlis Leda Montalván Bautista |
| 1.8 Fecha: | 21 de agosto de 2018. |

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de demostrar su Autonomía motora a través de correr respetando las reglas de juego: Juguemos mata gente, demostrando interés al participar.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora : Reglas de juego	Corre respetando las reglas de juego	Demuestra interés al participar.

2.3 Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Los niños y niñas se ubican en el patio, realizan desplazamientos y observan la delimitación para la realización del juego con el material a emplear.	Patio	10 min	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	<p>Asamblea:</p> <p>Invitamos a los niños a moverse por todo el espacio en diferentes posiciones</p> <p>Se define los extremos donde se ubicarán los niños para tirar y coger la pelota y se explica cómo va ser el juego de mata gente.</p> <p>Se invita a dos niños que se ubican de extremo a extremo, que son los que lanzarán la pelota.</p>	Patio, pelota Hojas, crayolas	45 min	Corre con d respetando las reglas de juego: Juguemos al mata gente

<p>PROCESO</p>	<p>El resto de niños y niñas se ubican en medio de los dos niños, que son a quienes se les lanzara la pelota para matarlos.</p> <p>Expresión motriz: El juego inicia al sonido del pito, donde los niños de cada extremo lanzan la pelota en medio ubicando a un jugador para darle con la pelota, si le logra topar o rozar con la pelota se le dice: Mata gente (queda eliminado y sale del grupo del medio).</p> <p>-Los niños que se ubican en medio se desplazarán corriendo tratando de evadir la pelota para que esta no los tope, porque si no quedaran eliminados.</p> <p>El juego culmina cuando todos los jugadores del centro están eliminados.</p> <p>Relajación: Se acuestan boca arriba, cerramos los ojos para descansar y que recuerden como jugaron</p> <p>Expresión gráfica En el aula se reparte hojas dibujan lo que más les gustó del juego. Terminado describen y exponen sus trabajos</p>			
<p>SALIDA</p>	<p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿En qué direcciones caminaron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		<p>5 min</p>	<p>Disfruta de sus logros</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I- Datos informativos:

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1.1 Institución Educativa | : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi. |
| 1.2 Nivel Educativo | : Educación Inicial |
| 1.3 Grado y sección | : 5 años |
| 1.4 Área curricular | : Psicomotricidad |
| 1.5 Denominación de la actividad | : <i>Gateando como bebés.</i> |
| 1.6 Duración | : 60 minutos |
| 1.7 Nombre del egresado | : Arlis Leda Montalván Bautista. |
| 1.8 Fecha | : 28 de agosto de 2018. |

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar la Autonomía motora a través del juego, gateando como bebés en diferentes direcciones a nivel viso motriz, demostrando interés al participar.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora : Viso motriz: óculo- manual	Realiza actividades de gateo en diferentes direcciones.	Demuestra interés al participar.

2.3 Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Nos reunimos en el patio y nos sentamos en semicírculo. La docente presenta varios gorros y baberos, se dialoga de quienes lo usan y que podemos hacer con esas prendas, conversamos acerca de cómo gatean los bebés. La docente les declara la actividad, mencionándoles que se va a gatear como bebé poniéndose de acuerdo sobre las normas y reglas del juego. Hacen un reconocimiento del espacio siguiendo al compás de la pandereta	Gorros, baberos	10 min	Muestra entusiasmo desde un inicio

<p>PROCESO</p>	<p>Asamblea: La docente explica el juego a realizar, colocándoles un babero y un gorro a cada niño participante.</p> <p>Expresión motriz: Se invita a 5 niños voluntario a colocarse de manera libre al frente y gatean siguiendo la dirección de las líneas dibujadas previamente en el patio, de acuerdo a la velocidad que crean conveniente (rápido o lento) y a la direccionalidad derecha, izquierda, delante, detrás, otros. Luego se repite el juego con los demás niños. Al final se aplaude a los participantes.</p> <p>Relajación: Nos sentamos en parejas, espalda con espalda sobre el piso y cerramos los ojos para descansar.</p> <p>Expresión gráfica En el aula se reparte hojas dibujan lo que más les gustó del juego. Terminado describen y exponen sus trabajos</p>	<p>Gorros, baberos, patio Hojas, crayolas</p>	<p>45 min</p>	<p>Realiza actividades de gateo en diferentes direcciones a nivel viso motriz</p>
<p>SALIDA</p>	<p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿En qué direcciones caminaron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		<p>5 min</p>	<p>Aprecia y cuida su cuerpo</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. Datos informativos:

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1.1 Institución Educativa | : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi. |
| 1.2 Nivel Educativo | : Educación Inicial |
| 1.3 Grado y sección | : 4 años |
| 1.4 Área curricular | : Psicomotricidad |
| 1.5 Denominación de la actividad | : <i>Las Escondidas</i> |
| 1.6 Duración | : 60 minutos |
| 1.7 Nombre del egresado | : Arlis Leda Montalván Bautista. |
| 1.8 Fecha | : 30 de agosto de 2018. |

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar la Autonomía motora a través de la actividad, las escondidas, respetando las reglas de juego, manteniendo el interés en el juego

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora : Juego: Las escondidas	Demuestra creatividad participando del juego las escondidas y al esconderse en los diferentes espacios del patio	Manteniendo el interés en el juego

2.3 Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Invitamos a los niños y niñas al patio, formamos media luna para jugar de acuerdo al espacio, ordenar y ayudar a guardar los materiales y otros.	Patio	10 min	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	Asamblea: La docente invita a los niños a moverse por el espacio en diferentes posiciones, podemos hacerlo paso ligero, saltando en un pie, reptando, etc. Recordamos las normas y reglas del juego que hemos acordado para realizar actividades de movimiento: "Todo vale sin hacer daño a los demás", Expresión motriz:	Hojas, crayolas	45 min	demuestra creatividad participando del juego del juego las escondidas al esconderse en los

2.3 Secuencia didáctica:

<p>2.3 Secuencia didáctica:</p> <p>PROCESO</p>	<p>El niño forma 2 equipos de jugadores. Un grupo se esconde y el otro sale en busca del primero, un niño de los que se esconden gritará: "Encuétrame si puedes". El segundo grupo sale en plan de búsqueda.</p> <p>- Todos los niños corren por todo el patio para no ser atrapado. Ganan el grupo que son más rápidos en la carrera.</p> <p>- Después de que todos han sido descubiertos se cambia los papeles y continua el juego.</p> <p>Relajación: Terminado el juego se acuestan boca arriba, cerramos los ojos para descansar y que recuerden como jugaron</p> <p>Expresión gráfica En el aula se reparte hojas dibujan lo que más les gustó del juego Terminado describen y exponen sus trabajos</p>	<p>Hojas, crayolas</p>	<p>45 min</p>	<p>diferentes espacios del patio</p>
<p>SALIDA</p>	<p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿En qué direcciones caminaron, corrieron? ¿qué lugares se escondieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		<p>5 min</p>	<p>.Disfruta de sus logros y avances</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I- Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi.
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 4años
- 1.4 Área curricular : Psicomotricidad
- 1.5 Denominación de la actividad : *El rodillo*
- 1.6 Duración :60 minutos
- 1.7 Nombre del egresado : Arlis Leda Montalván Bautista
- 1.8 Fecha : 1 de septiembre de 2018.

II- Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar la Autonomía motora al realizar actividades de rodamiento con todo su cuerpo y en variadas formas a través del juego: El rodillo, demostrando creatividad.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora :Rodar	Realiza actividades de rodamiento con todo su cuerpo y en variadas formas.	Demuestra creatividad.

Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>Todo los niños hacen el recorrido primeramente andando, luego en cuadrupedia para reconocer el espacio.</p>	Patio	10 min	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	<p>Asamblea: Se motiva a los niños mediante la canción "A rodar mi vida, realizando diferentes movimientos ante la indicación de la canción. La docente pide a los niños que se ubiquen y explica que vamos a realizar rodamientos en diferentes velocidades</p> <p>Expresión motriz: Ubicamos 2 equipos de jugadores los cuales se pondrán en fila delante de la colchoneta para empezar el rodamiento desde el inicio hasta el final Al llegar al extremo regresa al punto de partida e inicia el rodillo otro compañero. Se puede variar la forma de rodar: con brazos laterales al tronco, brazo derecho debajo de la cabeza, brazos levantados paralelos a la cabeza, etc.</p>	Equipo, colchoneta Hojas, crayolas	45 min	Realiza actividades de rodamiento con todo su cuerpo y en variadas formas.

<p>PROCESO</p>	<p>Asamblea: Se motiva a los niños mediante la canción "A rodar mi vida, realizando diferentes movimientos ante la indicación de la canción.</p> <p>La docente pide a los niños que se ubiquen y explica que vamos a realizar rodamientos en diferentes velocidades</p> <p>Expresión motriz: Ubicamos 2 equipos de jugadores los cuales se pondrán en fila delante de la colchoneta para empezar el rodamiento desde el inicio hasta el final Al llegar al extremo regresa al punto de partida e inicia el rodillo otro compañero. Se puede variar la forma de rodar: con brazos laterales al tronco, brazo derecho debajo de la cabeza, brazos levantados paralelos a la cabeza, etc.</p> <p>Relajación: Terminado el juego se acuestan en posición cubito dorsal, escuchando música instrumental que les permite relajarse.</p> <p>Expresión gráfica En el aula se reparte hojas dibujan lo que más les gustó del juego Terminado describen y exponen sus trabajos</p>			
-----------------------	--	--	--	--

SALIDA	Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿En qué direcciones caminaron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?		5 min	Aprecia y cuida su cuerpo
---------------	--	--	----------	------------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi.
1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
1.3 Grado y sección : 4 años
1.4 Área curricular : Psicomotricidad
1.5 Denominación de la actividad : *La soga revoltosa*
1.6 Duración : 60 minutos
1.7 Nombre del egresado : Arlis Leda Montalván Bautista.

II- Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar su Autonomía motora al realizar actividades de rodamiento con todo su cuerpo a través del juego: La soga revoltosa, demostrando creatividad al desplazarse.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora : Rodar	Realiza actividades de rodamiento con todo su cuerpo y en variadas formas	Demuestra creatividad al desplazarse

2.3. Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Los niños realizan el recorrido por todo el patio, saltando, corriendo, flexionando las rodillas, arqueando su espalda en forma de bola.	Patio	10 min	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	<p>Asamblea: Se le presenta soga de diferentes colores y diversas longitudes con varias colchonetas, dialogando sobre su uso.</p> <p>La docente pide a los niños que se ubiquen y explica que vamos a realizar rodamientos haciendo uso de las sogas, las cuales en pareja deciden como envolverse, como rodar, hacia donde rodar, etc.</p> <p>Expresión motriz: Ubicamos en parejas y se les pide que escojan su material con el que van a trabajar, dialogan entre sí para definir quien envuelve a quien, y luego el jugador tumba al compañero a la colchoneta para que este realice los rodamientos con su apoyo y luego solo.</p> <p>Otra variante del juego es que, al término del rodamiento, el compañero asume la actividad que se inició.</p>	Soga de diferentes colores. Colchonetas	45 min	Realiza actividades de rodamiento con todo su cuerpo y en variadas formas

<p>PROCESO</p>	<p>Relajación: Terminado el juego se sientan frente a frente con los ojos cerrados, realizan ejercicios de respiración, de manera lenta y calmada.</p> <p>Expresión gráfica En el aula cada niño plasma la experiencia realizada. Terminado describen y exponen sus trabajos</p>	<p>Soga de diferentes colores. Colchonetas</p>	<p>45 min</p>	<p>Realiza actividades de rodamiento con todo su cuerpo y en variadas formas</p>
<p>SALIDA</p>	<p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo rodaron? ¿Qué utilizaron ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?</p>		<p>5 min</p>	<p>.Aprecia y cuida su cuerpo</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi.
 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
 1.3 Grado y sección : 4 años
 1.4 Área curricular : Psicomotricidad
 1.5 Denominación de la actividad : *El encostalado*
 1.6 Duración : 60 minutos
 1.7 Nombre del egresado : Arlis Leda Montalván Bautista
 1.8 Fecha : 5 de septiembre de 2018.

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar la Autonomía motora a través al recoger y ordenar los materiales empleado en el juego: El encostalado, demostrando iniciativa al realizar las actividades.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora	Recoge y ordena los materiales del juego: Los encostalados.	Demuestra iniciativa al realizar las actividades

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO				
PROCESO	<p>Asamblea: Nos reunimos con los niños y niñas recordamos las normas y reglas del juego que hemos acordado para realizar actividades de movimiento: divertirnos sin hacer daño a los demás jugar de acuerdo al espacio, ordenar y ayudar con los materiales, otros.</p> <p>Expresión motriz: El juego consiste en una carrera en que los participantes corren introducidos en un saco, de yute o de nilón, que les cubre las piernas y que sujetan con las manos a la altura de la cintura o del pecho La actividad consiste en que deben esquivar los obstáculos que previamente se colocó sobre el piso .</p>	<p>Costales kit de solidos geométricos hojas de papel bond lápices colores</p>	45 min	<p>Recoge y ordena los materiales empleados en el juego :El encostalado</p>

	<p>- Se delimitan, una línea de salida y una meta. Gana quien alcanza primero la llegada sin salir del saco, que dificulta el libre movimiento de las piernas al concursante que intenta avanzar. Por lo general, se avanza a pequeños pasos o a saltos, con el saco bien sujeto.</p> <p>-La carrera puede ser de ida, de ida y vuelta, o por relevos, o por equipos. Antes de finalizar los niños recogen y ordenan los materiales que han sido utilizados en el juego</p> <p>Relajación: Se pide a los niños que se acueste en el boca abajo, que cierren los ojos y escuchen música instrumental</p> <p>Expresión gráfica En el aula cada niño plasma la experiencia realizada. Terminado describen y exponen sus trabajos</p>			
SALIDA	<p>Terminado exponen sus trabajos y la docente felicita sobre su producción. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué posición fue la más difícil y la más graciosa'</p>		5 min	Disfruta de sus logros

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : 10789 - Caserio Atumpampa – Incahuasi.
1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
1.3 Grado y sección : 4 años|
1.4 Area curricular : Psicomotricidad
1.5 Denominación de la actividad : Sapitos saltarines
1.6 Duración : 60 minutos
1.7 Nombre del egresado : Arlis Leda Montalván Bautista
1.8 Fecha : 7 de septiembre de 2018.

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar la Autonomía motora al realizar propuestas de variantes en el juego: Sapitos saltarines, demostrando creatividad en el juego.

2.2. Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
El juego: Sapitos saltarines y sus variantes	Realiza propuestas de variantes en el juego: Sapitos saltarines.	Demuestra placer y disposición por las actividades.

2.2 Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Los niños realizan el recorrido por todo el patio, saltando, corriendo, flexionando las rodillas, arqueando su espalda en forma de bola.	Patio	10 min	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	<p>Asamblea: Nos reunimos con los niños sentado en círculo y recordamos las normas de convivencia, acordadas para realizar actividades de movimiento como: tener cuidado para no chocarnos o golpear a los demás, jugar solo en el espacio delimitado, etc.</p> <p>Expresión motriz: Invitamos a los niños a saltar imitando animales, preguntamos qué animales saltarines conocen, y se les indica saltar como los diferentes animales que propone, al escuchar la orden Sapito a la laguna, los niños saltan por todo el espacio, dando saltos altos, cortos, rápidos y lentos con un pie, con el otro hasta ocupar los distintos espacios.</p> <p>Relajación:</p>	Patio, ula ula Hojas, crayolas	45 min	Realizar propuestas de variantes en el juego saltarines

PROCESO	<p>Se invita a los niños a caminar tranquilamente y respirar profundo, para luego sentarse dentro de un hula-hula </p> <p>Expresión gráfica</p> <p>Motivamos a los niños a dibujar como siguieron el salto de los sapitos a la laguna, los niño plasma la experiencia realizada.</p> <p>Terminado describen y exponen sus trabajos</p>	<p>Patio, ula ula</p> <p>Hojas, crayolas</p>	<p>45 min</p>	<p>Realizar propuestas de variantes en el juego saltarines</p>
SALIDA	<p>Terminado exponen sus trabajos y la docente felicita sobre su producción.</p> <p>Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué posición fue la más difícil y la más graciosa</p>		<p>5 min</p>	<p>Menciona lo que más le gustó del juego</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi.
- 1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
- 1.3 Grado y sección : 4 años
- 1.4 Área curricular : Psicomotricidad
- 1.5 Denominación de la actividad : *Jugando a los animalitos de la granja*
- 1.6 Duración : 60 minutos
- 1.7 Nombre del egresado : Arlis Leda Montalván Bautista.
- 1.8 Fecha : 11 de septiembre de 2018.

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar la Autonomía motora al decidir en participar en el juego que le agrada: los animalitos de la granja, demostrando creatividad al realizar la actividad.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Juego: “Los animalitos de la granja”	Participa en el juego que le agrada.	Demuestra creatividad al realizar la actividad.

2.3 Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Los niños realizan el recorrido por todo el patio, saltando, corriendo, flexionando las rodillas, arqueando su espalda en forma de bola.	1.	10 min	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	<p>Asamblea: Nos reunimos con los niños sentado en círculo y recordamos las normas de convivencia, se presenta mascararas de gatitos de diferentes tamaños para realizar actividades de movimiento, explicándoles el desarrollo para este juego;</p> <p>Expresión motriz: Invitamos a los niños a moverse por el espacio libremente, observando que en el espacio existen diferentes obstáculos que deben ser evadidos sin chocar. Se ubican en un punto de partida ya ante la señal del silbato, los gatitos empiezan a gatear sorteando los obstáculos que encuentra en el espacio,</p>	Soga de diferentes colores. Colchonetas	45 min	Participa en el juego que le agrada : los animalitos de la granja , demostrando creatividad .

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
PROCESO	<p>ganará el equipo que llegue a la meta sin haberse chocado. Todos los niños participan.</p> <p>Esta actividad la pueden repetir cuantas veces deseen.</p> <p>Otra variante de la actividad es que los gatitos se desplazan por el espacio a diferentes velocidades. La misma actividad realizan con otros animalitos de la granja que ellos proponen</p> <p>Relajación: Se invita a los niños en pareja, espalda con espalda sobre el piso y cerramos los ojos para descansar</p> <p>Expresión gráfica Motivamos a los niños a dibujar el camino que les pareció más difícil de pasar. Terminado describen y exponen sus trabajos</p>			
SALIDA	Se dialoga con los niños sobre lo que más les gusto de la actividad, que fue lo más difícil y si les gustaría volver a realizar esta actividad.		5 min	Menciona lo que más le gustó

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi.
1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
1.3 Grado y sección : 4 años
1.4 Área curricular : Psicomotricidad
1.5 Denominación de la actividad : *La Rayuela*
1.6 Duración : 60 minutos
1.7 Nombre del egresado : Arlis Leda Montalván Bautista.
1.8 Fecha : 13 de septiembre de 2018.

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar su Autonomía motora al proponer variantes en el juego: La Rayuela, demostrando creatividad al realizar la actividad.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora .	Propone variantes en el juego: La rayuela	Demuestra iniciativa al realizar las actividades.

2.3 Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Los niños realizan el recorrido por todo el patio, dan dos vueltas siguiendo la dirección del juegos del rayado para su exploración y conocimiento		10 min	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	<p>Asamblea: Nos reunimos con los niños sentado en círculo y recordamos las normas del juego, se explica en que consiste el juego;</p> <p>Expresión motriz: Ubicamos en círculo a todos los niños y niñas y en el piso demostramos como dibujar una Rayuela, y luego jugamos con ellas. Mostramos al niño y niña el pasar la rayuela, saltando con un pie en los cuadros sencillos y con dos en los dobles. Una vez que el niño puede pasar la rayuela sin problema, hará uso de la piedra, para indicar hasta donde saltará. Todos los niños y niñas se ubican en fila para jugar a la Rayuela, saltan y cuentan hasta llegar donde indica la piedrita. Procede otro niño de inmediato, si la piedra sale del perímetro de la Rayuela.</p>	Tizas, piedritas Hojas, crayolas	45 min	Propone variantes en el juego la rayuela demostrando creatividad ala realizar.

<p>PROCESO</p>	<p>Esta actividad la pueden repetir cuantas veces deseen y proponiendo otras variantes como saltando con los 2 pies, en cuclillas, etc.</p> <p>Relajación: Se invita a los niños colocarse frente a frente en pareja, se cogen de las manos, las levantan lentamente inhalando y exhalando el aire</p> <p>Expresión gráfica Se invita a los niños a dibujar las experiencias obtenidas al saltar en la rayuela. Terminado describen y exponen sus trabajos</p>			
<p>SALIDA</p>	<p>Se dialoga con los niños sobre lo que más les gusto de la actividad, que fue lo más difícil y si les gustaría volver a realizar esta actividad.</p>		<p>5 min</p>	<p>Menciona lo que más les gustó.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución Educativa : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi
1.2 Nivel Educativo : Educación Inicial
1.3 Grado y sección : 4 años
1.4 Área curricular : Psicomotricidad
1.5 Denominación de la actividad : *Paseo de carretilla*
1.6 Duración : 60 minutos
1.7 Nombre del egresado : Arlis Leda Montalván Bautista.
1.8 Fecha : 18 de septiembre de 2018.

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar su Autonomía motora al elegir al grupo en el que quiere participar del juego: Paseo de carretilla, demostrando interés por participar en el juego.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora :	Elige al grupo al participar en el juego : Paseo de carretillas	Demuestra creatividad en todo el desarrollo de la actividad.

2.3 Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Los niños realizan desplazamientos en todo el patio, marchando, saltando, caminando lento, rápido, gateando, etc.		10 min	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	<p>Asamblea: Nos reunimos con los niños sentado en círculo y recordamos las normas del juego, se explica en que consiste el juego;</p> <p>Expresión motriz: Los niños observan diferentes líneas sobre el piso, y la docente les comunica que son caminos que en ella pasarán algunas carretillas sin chocarse. Se invita a un niño para realizar la demostración, luego se les pide que se agrupen de tres, una vez que están en trio se sugiere que se pongan de acuerdo, quien va ser de carretilla y quienes serán los carretilleros y ellos decidirán con quienes les gusta trabajar.</p>	niños crayolas papel bond silbato	45 min	Elige ala grupo al participar en el juego paseo de carretillas

<p>PROCESO</p>	<p>Los niños practican una y otra vez, hasta lograr la <u>carrera</u>, desplazándose a distintas velocidades.</p> <p>Se procede la carrera ante un silbato, siendo los ganadores los que llegan a la meta y sin salir del camino limitado.</p> <p>Los niños que hacen de carretilla se convertirá en carretillero.</p> <p>Esta actividad la pueden repetir cuantas veces deseen.</p> <p>Relajación:</p> <p>Se invita a los niños acostarse boca arriba, con los ojos cerrados, escuchan una música instrumental en bajo volumen para lograr relajarse del esfuerzo motor que realizó.</p> <p>Expresión gráfica</p> <p>Se invita a los niños a dibujar las experiencias obtenidas al realizar el juego de la carretilla.</p> <p>Terminado describen y exponen sus trabajos</p>	<p>niños crayolas papel bond silbato</p>	<p>45 min</p>	<p>Elige ala grupo al participar en el juego paseo de carretillas</p>
<p>SALIDA</p>	<p>Se dialoga con los niños sobre lo que más les gusto de la actividad, que fue lo más difícil y si les gustaría volver a realizar esta actividad.</p>		<p>5 min</p>	<p>Disfruta de sus logros</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I. Datos informativos:

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1.1 Institución Educativa | : 10789 - Caserío Atumpampa – Incahuasi. |
| 1.2 Nivel Educativo | : Educación Inicial |
| 1.3 Grado y sección | : 4 años |
| 1.4 Área curricular | : Psicomotricidad |
| 1.5 Denominación de la actividad | : <i>Jugamos a lo largo del camino</i> |
| 1.6 Duración | : 60 minutos |
| 1.7 Nombre del egresado | : Arlis Leda Montalván Bautista |
| 1.8 Fecha | : 25 de septiembre de 2018. |

II. Componentes didácticos:

2.1 Objetivos:

Al finalizar la sesión el estudiante de 4 años, estará en condiciones de desarrollar su Autonomía motora al compartir los materiales en la realización del juego a lo largo del camino, demostrando interés en el desarrollo de la actividad.

2.2 Contenido:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Autonomía motora	Comparte los materiales utilizados en el juego.	Demuestra creatividad en todo el desarrollo de la actividad.

2.3 Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIA / ACTIVIDADES O METODOLOGÍA	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
INICIO	Se les presenta a los niños diversos materiales como el kit de sólidos geométricos, ula ula, conos de diversos colores, colchonetas .		10 min	Muestra entusiasmo desde un inicio
PROCESO	<p>Asamblea: Nos reunimos los niños sentados en círculo y les damos algunas reglas y recomendaciones a cumplir para iniciar la sesión de psicomotricidad como, por ejemplo: en el espacio que tenemos vamos a jugar cosas muy divertidas, pero para ello debemos cuidarnos y cuidarnos uno mismo, cuidar a los compañeros y cuidar los materiales. Frente a estas recomendaciones les planteamos a los niños que vamos a jugar a hacer un largo camino para ello nos vamos a organizar en equipos de trabajo.</p> <p>Expresión motriz: Ubicamos los materiales para que ellos los exploren y luego permitimos a los niños que se desplacen en forma libre, y les planteamos que vamos a jugar a formar un largo camino por el que utilizaremos todos los materiales que hemos traído.</p>	Colchonetas Hojas, Kit de sólidos geométricos Crayolas lápices	45 min	Comparte los materiales utilizados en el juego

<p>PROCESO</p>	<p>Hacen caminos con colchonetas para hacer volteretas</p> <p>Hacen caminos con el kit de sólidos geométricos para correr, saltar y realizar diversos desplazamientos</p> <p>Utilizamos nuestro camino construido para luego darle uso a nuestro camino: saltando, rodando, reptando, dándose volteretas, resbalándose, gateando.</p> <p>Proponemos otra variante en el juego</p> <p>rodando a lo largo del camino que consiste en formar dos grupos de 5 niños y a la señal del silbato los primeros de cada grupo salen hacia la colchoneta, al llegar a ella se extienden en forma transversal a la colchoneta y ruedan a todo lo largo de la misma, como si fuera un camino. Gana el equipo que antes termine todos sus compañeros y que hayan rodado bien por la colchoneta.</p> <p>Se puede variar este juego realizando las volteretas longitudinalmente, con las manos en la cabeza, longitudinalmente con los brazos abiertos, con los brazos pegados a las piernas, también otra variante es haciendo rodamientos tratando de enrollarse con una cuerda y un compañero que vaya jalando imaginando que es un trompo tratando de desenrollarse, a la derecha o izquierda.</p>	<p>Colchonetas</p> <p>Hojas,</p> <p>Kit de solidos geométricos</p> <p>Crayolas</p> <p>lápices</p>	<p>45 min</p>	<p>Comparte los materiales utilizados en el juego</p>
-----------------------	--	---	---------------	---

PROCESO	<p>Relajación: Se invita a los niños acostarse boca arriba, con los ojos cerrados y los invitamos a realizar ejercicios de respiración lenta y profunda</p> <p>Expresión gráfica Se invita a los niños a dibujar las experiencias obtenidas al realizar el juego Rodando a lo largo del camino Terminado describen y exponen sus trabajos</p>			Comparte los materiales utilizados en el juego
SALIDA	Se dialoga con los niños sobre lo que más les gusto de la actividad, y ¿qué sintieron al realizar su dibujo ?¿qué fue lo más difícil y si les gustaría volver a realizar esta actividad?.		5 min	Dice lo que le gusta y le disgusta de la actividad realizada

2.3. Evaluación de Salida

CUADRO N° 3

RESULTADOS DE SALIDA: AUTONOMÍA MOTORA

	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES										
		Decide participar en el juego que le agrada	Comparte los materiales utilizados en el juego	Se desplaza en diferentes direcciones	Propone variantes en los juegos	Recoge y ordena los materiales empleados en las actividades	Participa en juegos de equipo.	Respeto las reglas de juego psicomotrices propuestas	Realizar juegos de rodamiento en variadas formas	Demuestra iniciativa al participar en actividades de juegos visuales	Elige al grupo en el que quiere participar de las actividades	
1	Segundo Santos	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	
2	Ana María	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	
3	Julia Alejandrina	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	
4	Vanessa	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	
5	Elisabeth	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	
6	Ninro	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	
7	Diego Armando	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	
8	Dionicio	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	
9	Alex	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	
10	Jaiser Benito	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	SI	NO	
11	Milder Xavier	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	
12	Milder Forlam	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	
13	Kely Diana	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	
14	Eber Jusijar	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	
TOTAL		SI	11	13	14	13	13	13	11	12	14	12
		NO	3	1	0	1	1	1	3	2	0	2

Fuente: Lista de cotejo de salida

Fecha: Octubre 2018

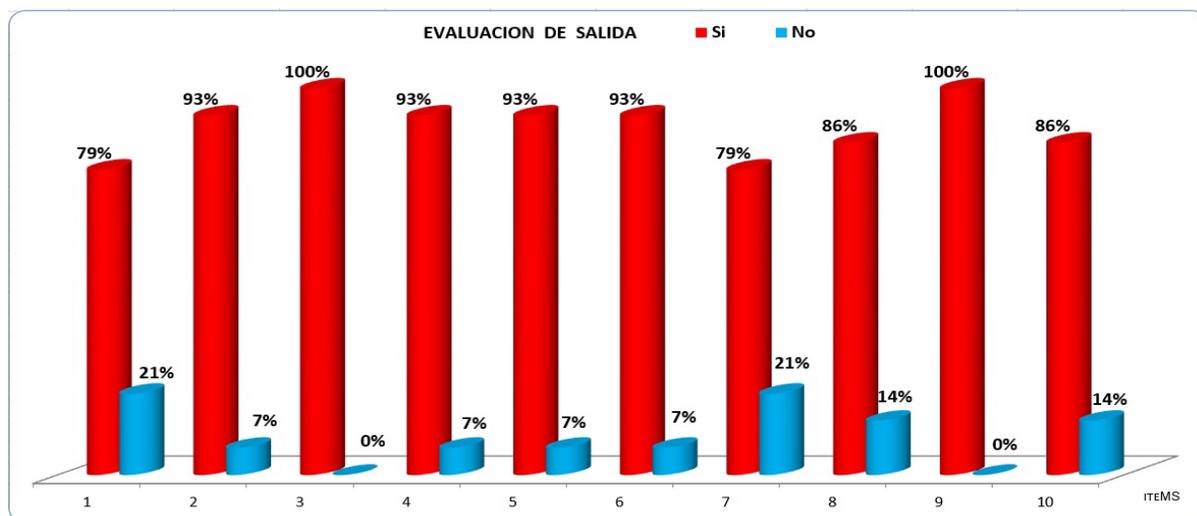
CUADRO N° 04
DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA MOTORA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4
AÑOS DE LA IE INICIAL N°10789 DEL CASERÍO ATUMPAMPA DEL DISTRITO
DE INCAHUASI

N°	ITEMS	SI		NO	
		F	%	F	%
1	Decide participar en el juego que le agrade	11	79%	3	21%
2	Comparte los materiales utilizados en el juego	13	93%	1	7%
3	Se desplaza en diferentes direcciones.	14	100%	0	0
4	Propone variantes en los juegos.	13	93%	1	7%
5	Recoge y ordena los materiales empleados en las actividades motrices.	13	93%	1	7%
6	Participa en juegos de equipo.	13	93%	1	7%
7	Respeto las reglas de juegos psicomotrices propuestos	11	79%	3	21%
8	Realiza juegos de rodamiento en variadas formas	12	86%	2	14%
9	Demuestra iniciativa al participar en actividades de juego viso-motriz	14	100%	0	0
10	Elige al grupo en el que quiere participar de las actividades psicomotrices.	12	86%	2	14%
PROMEDIO		13	90%	1	10%

Fuente: prueba de salida.

Fecha: Octubre 2018

GRAFICO N°02
**DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA MOTORA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4
AÑOS DE LA IE INICIAL N°10789 DEL CASERÍO ATUMPAMPA DEL DISTRITO
DE INCAHUASI**



Fuente: Prueba de salida.

Fecha: Octubre 2018

ANALISIS E INTERPRETACION DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA

De acuerdo a los resultados de la evaluación de salida dio lo siguiente:

1. 1°Item: el 79% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al decidir al participar en el juego que le agrade.
2. 2°Item: el 93% de los estudiantes logran desarrollar su actividad autonomía motora al compartir los materiales utilizados en el juego.
3. 3°Item: el 100% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al desplazarse en diferentes direcciones.
4. 4° Item: el 93% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al proponer variantes en los juegos propuestos.

5. 5° Item: el 93% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al recoger y ordenar los materiales empleados en la actividad.
6. 6° Item: el 93% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al participar en juegos de equipo.
7. 7° Item: el 79% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al respetar las reglas del juego propuesto.
8. 8° Item: el 86% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al decidir realizar juegos de rodamiento en variadas formas.
9. 9° Item: el 100% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al demostrar iniciativa al participar en actividades de juego viso-motriz.
10. 10° Item: el 86% de los estudiantes logran desarrollar su autonomía motora al elegir al grupo en el que quiere participar de las actividades psicomotrices.

2.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN COMPARATIVA

CUADRO N° 05
COMPARATIVO DE LA EVALUACION DE ENTRADA Y DE SALIDA

N°	ITEMS	SI ENTRADA		SI SALIDA		% MEJORA
		F	%	F	%	
1	Decide participar en el juego que le agrade	5	36%	11	79%	43%
2	Comparte los materiales utilizados en el juego	3	21%	13	93%	72%
3	Se desplaza en diferentes direcciones	4	28%	14	100%	72%
4	Propone variantes en los juegos.	1	7%	13	93%	86%
5	Recoge y ordena los materiales empleados en las actividades motrices.	2	14%	13	93%	79%
6	Participa en juegos de equipo.	5	36%	13	93%	57%
7	Respeto las reglas del juego psicomotrices propuesto	3	21%	11	79%	58%
8	Realizar juegos de rodamiento en variadas formas	2	14%	12	86%	72%
9	Demuestra iniciativa al participar en actividades de juego viso-motriz	3	21%	14	100%	79%
10	Elige al grupo en el que quiere participar de las actividades psicomotrices.	3	21%	12	86%	72%
PROMEDIO		3	22%	13	90%	68%

Fuente: Cuadros N° 02 y 04

Fecha: Octubre 2018

GRAFICO N° 03
**CUADRO COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA
EVALUACION DE ENTRADA Y LA DE SALIDA**

Fuente: Cuadro N° 05

Fecha: Octubre 2018.

**PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA
EVALUACION DE ENTRADA Y SALIDA**

En el presente cuadro N° 03 se presentan los puntajes alcanzados por ambos grupos: tanto en la evaluación de entrada como la de salida. Si comparamos resultados de la aplicación del Programa de sesiones psicomotrices, vemos que resultó ser muy significativa ya que se obtuvo el 90% de logros alcanzados, cifra que se ve reflejada en la evaluación de Salida, del total de Ítems seleccionados para medir la actividad autónoma de los niños frente a un 22% de logros obtenidos en la evaluación de entrada, lo que evidencia el logro en el desarrollo de la actividad autónoma. Por lo que podemos afirmar que el Programa de sesiones psicomotrices, desarrolló significativamente la actividad autónoma en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I.

N° 10789 del distrito de Incahuasi, con una diferencia promedio del 68% en todos los ítems evaluados.

En los 10 ítems evaluados, se observa que los niños y niñas, al inicio del estudio alcanzaban un desarrollo de la actividad autónoma en rangos que varían entre el 7% al 36%; luego de la aplicación del Programa de sesiones psicomotrices, durante dos meses que duró el estudio, se evidenció una gran mejoría en todos los ítems, así los rangos ahora fluctúan entre el 79 % y el 100 % de la lista de cotejo aplicada a todos los niños que los superaba positivamente. Por lo tanto, podemos afirmar que el Programa de sesiones psicomotrices influye eficazmente en el desarrollo de la actividad autónoma de los niños de 04 años.

III

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Al inicio del trabajo de investigación se observó que los niños y niñas de la I.E. No 10789 del caserío Atumpampa del Distrito de Incahuasi, mostraban un bajo nivel de desarrollo de autonomía motora que se evidenciaba en que solo un 22% realizaba acciones y movimientos con autonomía.

En base a los resultados se aplicó el “Programa de juegos tradicionales para desarrollar la autonomía motora en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E. N° 10789 del caserío Atumpampa del distrito de Incahuasi”.

Después de aplicado el programa se estableció que el 90 % de estudiantes había logrado aprender la competencia en el desarrollo de la autonomía motora lo que implica una mejora de 68%.

En conclusión, el desarrollo de la Propuesta, ha permitido mejorar de manera significativa el desarrollo de la autonomía motora en niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 10789 del caserío Atumpampa del distrito de Incahuasi.

RECOMENDACIONES

- Partiendo de las conclusiones expuestas se han elaborado las siguientes recomendaciones:
- A los docentes involucrados en el servicio educativo de nivel inicial se les recomienda elaborar programas basados en los aportes de Aucouturier, adaptados a su realidad, para conocer su importancia y relevancia en el aprendizaje de los niños.
- Se sugiere que las docentes promuevan actividades de aprendizaje en función a los intereses, necesidades de los niños y niñas y al desarrollo de la autonomía motora.
- Los directores de las instituciones de Inicial, deben promover actividades recreativas con la finalidad de que, aprovechando la iniciativa de los docentes, se mejore las habilidades psicomotrices.
- Se sugiere que la Institución educativa promueva de manera más continua la participación de los padres de familia orientados a la promoción del desarrollo psicomotor de su niño.

BIBLIOGRAFÍA

- ÁLVAREZ, C. (2004). *Didáctica general: la escuela en la vida*. 6.^a edición. Cochabamba, Bolivia: Editorial Quipus.
- ARNAIZ, P. (1988). *Fundamentación de la práctica psicomotriz en Bernard Aucunturier*. Madrid, España: Editorial Seco Olea.
- ARNAIZ, P; Rabadán, M; Vives, I. (2008), *La psicomotricidad en la escuela: una práctica preventiva y educativa*. Málaga, España: Ediciones Aljibe.
- ARUFE, V.; Lera, A.; Varela, L.; Fraguera, R. (2011). *La Mención de Educación Física en el Grado en Educación Primaria*. La Coruña, España: Sportis Formación Deportiva.
- AJURIAGUERRA, J. (1978). *Personalidad y socialización*. Buenos Aires, España: FUNDARI-CIDSE.
- AUCOUTURIER, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona, España: Editorial Graó.
- CASTRO, J. (1988). *Metodología Psicomotriz y educación*. Madrid, España: Editorial popular.
- CHOKLER, M. (1984). *Los organizadores del desarrollo psicomotor: del mecanismo a la psicomotricidad operativa*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Cinco.
- CHOKLER, M. (2003). *Los organizadores del desarrollo. Un enfoque desde la Neuro psicosociología para la comprensión transdisciplinaria del desarrollo infantil temprano*. Lima, Perú: Centauro editores.
- CHOKLER, M. (2005). *Psicomotricidad, marco conceptual de una práctica original. Un aporte para la comprensión y resolución de conflictos en el ámbito escolar*. Conferencia magistral presentada en el Primer Congreso Internacional de Psicomotricidad "Cuerpo y movimiento en juego de la vivencia al conocimiento". Lima, Perú: Centauro editores.
- DA FONSECA, V. (1998). *Manual de observación psicomotriz*. Barcelona, España: Editorial Graó.
- GARCIA, J. (1998). *Psicomotricidad y educación preescolar*. Lima, Perú: Proyecto CITAP.
- LE BOULCH, T. (1992). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. México D.F.: Editorial Paidós.

- LOLI, G. (1982). *Educación Psicomotriz para Profesores de Educación Inicial y Especial*. Lima, Perú: Ministerio de Educación del Perú.
- LORA, J (2008). *Yo soy mi cuerpo*. Lima: Editorial LARS.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE PERÚ (2018) *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE PERÚ (2008) *Propuesta pedagógica de Educación inicial. Guía Curricular*. Lima, Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE PERÚ (2008) *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. 2da edición. Lima, Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE PERÚ (2012) *Guía de orientación del uso del módulo de psicomotricidad para niños y niñas de 3 a 5 años*. II ciclo. Lima, Perú:
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE PERÚ (2018) *Guía de orientación favoreciendo la actividad autónoma y juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años I ciclo*. Lima, Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE PERÚ (2015). *¿Cómo aprenden nuestros niños? II Ciclo. 3-5 años de Educación Inicial. Área curricular Personal social*. Lima, Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE PERÚ (2016). *Taller de psicomotricidad. Ciclo 3.4.5. años y multiedad*. Lima, Perú.
- MONTES, M.; CASTRO. M.ª. A. (2005). *Juegos para niños con necesidades educativas especiales*. México: Pax México.
- MORENO, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid, España: Alianza Editorial S.A.
- PEREZ, E. (1996). *Juegos autóctonos y tradicionales motrices de La Rioja*. Madrid, España: Alianza Editorial S.A.
- PÉREZ, D.; López, V.; Iglesias, P. (2004). *La atención a la diversidad en educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- PIAGET, J. (1992). *La formación del símbolo en el niño*. 4.ª ed. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- PIKLER, E (1985). *Moverse en libertad*. (Trad. G. Solanas). Madrid, España: Narcea.

- POBLETE, M. (2005). *Guía Juego y Comunicación - Proyecto de Educación en Areas Rurales – Subcomponente de Educación Inicial*. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- RÍOS, M. (2007). *El juego y los alumnos con discapacidad*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- SILVA PANEZ, G. (2009). *La hora del juego libre en los sectores - Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. 1.^a edición. Lima: Dirección de Educación Inicial. Ministerio de Educación.
- WALLON, H. (1981). *La importancia del Movimiento en el Desarrollo de la Personalidad. Psicología y Educación*. Madrid, España: Pablo del Río Editor S.A.
- WINNICOTT, D.W (1981). *El Proceso de Maduración en el Niño*. Barcelona, España: Editorial LAIA.

ANEXOS

ANEXO No 1

LISTA DE COTEJO APLICADA

Apellidos y nombres:

Edad:

Sexo:

OBJETIVO: Identificar el nivel de desarrollo de la actividad autónoma en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E. No 10789 del caserío Atumpampa del distrito de Incahuasi. Provincia de Ferreñafe

No	ITEMS	Valoración	
		SI	NO
1	Decide participar en el juego que le agrada		
2	Comparte los materiales utilizados en el juego		
3	Se desplaza en diferentes direcciones		
4	Propone variantes en los juegos		
5	Recoge y ordena los materiales empleados en la actividad		
6	Participa en juegos de equipo		
7	Respeta las reglas del juego propuesto		
8	Realiza juegos de rodamiento en variadas formas		
9	Demuestra iniciativa al participar en actividades de juego visomotoriz		
10	Elige al grupo en el que quiere participar de las actividades Psicomotrices		

ANEXO N°2

EVIDENCIAS : APLICACIÓN DE HOJAS DE TRABAJO

FICHA DE TRABAJO N.º 6

“GATEANDO COMO BEBE”

NOMBRE:



A large, empty rectangular box with a grey border, intended for the student to draw or write. The bottom right corner of the box is folded over, giving it the appearance of a sheet of paper.

FICHA DE TRABAJO N°3

“SATANDO COMO CONEJITOS”



NOMBRE:

FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA LOS SALTOS QUE HICIERON COMO CONEJITOS



FICHA DE TRABAJO N.º 7

“LAS ESCONDIDAS”

NOMBRE:

FECHA:



CONSIGNA: DIBUJA LO QUE MÁS TE GUSTÓ DEL JUEGO

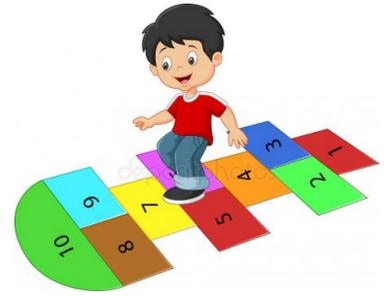
A large, empty rectangular box with a blue border, intended for the student to draw their favorite part of the game. The bottom right corner of the box is folded over, giving it the appearance of a sheet of paper.

FICHA DE TRABAJO N.º 13

“LA RAYUELA”

NOMBRE:

FECHA:



CONSIGNA: DIBUJA TU EXPERIENCIA OBTENIDA AL SALTAR EN LA RAYUELA.

A large, empty rectangular box with a thick green border, intended for the student to draw their experience. The box has a small grey and white folded-corner effect at the bottom right.

FICHA DE TRABAJO N.º 8



“EL RODILLO”

NOMBRE:

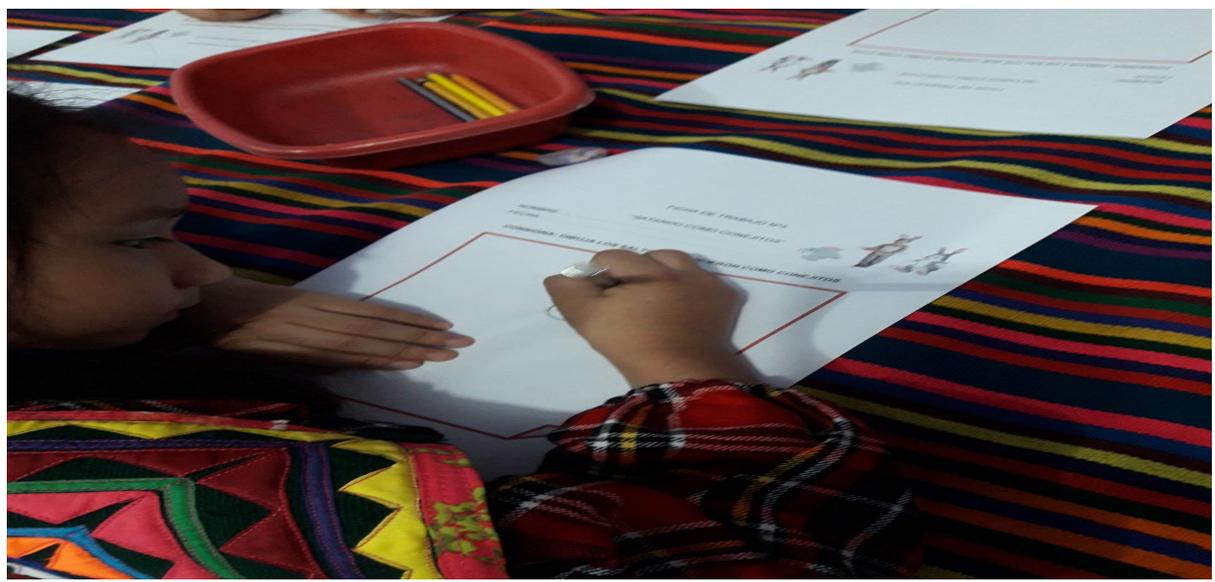
FECHA:

CONSIGNA: DIBUJA LO QUE REALIZASTE EN EL PATIO

A large, empty rectangular box with a thick blue border, intended for the student to draw their activity. The bottom right corner of the box is folded over, creating a triangular flap.

Anexo N°3

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS



SESION DE APRENDIZAJE N° 03
“Saltando como conejitos”
Dibujando los saltos que hicieron como conejitos



SESION DE APRENDIZAJE N° 04
“Corriendo con cintas bailarinas”
Los niños que se ubiquen y realizan un baile de cintas, al ritmo de la música.



SESION DE APRENDIZAJE N° 05
“El mata gente”

Los niños se desplazan corriendo tratando de evadir la pelota para que esta no los tope y no quedar eliminados



SESION DE APRENDIZAJE N° 06
“Gateando como bebes”
Dibujando lo que más les gustó del juego



SESION DE APRENDIZAJE N° 07
"Las Escondidas"
Dibujando lo que más les gustó del juego

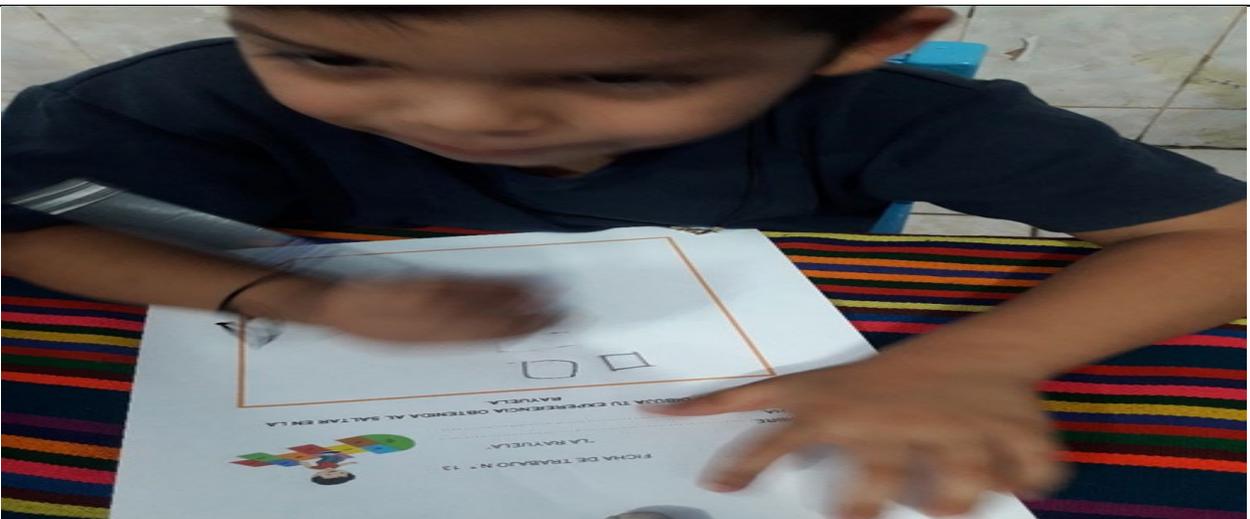


SESION DE APRENDIZAJE N° 08
"El rodillo"
Terminado el juego se acuestan en posición cubito dorsal, escuchando música instrumental que les permite relajarse.



SESION DE APRENDIZAJE N° 11
“Sapitos saltarines”

Se les indica saltar como los diferentes animales que propone; al escuchar la orden “Sapito a la laguna”, los niños saltan por todo el espacio, dando saltos altos, cortos, rápidos y lentos con un pie, con el otro.



SESION DE APRENDIZAJE N° 13
“La Rayuela”

Dibujando las experiencias obtenidas al saltar en la rayuela.



SESION DE APRENDIZAJE N° 15
“Jugamos a lo largo del camino”

Se invita a los niños a dibujar las experiencias obtenidas al realizar el juego.



Nº 0000174

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

Siendo las 6:00 horas del día 15 de agosto del año dos mil diecinueve en los ambientes de 1 Doct. Antonio FACHSE

Se reunieron los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 1804 - 20 14 - D-UP-FACHSE, de fecha 8 de agosto de 20 14 integrado por:

- Presidente (a) : Laura Altamirano Delgado
- Secretario (a) : Juan Carlos Granados Barreto
- Vocal : Walter Rovini China

La finalidad es evaluar el trabajo académico, con carácter de Informe Técnico Profesional, titulado: Programa de sesiones según la práctica psicoanalítica de Lacan sobre nutrición forzada para desarrollar la actividad autónoma en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.C. Nº 10789 del Caserio Atumpampa del distrito de Incahuasi.

Presentado por Arles Montalván Bautista y asesorado por: _____

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 1804 - 20 14 UP-D- FACHSE de fecha 8 / 8 / 14

Para obtener el título de especialista en: Didáctica de la Educación
Infantil

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento de Titulación del Programa de Segunda Especialidad y el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva en torno a la estructura del Informe, dominio profesional y calidad expositiva, con participación de los sustentantes.

Culminada la evaluación, se procedió a la calificación del Informe Técnico Profesional en condición de aprobado ; con mención de: Buena

Siendo las 7:00 p.m. horas, del mismo día, en la ciudad de Lambayeque se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

[Firma]
PRESIDENTE

[Firma]
SECRETARIO

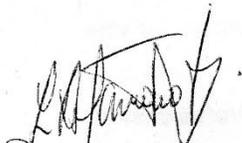
[Firma]
VOCAL

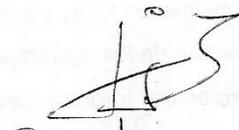
Observaciones: El nombre completo del sustentante es: Arles
Leda Montalván Bautista.
Se sugiere modificar título del informe → Sigue

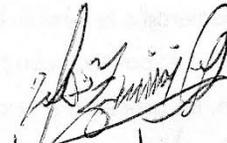


El título del trabajo académico es:

Programa de juegos tradicionales para desarrollar la autonomía motora en estudiantes de 4 años de la S.E. N° 10789 del Caserío Atumpampa del Distrito de Machuwasi, Provincia de Ferronafé.


Presidente


Secretario


Vocal



Siendo l
en los ar
Se reun
D-UP-F/
Preside
Secreta
Vocal
La final
tit. doc

Preser
y ases
suster
de fec
Para c

Produ
del Pr
Cienc
miem
domir
Culm
condi
Sienc
se di
jurad

Ob
C
—

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, Medalid Diulany Gamarra Dávila, Docente¹/Asesor de tesis²/Revisor del trabajo de investigación³, del _____ (los) _____ estudiante(s),
Arlis Leda Montalvan Bautista

Titulada:

Programa de juegos tradicionales para desarrollar la autonomía motora en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 10789 del caserío Atumpampa, del distrito de Incahuasi provincia de Ferreñafe

_____, luego de la revisión exhaustiva del documento constato que la misma tiene un índice de similitud de 13 % verificable en el reporte de similitud del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, 03 de 02 del 20 2023



MEDALID D. GAMARRA DÁVILA

DNI: . 16661158

ASESOR

Programa de juegos tradicionales para desarrollar la autonomía motora en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 10789 del caserío Atumpampa del distrito de Incahuasi, provincia

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1 repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet 6%

2 1library.co Fuente de Internet 5%

3 hdl.handle.net Fuente de Internet 1%

4 dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet <1%

5 alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet <1%

6 repositorio.urp.edu.pe Fuente de Internet <1%

7 vsip.info Fuente de Internet <1%

8 www.mined.gob.sv Fuente de Internet <1%


MEDALLID D. GAMARRA DÁVILA
DNI: 1661158
ASESOR

9

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

10

Vercelli Roman, Giuliana Cecilia.
"Planeamiento Estrategico del Sistema Pre
Escolar Peruano.", Pontificia Universidad
Catolica del Peru - CENTRUM Catolica (Peru),
2020

Publicación

<1 %

11

documents.mx

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



MEDALID D. GAMARRA DÁVILA
DNI: 1661158
ASESOR



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Arlis Leda Montalván Bautista
Título del ejercicio: Tesis 2023
Título de la entrega: Programa de juegos tradicionales para desarrollar la auto...
Nombre del archivo: 2_febrero.docx
Tamaño del archivo: 6.33M
Total páginas: 116
Total de palabras: 11,641
Total de caracteres: 60,874
Fecha de entrega: 02-feb.-2023 10:15p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre... 2005251263

 UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACION
UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

Programa de juegos tradicionales para desarrollar la
autonomía motora en estudiantes de 4 años de edad de
la Institución Educativa N° 10789 del caserío
Atumpampa del distrito de Incahuasi, provincia de
Ferrelñafe

TRABAJO ACADÉMICO
PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
CON MENCIÓN EN
DIDACTICA DE LA EDUCACION INICIAL

AUTORA: Montalván Bautista, Arlis Leda
ASESORA: Gamarra Dávila Medalid Diulany

PERÚ 2019


MEDALID D. GAMARRA DÁVILA
DNI: 1661158
ASESOR