

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES
PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL
Y PRIMARIA



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
<http://www.udh.edu.pe>

TESIS

“Programa nuevo mi cuerpo para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de inicial de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida - Huánuco 2023”

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA

AUTORA: Caqui Bonifacio, Reyda Miriam

ASESORA: Chamorro Vizcaya, Doris Miryam

HUÁNUCO – PERÚ

2025

U

TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional()
- Trabajo de Investigación ()
- Trabajo Académico ()

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Desarrollo de competencias y capacidades comunicativas, matemáticas, científica, socioafectiva, psicomotrices y religiosas de los estudiantes

AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

D

DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria
Código del Programa: P10
Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ()
- Fondos Concursables ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 46019684

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 22403612
Grado/Título: Doctora en administración de la educación
Código ORCID: 0000-0001-7883-7415

DATOS DE LOS JURADOS:

H

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Aguirre Palacin, Joel Guido	Doctor en ciencias de la educación	42852140	0000-0002-3332-7312
2	Escobedo Rivera, Froilan	Doctor en educación	22400177	0000-0003-4306-8841
3	Grandes Anapan, Manuel Eliab	Maestro en ciencias de la educación con mención en: docencia y gerencia educativa	22486555	0000-0002-7006-4355



**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huánuco, siendo las 4:00 horas del día 24 del mes de julio del año 2025, en el Aula N° 303 de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco – La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dr. Joel Guido Aguirre Palacin	Presidente
Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan	Secretario
Mg. Alain Devane Salas Viscarra	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0263-2025-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"PROGRAMA "MUEVO MI CUERPO" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE INICIAL DE 4 AÑOS DE LA I.E. 32927 "MIRKO ARTEMIO VALVERDE ALMEIDA" – HUÁNUCO 2023"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Reyda Miriam CAQUI BONIFACIO**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola Aprobado, por Unanimidad con el calificativo cuantitativo de 13 y cualitativo de Suficiente.

Siendo las 5:30 horas del día jueves 24 del mes de julio del año 2025, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

.....
Presidente (a)

Dr. Joel Guido Aguirre Palacin
Código Orcid: 0000-0002-3332-7312
DNI: 42852140

.....
Secretario (a)

Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan
Código Orcid: 0000-0002-7006-4355
DNI: 222486555

.....
Vocal

Mg. Alain Devane Salas Viscarra
Código Orcid: 0000-0001-5484-408X
DNI: 40589828



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: REYDA MIRIAM CAQUI BONIFACIO, de la investigación titulada "PROGRAMA NUEVO MI CUERPO PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE INICIAL DE 4 AÑOS DE LA I.E. 32927 MIRKO ARTEMIO VALVERDE ALMEIDA - HUÁNUCO 2023", con asesor(a) DORIS MIRYAM CHAMORRO VISCAYA, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 00124-2023-D-FCEYH-UDH del P. A. de EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 21 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 18 de junio de 2025



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

125. REYDA MIRIAM CAQUI BONIFACIO.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

21%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

9%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad de Huanuco Trabajo del estudiante	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

DEDICATORIA

A mi gran inspiración que fue mi padre, Saturnino que desde el cielo me ilumina, quien ha sido mi principal estimulación para no rendirme en los estudios y lograr mi profesión, que donde se encuentre espiritualmente se sienta orgulloso mí.

A mi madre Rosaria pues quien me dio el impulso para salir adelante, aunque hubo momentos difíciles, siempre conté con su apoyo Ustedes son parte de este trabajo de investigación gracias por el gran amor que me brindaron en todo momento.

AGRADECIMIENTO

Universidad de Huánuco y la Facultad de Educación Humanidades por formar profesionales competentes para la mejora de la sociedad.

A los docentes que brindaron la mejor enseñanza y experiencias compartidas en las aulas de clase.

Al asesor Dra. Miriam Chamorro Viscaya y a la Dra. Paola Pajuelo Garay por brindarme su tiempo y apoyo en todo momento que se requería y alentarme a seguir con las correcciones del trabajo de investigación.

Institución Educativa 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida dirigida por la directora Mg. Silvia Otilia Márquez Zevallos quien me brindó la oportunidad y disposición para apoyarme con la firma de los documentos del mismo modo a la profesora del aula y estudiantes que son la parte más importante para el desarrollo del trabajo de investigación y la participación en las actividades.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE	IV
ÍNDICE DE TABLAS	VII
ÍNDICE DE FIGURAS	VIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT	X
INTRODUCCIÓN	XI
CAPÍTULO I	13
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	13
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2.1. PREGUNTA GENERAL	15
1.2.2. PREGUNTAS ESPECÍFICAS:	15
1.3. OBJETIVO GENERAL	16
1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.6. LIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.7. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	17
CAPÍTULO II	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	19
2.1.1. A NIVEL INTERNACIONAL	19
2.1.2. A NIVEL NACIONAL	20
2.1.3. A NIVEL LOCAL	22
2.2. BASES TEÓRICAS	23
2.2.1. EL DESARROLLO PSICOMOTRICIDAD DE WALLON	23
2.2.2. LA PSICOMOTRICIDAD TEORÍA DE VYGOTSKY	24
2.2.3. ENFOQUE DE LA CORPOREIDAD	24
2.2.4. EL JUEGO	25
2.2.5. PROGRAMA MUEVO MI CUERPO	28

2.2.6. COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	44
2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS	50
2.4 HIPÓTESIS	51
2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL.....	51
2.4.2 HIPÓTESIS ESPECIFICAS.....	51
2.5 VARIABLES.....	52
2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	54
CAPÍTULO III.....	56
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	56
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	56
3.1.1 ENFOQUE	56
3.1.2 ALCANCE O NIVEL.....	56
3.1.3 DISEÑO	56
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	57
3.2.1 POBLACIÓN	57
3.2.2 MUESTRA.....	58
3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	58
3.3.1 PARA RECOLECCIÓN DE DATOS	59
3.3.2 PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS.....	59
3.3.3 PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS ..	60
CAPITULO IV.....	61
RESULTADOS	61
4.1 PROCESAMIENTOS DE DATOS.....	61
4.1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST	61
4.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST	70
4.1.3. CONTRASTACIÓN DEL PRE TEST Y EL POST TEST	79
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	80
4.2 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	81
CAPITULO V.....	87
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	87
5.1 DISCUSIÓN CON LA HIPÓTESIS.....	87
5.2 DISCUSIÓN CON LA TEORÍA	87
5.3 DISCUSIÓN CON EL PROBLEMA.....	89

5.4 DISCUSIÓN CON EL OBJETIVO	89
CONCLUSIONES	91
RECOMENDACIONES.....	92
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	93
ANEXOS	97

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución poblacional de los estudiantes de 4 años de la de la institución Educativa 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida – Huánuco – 2023.	58
Tabla 2 Distribución muestral de los estudiantes de 4 años de la de la institución Mirko Artemio Valverde Almeida – Huánuco – 2023.	58
Tabla 3 Resultados del pre test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Amarilis- Huánuco 2023.	63
Tabla 4 Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Amarilis- Huánuco 2023.	72
Tabla 5 Diferencia entre el pre y post test G.C. y G.E.	80
Tabla 6 Prueba de normalidad	81
Tabla 7 Resultados estadísticos de muestras emparejadas.....	82
Tabla 8 Resultados de la prueba T de Student.....	82
Tabla 9 Resultados estadísticos de muestras emparejadas.....	84
Tabla 10 Resultados de la prueba T de Student.....	84
Tabla 11 Resultados estadísticos de muestras emparejadas.....	85
Tabla 12 Resultados de la prueba T de Student.....	85

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pre test del G.E y G.C. de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Amarilis-Huánuco, 2023.	70
Figura 2 Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Amarilis-Huánuco, 2023.	79
Figura 3 Diferencia entre el pre y post test G.C. y G.E.....	80
Figura 4 Pre test de los estudiantes del primer grado.	83
Figura 5 Post test de los estudiantes del primer grado.....	86

RESUMEN

El presente estudio planteó el objetivo para determinar la influencia del programa nuevo mi cuerpo para mejorar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023, en la metodología se plasmó el tipo de estudio aplicada, con enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La población estuvo constituida por 41 estudiantes de 4 años del nivel inicial, que se dividió en dos grupos en lo cual uno se tomó para la muestra que fue la sección anaranjada 21 como grupo experimental y 20 alumnos de la sección verde como grupo control, cuya técnica que se empleó fue la observación y como instrumento la lista de cotejo. El resultado reflejó que, el grupo experimental, en el pre test, el 62.14% de estudiantes evidenciaban la dificultad de realizar diferentes movimientos con su cuerpo, después de la aplicación del programa se realizó el post test y se encontró que el 75.71% de estudiantes mejoraron en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, esto quiere decir que los estudiantes desarrollaron adecuadamente actividades de motricidad gruesa y movimientos corporales. Así mismo, en el post test los estudiantes mejoraron la capacidad comprende su cuerpo y también mejoraron la capacidad se expresa corporalmente. Finalmente, la conclusión abordó que, el programa nuevo mi cuerpo mejoró el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Palabras clave: Comprende su cuerpo, motricidad gruesa, programa nuevo mi cuerpo, se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, se expresa corporalmente.

ABSTRACT

The present study aimed to determine the influence of the “Move My Body” program on improving the autonomous motor skills of 4-year-old students at I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023. The methodology reflected the type of study applied, with a quantitative approach, explanatory level, and quasi-experimental design. The population consisted of 41 4-year-old students in the initial level, which was divided into two groups, one of which was taken for the sample, which was the orange section 21 as the experimental group and 20 students from the green section as the control group. The technique used was observation, and the instrument used was the checklist. The results showed that, in the pre-test, 62.14% of students in the experimental group had difficulty performing different movements with their bodies. After the program was implemented, a post-test was conducted and it was found that 75.71% of students improved in their ability to move independently through their motor skills. This means that the students adequately developed gross motor skills and body movements. Likewise, in the post-test, the students improved their ability to understand their bodies and also improved their ability to express themselves physically. Finally, the conclusion addressed that the Move My Body program improved the development of the ability to function independently through motor skills.

Keywords: Understanding one's body, gross motor skills, Move My Body program, functioning independently through motor skills, expressing oneself physically.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el principal problema es la insuficiente práctica de movimientos como método de aprendizaje, que se ha convertido en una necesidad obligatoria para los alumnos. En consecuencia, los niños adquieren experiencias limitadas de aprendizaje motor y realizan pocas actividades lúdicas con objetivos educativos. Esto se ve agravado por la ignorancia, la apatía y la falta de compromiso de algunos padres en la instrucción motriz de sus hijos. Esto provoca dificultades en el desarrollo de las habilidades motrices de los más pequeños, donde las capacidades físicas son deficiencias al igual que la coordinación durante el movimiento y la locomoción. Por consiguiente, es necesario un programa pedagógico que fomente la movilidad, potenciando así el compromiso y la importancia del aprendizaje, con el objetivo de que el niño interactúe, aprenda y conecte con su entorno.

En relación a ello, se planteó el problema general: ¿De qué manera el programa nuevo mi cuerpo mejora la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida 2023?

Seguido, para responder el problema planteado se propuso el objetivo general: Determinar la influencia del programa Nuevo mi cuerpo para mejorar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Así mismo, el presente trabajo de investigación se desarrolló en base a V capítulos que se detallan a continuación:

En el primer capítulo encontramos el planteamiento del problema, la formulación del problema general y específico, el objetivo general y específicos, la justificación, limitación y la viabilidad del trabajo de investigación.

En el segundo capítulo se encuentra el marco teórico, los antecedentes internacionales, nacional y regional, las teorías de la motricidad de Vygotsky

y la teoría de Pierre Parlabas, las hipótesis generales y específicas, las definiciones de términos, la operacionalización de las variables.

En el tercer capítulo se encuentra la metodología de la investigación, tipo de investigación, enfoque, nivel, diseño, la población de estudio y muestra, la técnica e instrumento para el recojo de datos e información.

En el cuarto capítulo se encuentra los resultados de los cuadros estadísticos y la descripción, análisis de las hipótesis.

En el quinto capítulo se encuentra el procesamiento de datos, contrastación de hipótesis y prueba de hipótesis.

Y por último se muestran las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El juego considerado como actividad relevante para los niños pequeños, ayuda a obtener conocimientos nuevos y estar en competencias esenciales, por esta razón el juego, el entorno y la exploración favorecen el aprendizaje práctico; los niños deben estar en constante movimiento ya que esto forma parte de su desarrollo motor, autonomía y el desarrollo cognitivo (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2019).

A partir del siglo XXI se ha observado que los niños del nivel inicial están manifestando dificultades para realizar actividades cotidianas como: correr, saltar, brincar, gatear, habilidades de equilibrio, desplazamientos coordinados, no se desenvuelven de manera autónoma, esta situación llama la atención a los entes que defienden los cuidados y derechos de los niños y niñas (UNICEF 2019).

A nivel global según la información y datos obtenidos, mostraron que, de cada 3 niños 2 de ellos están expuestos a teléfonos inteligentes y tabletas durante el día, esto es solo en la edad de 18 meses, así mismo durante el tiempo de confinamiento por la pandemia 2020 y 2021, se presentó que el 30% de estos niños utilizaban estos aparatos tecnológicos durante las comidas en el hogar (Fuentes, 2022).

A nivel nacional según la información obtenida nos dice que el uso excesivo de los aparatos electrónicos está retrasando el desarrollo del lenguaje, desarrollo social y el desarrollo motor de los niños entre los 2 a 4 años. Esto se dio a causa del confinamiento del año 2020 y 2021 durante la pandemia por el COVID 19, Donde estaban prohibidas las reuniones entre grupos de personas y el contacto directo con los niños, por ello surgió la necesidad de dedicarle mayor tiempo a los aparatos electrónicos y sumergirse en las aplicaciones de juegos, además quienes reforzaron esta práctica fueron los mismos padres de familia, con tal de mantenerlos tranquilos y desarrollar con normalidad sus actividades en el hogar como también en el trabajo. En

otros casos se puede decir que los padres disminuyen la posibilidad a sus hijos de desarrollarse en un grupo social y desarrollar las habilidades motrices (Arias 2022).

A nivel regional en la ciudad de Huánuco según las investigaciones realizadas se obtuvieron datos, en lo cual se expresó que, en un mes 150 niños visitan los consultorios de psicología para recibir ayuda frente al problema de la interrelación social y el problema del uso excesivo de los aparatos tecnológicos como son el celular, tablet, etc., es por ello que las cifras estadísticas muestran que, el 60 a 70% son niños entre la edad de 5 años para adelante quienes tienen alguna acción hacia los aparatos digitales, en ese sentido el desarrollo psicomotor de la mayoría de los niños se encuentran limitados por falta de actividad física y de movimientos (Javier, 2021).

Las características que se observaron en los estudiantes fueron que, la mayoría de los niños de cuatro años muestran una coordinación inadecuada de los movimientos corporales, les cuesta eludir obstáculos como conos y sillas de madera, tienen dificultades para impulsar o pasar una pelota a sus compañeros, demuestran un control limitado de sus expresiones, muestran una concentración mínima de equilibrio, no ejecutan gestos o mímicas con el cuerpo, carecen de una coordinación rítmica y sincronizada de los movimientos, experimentan dificultades en la coordinación de los movimientos debido a un descanso insuficiente en casa y disfrutan poco de los juegos físicos.

Las principales causas que se observaron en los estudiantes de la I.E. fueron que, existe poca estimulación motriz por ausencia de los padres en la infancia, así mismo otro factor es la mala alimentación, las horas que pasan expuestos al celular y la tablet, las pocas horas de descanso que tienen en las tardes, el desinterés por estar sumergidos en los juegos cibernéticos, el sedentarismo y el descuido de los padres de familia hacia sus hijos.

Las principales consecuencias que se presentaron en los estudiantes de la I.E. fueron que, se evidenció la falta de creatividad, la timidez del estudiante para relacionarse con sus compañeros, falta del dominio de las emociones, dificultades para la orientación, poco interés para desarrollar actividades físicas, desconcentración durante las clases donde se desarrolla la

competencia de la psicomotricidad, otras consecuencias son la obesidad y los problemas de salud ocular.

Como alternativa de solución se plantea el programa nuevo mi cuerpo para mejorar aspectos motrices como una estrategia didáctica y que los niños inicien los diferentes juegos de manera divertida, en ese sentido los niños jugaron con sus compañeros en lugar de competir, participando en actividades diseñadas para el disfrute y el esfuerzo físico. En consecuencia, estos juegos fomentaron el sentido de la agilidad y la libertad. Finalmente, la aplicación del programa Nuevo mi cuerpo ha repercutido significativamente en la capacidad de los alumnos para desarrollarse de forma autónoma.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PREGUNTA GENERAL

¿De qué manera el programa nuevo mi cuerpo mejora la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la I.E. Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023?

1.2.2. PREGUNTAS ESPECÍFICAS:

¿Cuál es nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años de la I.E. Carlos Showing Ferrari, Huánuco-2023?

¿De qué manera el programa nuevo mi cuerpo mejora la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4 años de la I.E. Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023?

¿De qué manera el programa nuevo mi cuerpo mejora la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la I.E. Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023?

¿Cuál es nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023?

1.3. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia del programa nuevo mi cuerpo para mejorar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Evaluar la influencia del programa Nuevo mi cuerpo para mejorar la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Explicar la influencia del programa nuevo mi cuerpo para mejorar la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Establecer el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación presentada presenta objetivos claros y bien definidos, cuyas razones son obvias desde este punto de vista: se aprecia una mejora en el crecimiento de la competencia, de forma independiente a través de sus movimientos en alumnos de cuatro años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida con el programa Nuevo mi cuerpo. En particular, se beneficiarán directamente 158 estudiantes, que conforman la población escolar de la institución educativa; sin embargo, los beneficiarios indirectos son todos los estudiantes de primaria de la región y del país.

A nivel teórico, porque al aplicarse conceptos básicos considerados en el marco teórico, metodológico y antecedentes respecto al desarrollo de la

motricidad (método científico), arribará a conclusiones que podrán generalizarse a otros contextos de similares características y engrosarán el cúmulo del conocimiento científico.

A nivel práctico, ya que, como se dijo en párrafos anteriores, la presente investigación (su aporte) contribuirá directamente a atender la problemática planteada y, en consecuencia, sus conclusiones servirán para la toma de decisiones oportunas en pro de la mejora de la educación de los niños de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida.

A nivel metodológico, porque se emplearán diversos métodos y técnicas validados previamente por juicio de expertos, los mismos que servirán para demostrar la eficacia del programa como tratamiento para mejorar la competencia de motricidad. Estos al estandarizarse incluso podrán emplearse en futuras investigaciones con la misma efectividad y confiabilidad que hoy se evidencia.

1.6. LIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Escases de textos confiables y fuentes actualizados para argumentar las variables en estudio; en las bibliotecas públicas y virtuales del contexto internacional, nacional y regional, así mismo existió escasa bibliografía física, como libros, separatas, etc., contándose en mayor proporción con bibliografía virtual, donde la búsqueda de fuentes confiables y de libre acceso fue limitado, estos inconvenientes ocasionaron pérdida de tiempo para buscar teorías y definiciones mínimas requeridas para fundamentar el estudio de la variable en la descripción del problema, el marco teórico, etc., así mismo al no contar con diversidad de antecedentes se dificultó realizar la discusión de resultados en el proceso del informe de tesis.

1.7. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación fue viable por que la investigadora contó con los recursos económicos y medios necesarios para la elaboración del proyecto, así mismo se contó con el apoyo del asesor y docentes validadores, además se contó con materiales como computadora, laptop, celular y las redes informáticas, y a la vez contamos con el acceso a la institución educativa

donde se realizó el proyecto con el apoyo de los estudiantes, docentes del aula y el director.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

2.1.1. A NIVEL INTERNACIONAL

Rosero (2023) en su tesis La identidad y autonomía personal en estudiantes de 4 años con la práctica rutinaria UTC Latacunga, el objetivo fue examinar La identidad y autonomía personal en estudiantes de 4 años - distrito Salcedo. Este hallazgo es significativo, ya que permite a los padres utilizar un método innovador para inculcar hábitos a los menores. En la metodología se abordó un enfoque cualitativo con un método deductivo por que colaboró a describir la ausencia de autonomía; de la misma manera, el método bibliográfico fue esencial para analizar y sintetizar las teorías y conceptos vinculados a las variables; paralelamente, se administraron encuestas a los padres y se realizó una entrevista al profesor para recabar los datos necesarios para el análisis.

Petro et al. (2024) en su tesis titulada: Las TIC en la pedagogía para mejorar la motricidad en estudiantes de inicial, desarrollada en la Universidad de Córdoba para optar el título de licenciado en educación, planteó el objetivo: Mejorar el desarrollo de la motricidad fina y gruesa mediante la integración de las TIC. En la metodología se abordó un tipo de investigación aplicada, de nivel explicativo y diseño pre experimental, así mismo se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la rúbrica, lo cual fue aplicado a una muestra de 15 estudiantes de nivel pre escolar, finalmente se abordó las siguientes conclusiones: Antes de la intervención, los niños tenían dificultades para articular sus pensamientos y emociones, lo que limitaba sus relaciones con los demás. Al final de la formación, se observó una mejora significativa en las habilidades comunicativas de los niños. Esta alteración significa un avance en su articulación verbal e implica que las actividades lúdicas pueden proporcionar un entorno ventajoso para que los niños cultiven y mejoren sus habilidades comunicativas. Tras participar en actividades

lúdicas, los niños mostraron una mayor conciencia de las emociones de sus compañeros. La capacidad de comprender y empatizar con los sentimientos de los demás es esencial para cultivar buenas relaciones y fomentar el bienestar emocional de los niños. Una mayor empatía no sólo afecta a la convivencia en el aula, sino que sienta las bases para el cultivo de competencias emocionales más intrincadas en el futuro.

Viloria y Perez (2021) en su tesis: Efectos de la natación en la psicomotricidad de estudiantes de inicial en la I.E. Sagrado Corazón, Colombia, sustentada en la Universidad Sergio Arboleda de Colombia, para obtener el grado de magister en educación, en lo cual propuso el objetivo: Analizar de que forma la natación potencia el desarrollo psicomotor de los estudiantes. En la metodología se evidenció el tipo de estudio aplicado, de nivel explicativo y diseño de campo y bibliográfica, de igual forma se utilizó la técnica de la observación y la guía de observación como instrumento, además se tuvo una población y muestra de 130 niños, finalmente se abordó las conclusiones siguientes: Las estrategias lúdicas proporcionan resultados superiores y potencian el desarrollo de las capacidades psicomotoras de los alumnos. Las estrategias que hacen hincapié en la aclimatación al medio acuático aumentan la confianza y la seguridad en el desarrollo psicomotor del alumno; por ello, es importante incluir actividades de aprendizaje relativas a la transferencia tierra-agua en los procedimientos de entrenamiento. La respiración, como componente del entrenamiento de natación, es un método crucial para mejorar las capacidades psicomotoras del niño. Aumentar la confianza y la seguridad del niño a través de la natación facilita el avance de su desarrollo psicomotor.

2.1.2. A NIVEL NACIONAL

Cubas (2021) en su tesis titulada: La actividad física y su relación con la autoeficacia estudiantil de la facultad de nutrición en la Universidad de San Marcos, para optar el grado de licenciada en nutrición; donde el objetivo fue establecer como la actividad física se relaciona con la autoeficacia estudiantil. Los resultados muestran que una considerable mayoría de estudiantes (76%) realiza ejercicio físico

de moderado a intenso de forma regular, y un porcentaje aún mayor (92%) cree en su propia capacidad para alcanzar este objetivo. Por consiguiente, entre los estudiantes universitarios de PD de nutrición que participaron en la investigación, no se observó ninguna correlación entre la autoeficacia y el nivel de actividad física ($p=0,332$).

Ruiz (2022) en su tesis titulado: Asociación entre el desarrollo de actividades físicas y el estrés escolar en la I.E. N° 10164, Lima, presentado en la universidad cesar vallejo para optar el grado académico de maestra en psicología educativa, para el cual se planteó el objetivo de, establecer la relación entre el desarrollo de actividades físicas y el estrés escolar; así mismo se trabajó con una población muestral de estudiantes de 15 a 18 años de edad; además el estudio fue de tipo básica, con enfoque cuantitativo, de diseño correlacional. Se aplicó el instrumento cuestionario en escala de Likert. Encontramos la siguiente relación entre la variable estrés escolar y los tres aspectos físicos: intensidad, frecuencia y duración: La variable estrés escolar no se correlaciona con la dimensión intensidad; existe un vínculo pequeño pero sustancial con la dimensión duración; y no existe correlación con la tercera dimensión, duración. Se encontró un coeficiente de correlación en investigación de 0,270, con un nivel de significación de 0,037, por debajo del umbral de 0,05. Por último, aunque la asociación entre la actividad física y el estrés escolar es pequeña, es estadísticamente significativa. Esto sugiere que hay otras variables que contribuyen a mantener un nivel constante de estrés escolar.

Diesra y Albornoz (2021) en su investigación titulado, la recreación y su relación con la actividad física en alumnos de nivel superior, Lima - Perú, en el cual se planteó el objetivo de establecer de qué forma la recreación se relaciona con los niveles de actividad física. Se trabajó con 298 estudiantes. Se aplicó el IPAQ para estimar el nivel de actividad física y el PACE para recreación de la AF. Se concluyó que, la participación en actividad física semanal no está relacionada con cuán divertida es la AF ($r = 0.082$; $p = 0.158$). En contraste con la realidad de

Perú, a los niños que declaran tener mayores niveles de AF (de moderada a intensa) parece gustarles más.

2.1.3. A NIVEL LOCAL

Espinoza (2022) en su tesis titulado: La Gamificación mejora la psicomotricidad en estudiantes de nivel inicial N° 066 Viña del Río - Huánuco, sustentada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán para optar el título profesional de licenciado en educación inicial, en lo cual abordó el objetivo: Determinar la mejora de aplicar actividades lúdicas en la psicomotricidad, en la metodología ese abordó el tipo de estudio aplicado, de nivel explicativo, enfoque cuantitativo y diseño pre experimental, en la muestra se tuvo a 21 alumnos, a quienes se aplicó el instrumento guía de observación, finalmente llegó a las conclusiones siguientes: La incorporación del juego en el aula ayuda a los alumnos de muchas maneras en el desarrollo de las habilidades motoras: psicomotoras (t Estudiante = 15,73 mayor que $t_c = 1,72$), gruesas (t Student = 12,20 mayor que $t_c = 1,72$), finas (t Estudiante = 9,65 mayor que $t_c = 1,72$) y auditivo-motoras (t Estudiante = 7,69 mayor que $t_c = 1,72$). También mejora el desarrollo de las capacidades visomotoras (t Student = 7,76, superior a $t_c = 1,72$). Se potencia el desarrollo de las habilidades motrices interoceptivas (t Student = 6,41 mayor que $t_c = 1,72$), propioceptivas (t Student = 7,69 mayor que $t_c = 1,72$) y exteroceptivas (t Student = 6,35 mayor que $t_c = 1,72$).

Jara (2021) en la investigación titulada: estrategia de los programas educativos para mejorar hábitos de salubridad en adultos de 50 años del Centro de Atención Primaria de la UNHEVAL, para optar el grado Académico de Doctor en Ciencias de la Educación; se abordó el objetivo de establecer la influencia de las estrategias de los programas educativos para mejorar hábitos de salubridad. En la metodología se abordó un nivel descriptivo de diseño no experimental, además la muestra fue de 57 personas adultas a quienes se administró un cuestionario. Además, se empleó la prueba t de Student que evidenció un nivel de significación de 0,05 y un p -valor de $0.000 < 0,05$. En consecuencia, se definió que existen diferencias estadísticas entre los

datos registrados antes y después de la aplicación de la variable independiente en los adultos mayores.

Herrera (2021) en su tesis titulada: Estrategia de la danza para mejorar la psicomotricidad de los estudiantes de inicial de la I.E. N° 33356 de Huánuco, desarrollada en la Universidad los Ángeles de Chimbote sede Huánuco, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, en lo cual planteó el objetivo: Analizar de que forma la danza mejora el desarrollo psicomotor. En la metodología se evidenció el tipo de estudio aplicado, de nivel explicativo, con enfoque cuantitativo y diseño pre experimental, además la población y la muestra estuvo conformada por 23 estudiantes de 4 años, así mismo la técnica fue la observación y el instrumento fue la guía de observación, finalmente abordó los siguientes resultados: Se observó una notable mejora del 95,7% con respecto al objetivo general, así como el hecho de que no se descubrió ningún niño en el nivel de realización de proceso e inicio; el 4,3% de la muestra se encuentra en el nivel de realización previsto; y el 95,7% de la muestra se encuentra en el nivel de realización excelente. Por último, descubrimos que utilizar la danza como estrategia ayuda enormemente al desarrollo de sus habilidades psicomotoras. Esto nos lleva a sugerir que los profesores incluyan la danza en sus clases para que los alumnos puedan trabajar en el desarrollo de habilidades que son importantes para su bienestar general.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. EL DESARROLLO PSICOMOTRICIDAD DE WALLON

La psicomotricidad engloba interacciones cognitivas donde abarca las emociones simbólicas y sensorio motriz para expresarse en un contexto psicosocial, pasar de hacer a pensar, de experimentar físicamente algo a conceptualizarlo, y de lo tangible a lo abstracto. Por eso el desarrollo del niño conducen al control de emociones, mejora del lenguaje, conocimiento y percepción de lo que le rodea (Wallon, 1979).

Esto es importante ya que el niño a partir de su desarrollo en su vida cotidiana al futuro, no tendrá problemas tanto su aprendizaje o

desarrollo en diversos espacios, como dice Wallon, la forma física de un niño es la única representación fiel de su interior. Un espacio agradable es la cuna de juegos de enseñanza-aprendizaje que evocan emociones en los niños y el entorno del niño, ambos cruciales para el crecimiento de sus talentos y habilidades.

2.2.2. LA PSICOMOTRICIDAD DESDE LA TEORÍA DE VYGOTSKY

Se dice que el crecimiento cognitivo surge del contacto social y de la movilidad física. Por consiguiente, la psicomotricidad incluye ambos elementos, esenciales para su desarrollo. Según Vygotsky, la psicomotricidad es un bien muypreciado, ya que integra el ejercicio físico, incluido el desarrollo motor y sensorial, con el contacto social que fomenta el crecimiento emocional y cognitivo.

Por lo tanto, el juego es un terreno vital para el desarrollo psicomotor, que permite al niño explorar, aprender, imitar y perfeccionar sus capacidades motoras, emocionales y cognitivas. A través del juego, el niño explorará y apreciará el placer de participar en actividades e interactuar con los demás; es una vía crucial para expresar una amplia gama de emociones, intereses y aficiones. El juego facilita el desarrollo de las capacidades físicas, cognitivas, sociales, emocionales y afectivas del niño.

2.2.3. ENFOQUE DE LA CORPOREIDAD

Este enfoque predice que el cuerpo humano va más allá de su verdad biológica porque contiene pensamientos, sentimientos, conocimientos y deseos. Por lo tanto, sugiere que el cuerpo está en forma constante para construir su naturaleza interna; Esta acción es dinámica, porque se desarrolla a lo largo de nuestra vida a partir de la formación de una persona independiente y se manifiesta como un cambio y/o fortalecimiento paulatino de su cuerpo, el cual se integra estructuralmente con otras partes de su personalidad. Por consiguiente, en el campo de la identidad personal y social, se valora el espacio de la persona para actuar y moverse conscientemente, en función de sus necesidades e intereses especiales y las oportunidades de

comunicación continua con el entorno (Ministerio de Educación [MINEDU], 2023).

A partir de lo descrito el enfoque de corporeidad hace énfasis en que el cuerpo se concibe más allá de su realidad fisiológica, ya que el cuerpo humano está en constantes cambios y se desarrolla a lo largo de la vida, por lo que este enfoque ayuda a los niños a evaluar los riesgos en el mismo momento en que realizan diferentes movimientos, posiciones y transiciones; brindándoles la calma y la sensación de seguridad que necesitan a través de nuestras palabras o lenguaje no verbal.

El enfoque de la corporeidad tiene una relación con el trabajo de la investigación ya que ayuda al niño en su expresión de su cuerpo a realizar sus movimientos con exactitud. PROGRAMA MUEVO MI CUERPO. ADEMÁS, La corporeidad no se reduce al cuerpo como un objeto físico, sino que lo entiende como una dimensión integral del estudiante, donde se manifiestan la identidad, emociones, pensamientos, experiencias y relaciones.

2.2.4. EL JUEGO

El juego se produce a través de movimientos que se realiza para disfrutar y divertirse, además fomentan la participación, la comodidad y el placer de los más pequeños. Del mismo modo, el juego es una actividad caracterizada por el movimiento, el desplazamiento y el aprendizaje, y puede ser recreativo o competitivo. Es un aspecto esencial del crecimiento humano (González, 2024).

Así mismo, el juego sirve de catalizador para desarrollar la creatividad, la inteligencia, el lenguaje, la capacidad de comunicación y las habilidades perceptivas y motoras de los niños pequeños (Bolontrade y Johnston, 2011).

De igual forma, El juego en la educación se entiende como una actividad libre, voluntaria, placentera y motivadora, que permite al niño explorar, experimentar, aprender y desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales en un entorno seguro. Además, el juego es una

estrategia didáctica fundamental para el aprendizaje, ya que promueve el desarrollo integral del niño (afectivo, social, motor y cognitivo) al tiempo que fomenta la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo (Pesántez, 2016).

Finalmente, desde las diferentes perspectivas de los autores, el juego es esencial para todos los niños, ya que está asociado a su desarrollo cognitivo y físico, y su naturaleza recreativa y competitiva obliga al niño a perfeccionar sus habilidades lúdicas.

A. Oficios del juego

A través del juego, el niño desarrolla y perfecciona sus habilidades motrices y sociales. Durante el juego, el pequeño imita los papeles de sus familiares y otras personas de su entorno a su propio ritmo, sin las complejidades de la edad adulta. El juego obliga al niño a relacionarse con los demás, primero mediante la visualización y después participando en actividades de colaboración o competición. El juego crea una atmósfera en la que el pequeño adquiere conocimientos sobre la cultura de su ciudad. El niño empieza a desarrollar la moral social distinguiendo entre el bien y el mal (Nunes, 2002).

El juego cumple el oficio de ser un mediador, es decir, una herramienta que facilita la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes. A través del juego, los estudiantes construyen aprendizajes significativos de forma lúdica y activa. Así mismo, en este rol, el juego actúa como promotor de la interacción social, permitiendo que los niños aprendan a trabajar en equipo, respetar turnos, compartir, negociar reglas y resolver conflictos (Pesántez, 2016).

Cabe destacar que los niños desarrollan sus capacidades físicas y cognitivas al tiempo que adquieren conocimientos sobre su entorno.

B. Características del juego

Como el juego es una parte esencial del desarrollo del bebé, es importante dedicarle mucho tiempo y espacio a medida que crece. Para Díaz (2002) el juego es:

- Natural y gratuito.
- No parece entusiasmado por nada.
- Progresa de forma sistemática.
- Demuestra constancia y determinación.
- Tómate un tiempo para relajarte y descansar.
- Jugar nunca pasa de moda.
- Es como un sueño hecho realidad.
- Ocurre en un momento y lugar determinados.
- Te aseguro que es real.
- Puede ocurrir en grupo o en solitario.
- Es avanzar.
- Es un medio de expresión.
- La idea es fresca.

C. Tipos de juego

Para, MINEDU (2019) existen 3 tipos:

Juego motor: Los juegos motores están asociados a la actividad de las extremidades y a las sensaciones experimentadas en la infancia. Saltar sobre un pie, agarrar una goma elástica, lanzar una pelota, columpiarse y esprintar son actividades motrices. A los bebés les gustan los juegos motores porque se encuentran en una fase de desarrollo en la que aprecian la actividad física y adquieren conciencia de su cuerpo. Poseen una resistencia considerable para ejecutar diversas acciones corporales. Los niños deben realizar actividades motrices en lugares abiertos, ya que algunos juegos necesitan mucho espacio para su ejecución.

Mediante la construcción de modestas rampas, túneles naturales y pasos básicos en espacios abiertos. Mediante la construcción de modestas rampas, túneles naturales y escalones básicos en espacios abiertos, facilitaremos el desarrollo de las habilidades psicomotoras, cruciales en esta etapa.

Juego social: La interacción con otros recién nacidos se acentúa durante las actividades lúdicas. Las actividades que se manifiestan en

las distintas fases del desarrollo infantil incluyen: un recién nacido que agarra las coletas de su madre; la modulación vocal; la participación en el escondite; y la realización de mímica frente a un espejo, entre otras.

En los niños mayores, presenciamos juegos basados en reglas, actividades en las que se toman turnos y juegos que implican mimos. Las actividades sociales obligan a los bebés a relacionarse con sus compañeros, facilitando interacciones caracterizadas por la calidez y la congruencia. Fomenta un vínculo más estrecho entre los compañeros de juego al unirlos de una manera distintiva.

Juego cognitivo: Fomenta la curiosidad del niño por aprender. El juego cognitivo comienza cuando el niño empieza a manipular y comprender objetos dentro de su contexto. A partir de entonces, el recién nacido se esfuerza por enfrentarse a obstáculos que requieren un compromiso cognitivo más que la mera manipulación de objetos.

Por ejemplo, construir una torre con tres cubos, utilizar un palo para recuperar un objeto, participar en rompecabezas, juegos de mesa y adivinanzas se clasifican como juegos cognitivos.

2.2.5. PROGRAMA MUEVO MI CUERPO

A. Concepto de programa

El programa es como una secuencia de actividades necesarias para lograr ciertas respuestas dentro de un tiempo dado. Programa se refiere a una secuencia de actividades planificadas para lograr resultados dentro de un tiempo dado. En este caso, Saldaña, A. establece que: Programa es el proceso de selección de una unidad y metas ambientales para lograrlo. Primero, requiere la definición de objetivos específicos, definidos en términos de montos, naturaleza y nivel. En segundo lugar, significa identificar y elegir las actividades necesarias para lograr este objetivo, su naturaleza, cantidad y duración, teniendo en cuenta la solvencia económica, los materiales y la disponibilidad de servicios (Horacio, 1976).

En modo de resumen, se infiere que, un programa es el marco esencial en el que se estructuran y ejecutan metódicamente actividades,

servicios o procedimientos para alcanzar metas y objetivos específicos a través de un conjunto de proyectos.

B. Descripción del programa

El programa nuevo mi cuerpo está basado en el desarrollo de juegos en los niños de 4 años para que desarrollen sus habilidades en cuanto al ejercicio del cuerpo a través de los movimiento y juegos de coordinación, generando a ellos aprendizajes útiles y significativos para potenciar el desenvolvimiento con destreza, rapidez, flexibilidad y concentración, además de una mayor coordinación y control en sus movimientos corporales, todo ello teniendo en cuenta la madurez del niño, se debe trabajar en base a la mejora de movimientos motrices. Para que se desenvuelvan en la sociedad con independencia, debe trabajar con mucha precisión ya que el estudiante comprende y es consciente de sus acciones en interacción con el espacio y los individuos de su entorno ya que fortalece la construcción de su identidad y autoestima. El plan de estudios permitirá a los jóvenes emitir juicios independientes, comprender la utilización de su cuerpo en diversos actos utilizando su lado dominante y ejecutar movimientos coordinados que aumentarán su confianza a la hora de realizar actividades físicas (Pacheco y Porras, 2014).

C. Fundamentación del programa

El programa tiene como objetivo mejorar y cultivar las habilidades esenciales para la fase inicial de la educación básica, centrándose en el avance de habilidades como los movimientos locomotores fundamentales, incluyendo caminar, correr, saltar y trepar, así como los movimientos manipulativos fundamentales, como lanzar, atrapar, hacer rodar objetos y controlar una pelota con los pies.

D. Objetivos del programa nuevo mi cuerpo

- Explorar las capacidades y desafíos de su físico a través del juego cinético.
- Cultivar el desarrollo de las capacidades motrices, expresivas y creativas a través del movimiento corporal.

- Fomentar el bienestar físico y psicológico del niño.
- Explorar conceptos de conciencia situacional, orientación espacial y orientación temporal.
- Conseguir el dominio de su propio equilibrio corporal a través de actividades psicomotrices.
- Garantizar que el niño disfrute del desarrollo y el perfeccionamiento de las habilidades motrices fundamentales y especializadas a través del juego físico.

E. Dimensiones del programa nuevo mi cuerpo

El programa se aplicó con niños de cuatro años, con un total de 20 sesiones diarias. El programa duró dos meses y cada sesión duró 45 minutos.

Inicio: Los ejercicios de apertura tienen como objetivo informar a los niños sobre el contenido de la sesión y activar sus conocimientos previos (evaluación diagnóstica), facilitando la construcción de nuevos aprendizajes (MINEDU, 2017).

Es el hábito de inicio del programa; donde se empieza con una motivación agradable dinámico para los estudiantes, donde se invita a los niños a un grupo donde se coordinan las actividades y las normas para realizar la actividad.

Desarrollo: Durante las actividades de desarrollo, el profesor apoya, dirige, instruye, elucida e imparte conocimientos a los alumnos para facilitar su proceso de aprendizaje. El educador suministra un conjunto de tácticas y recursos que potencian la indagación de los niños, fomentando la creación de nuevos conocimientos y el cultivo de habilidades y competencias.

Es esencial reconocer que, en las actividades de desarrollo, los niños son las figuras centrales del aprendizaje y deben participar activamente en su creación. El protagonismo de los niños requiere un compromiso tanto interno como externo, lo que significa que todo su ser está implicado en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, es crucial que durante esta fase de la sesión de aprendizaje se les brinde la

oportunidad de elegir, indagar y responder a preguntas fundamentales que catalizan intrincados procesos cognitivos, como relacionar, investigar, anticipar, plantear hipótesis y formular preguntas y respuestas para abordar los problemas y retos inherentes a las nuevas experiencias de aprendizaje (MINEDU, 2017).

Cierre: El ejercicio final fomenta la metacognición como elemento de aprendizaje dirigido a la mejora continua del rendimiento de los alumnos en el desarrollo de habilidades. Del mismo modo, las actividades finales ofrecen a los alumnos la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en contextos novedosos, como la realización de tareas, las prácticas evaluadas y los escenarios cotidianos (MINEDU 2017).

F. Metodología de los juegos

- El plan de estudios se centra en actividades motrices, en las que el profesor actúa como facilitador.
- Los alumnos realizarán las sesiones tanto en colaboración como de forma independiente.
- Los alumnos participarán activamente.
- Se utilizarán materiales concretos.
- Involucrar al niño potenciando y perfeccionando todas las habilidades motrices fundamentales y especializadas mediante actividades físicas.

G. Organización del espacio

Algunas consideraciones respecto a la organización del espacio se mencionan a continuación (Meneses y Monge, 2001).

- La habitación debe ser lo suficientemente amplia como para que los niños puedan moverse con libertad, pero lo suficientemente cerrada como para que no se sientan desorientados.
- El suelo debe facilitar la actividad descalza de los más pequeños, minimizando al mismo tiempo el riesgo de resbalones o de exposición al frío que puedan provocar enfermedades.

- Por ello, las clases se imparten en el patio del jardín, equipado con muchos elementos atractivos y divertidos para el pequeño.

H. Recursos y materiales

Los materiales constituyen el segundo elemento crucial a tener en cuenta, ya que sirven de base física para llevar a cabo sesiones que faciliten la experimentación, la exploración y la interacción del niño con su entorno y su cuerpo.

A continuación, se señalan los materiales necesarios para las sesiones (Zamudio, 2012).

- Cintas de seda para ejercicios dinámicos de coordinación.
- Varillas de madera.
- Recipientes vacíos de colores para actividades que potencien la agilidad corporal y el equilibrio.

I. Organización del tiempo

Es crucial, ya que delimitará los periodos de trabajo con los niños en función de su edad y, al mismo tiempo, distinguirá los intervalos para evitar la agitación entre ellos.

La fase inicial, que suele durar unos diez minutos, consiste en que el instructor observe a los jóvenes cuando se incorporan a la clase, al tiempo que participa activamente con su propio cuerpo para inspirar motivación. El segundo momento, que constituye la materia principal, requiere una duración de treinta a cuarenta minutos, ya que se trata de un segmento más diversificado e intrincado que requiere un mayor esfuerzo por parte de los niños; esta parte suele abarcar la totalidad de los objetivos de la sesión (Meneses y Monge, 2001).

En las sesiones del programa Nuevo mi cuerpo, se consideró que el tiempo por sesión era de 45 minutos, 10 minutos en la fase inicial, 30 minutos en la fase de desarrollo y 5 minutos al final.

J. Planificación de actividades

Las actividades programadas se eligieron y organizaron en función de los rasgos e intereses de los niños, con el objetivo de fomentar el

desarrollo de los contenidos necesarios. Se da a conocer dichas actividades:

Actividad 1: Juego con mi cuerpo

Lugar: patio

Materiales: Títere, buffer, rompecabezas

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, presentamos a un títere donde vamos a imitar los movimientos que realiza con su cuerpo.

Desarrollo: Estamos sentados con los jóvenes en el patio de recreo. Les informo de que vamos a jugar a las Reglas del Rey, muestro la corona del rey y comento la actividad con los jóvenes. Realizamos un sorteo para elegir al rey y explicamos las reglas del juego a los niños. El rey poseerá la corona; los niños deberán cumplir sus directivas, y el niño que ejecute todas las indicaciones con mayor rapidez ascenderá como próximo monarca.

Cierre: El juego concluye cuando los jóvenes optan por no seguir jugando, realizando después ejercicios de relajación.

Actividad 2: Arma tu cara

Lugar: patio

Materiales: Siluetas de rostros

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, presentamos una canción Pim pon es un muñeco, todos cantamos la canción haciendo movimientos.

Desarrollo: Le decimos a los niños que jugaremos otro juego, pegamos en la pared tres siluetas de rostros, se forman 3 filas a cada integrante de cada equipo le entregamos una caja forrada. Dentro de la caja esta las partes de la cara que ellos deben pegarlo en el rostro que está en la pared, cuando toque el silbato deben correr los primeros de cada fila, para esto señalaremos con una línea de donde deben correr ellos deben sacar de la caja forrada las partes de la cara.

Cierre: Se termina el juego cuando los niños se cansan de jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 3: Conejo saltarín

Lugar: Patio

Materiales: Palos pintados, orejas de un conejo

Inicio: Se establecen ciertas normas de convivencia; se procede al patio de recreo para participar en un juego conocido como caballo de palo. Los niños reciben palos con forma de caballo y los montan. A continuación, se define un objetivo y los niños deben saltar con ambos pies para alcanzarlo.

Desarrollo: Solo se podrán desplazar saltando con los dos pies juntos. El vencedor es el individuo que salta con ambos pies hacia el objetivo; antes de empezar, pregunto: ¿Cómo avanzamos? Los jóvenes se colocan en filas, con orejas de conejo, y después se establece un objetivo; deben saltar con los dos pies para alcanzarlo.

Cierre: Se termina el juego cuando los niños se cansan de jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 4: Los pies quietos

Lugar: Patio

Materiales: Ula- ula

Inicio: Se designan normas para convivir en el aula, se les presenta una canción saltando con un solo pie, nos movemos por todo el salón cantando y bailando.

Desarrollo: Ponemos los ula-ula en el patio, Todos los niños están dispersos en el patio, por sus costados de los niños estarán unas pelotas cuando la docente toca el silbato los niños deben agarrar la pelota e ingresar saltando con un solo pie dentro del ula-ula, donde la maestra dirá pies quietos, la maestra verifica que todos hayan ingresado dentro del ula- ula. Y así sucesivamente hasta culminar el juego el que logra quedarse hasta el final sin fallar es el ganador

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 5: Saltando sobre los conos

Lugar: Patio

Materiales: Caja mágica, conos ula ula

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, se les presenta una canción llamada a brincar, saltamos por todo el salón al ritmo de la música.

Desarrollo:

Debemos sortear los obstáculos sistemáticamente; si flaqueamos, debemos repetir el recorrido, que el instructor ha diseñado para incluir diversos impedimentos, como aros y conos. Los niños formarán una fila para empezar el recorrido, y cada uno deberá saltar para esquivar los peligros presentes. Una vez que el niño ha superado con éxito un recorrido de obstáculos básico de forma independiente, el educador procede a construir un recorrido más desafiante con más obstáculos.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 6: El equilibrista

Lugar: Patio

Materiales: Campana, cinta maskinging

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, Jugaremos un pequeño juego dentro del aula, en el medio del salón pegare una cinta en forma de un círculo, ponemos una música suave. La docente se pone adelante del círculo y los niños detrás de ella. Caminaremos poniendo un pie delante del otro manteniendo nuestro equilibrio. Empiezan a caminar por la línea si el niño o la niña no pisa la línea pierde el juego

Desarrollo: Todos los niños se colocarán detrás del líder y realizarán diversos movimientos corporales, moviendo la cabeza, la nariz y los brazos, mientras caminan y cambian de pie continuamente.

La maestra asumirá la posición de líder, caminando de forma que los niños puedan imitarla. Después, un niño asumirá el liderazgo, y así sucesivamente hasta que todos los niños hayan tenido la oportunidad de liderar.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 7: Mi mano brillante

Lugar: Patio

Materiales: Vasos, balde, reloj, buffer, títeres

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, Jugaremos un pequeño juego Les decimos que jugaremos lanzando las latas con la pelota. Formamos grupos de 4 integrantes trazaremos una línea de donde deben correr, cuando toque el silbato deben correr los primeros niños de cada fila y armar la torre de latas, cuando se termine de armar la torre se lanza la pelota. Deben tumbar la pirámide de latas con la mano derecha.

Desarrollo: El instructor forma a todos los niños en dos filas y los coloca frente a una línea curva dibujada en el suelo que conduce a una mesa. Se les indica que los dos primeros participarán a la señal del maestro, indicada con un silbato. Cada niño tomará un vaso lleno de agua y lo transportará a la mesa del extremo opuesto, usando solo la mano derecha. Los niños deben atravesar la línea curva manteniendo el equilibrio; el niño que logre llevar el vaso sin derramar agua será declarado ganador.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 8: Las pelotas giradoras

Lugar: Patio

Materiales: Tiza, pelotas, caja, cinta de colores

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, presentamos una canción levantando las manos, todos hacemos las mímicas y los movimientos de la canción.

Desarrollo: Les digo que vamos a realizar una actividad, para eso trazamos una línea de salida, de donde deben correr y en el otro extremo también estará otra línea de donde deben lanzar las pelotas formamos tres equipos cada equipo tendrá una caja de pelotas. Los primeros de cada fila al sonido del silbato deben correr cogiendo una pelota de la caja y llegar al otro extremo de donde lanzaran la pelota a la caja. Con la mano derecha lanzan la pelota. La pelota debe entrar dentro de la caja, gana el equipo que más lance la pelota en la caja, si la pelota no entra en la caja va perdiendo el equipo

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 9: La pelota dentro del túnel

Lugar: Patio

Materiales: Pelota de colores,

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, presentamos una canción el popurrí de las manos todos hacemos las mímicas y los movimientos de la canción.

Desarrollo: Se forman dos equipos y se les indica que se alineen en columnas. Los jóvenes deben separar las piernas y se pasa el balón al niño de adelante. El joven que encabeza la fila debe pasar el balón por debajo y entre las piernas de sus compañeros. El último joven en agarrar el balón debe avanzar y repetir la acción hasta llegar al primer lanzador. El equipo que obtenga el primer lugar gana; el instructor felicita a los estudiantes por su participación. El juego concluye al finalizar el tiempo asignado.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 10: Juego el corredor

Lugar: Patio

Materiales: Pelota de colores de trapos

Inicio: Se organizan dos equipos y se les pide que formen columnas. Se les pide a los niños que abran las piernas y se les pasa el balón al niño que va delante. El joven que va delante debe pasar el balón por debajo y entre las piernas de sus compañeros. El último niño en conseguir el balón debe avanzar e imitar el movimiento hasta llegar al primer lanzador. El equipo que obtenga el primer puesto gana; el profesor felicita a los estudiantes por su participación. El juego termina al transcurrir el tiempo establecido. El alumno que realice todos los mandados, manda a decir simón manda a tocarse los dedos de la mano, simón manda a tocar el cabello de la maestra, lo que él quiera mandara a realizar a sus compañeros.

Desarrollo: Les digo que vamos a realizar una actividad, debemos correr solo por la línea que está en forma de zic-zac, si nos equivocamos volvemos a hacer el recorrido. Trazamos una línea en forma de zic-zac tendrá un inicio y un final a una cierta distancia. Formamos 2 filas al sonido del silbato deben correr por la línea en zic-zac llevando una pelota de trapo al llegar al final de la línea deben lanzar la pelota en la caja. Si la pelota de trapo cae al piso de nuevo deben hacer la acción, solo vale cuando corres por la línea que está en zic-zac y que la pelota entre a la caja. Deben correr sin perder el equilibrio.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 11: Las pelotas saltarinas

Lugar: Patio

Materiales: Pelota de colores de trapos

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, cantamos una canción denominada las manos hacia arriba, y realizamos todos los movimientos acerca de la canción bailando por todo el salón realizando diferentes movimientos con nuestro cuerpo.

Desarrollo: Debemos correr y subir a la silla para encajar las pelotas en la caja, si hacemos caer la pelota de nuevo realizamos la acción. Al oír el silbato, nos formamos en dos filas. Deben sacar una pelota de color de la caja y correr. Al llegar, se establecerá una fila designada para que suban a la silla y lancen la pelota al aro, que el instructor colocará cuidadosamente. El equipo que logre introducir todas las pelotas sin descender al subir a las sillas será declarado campeón.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 12: El salto largo

Lugar: Patio

Materiales: pelotas de colores, cuento, caja

Inicio: Se emplean normas de convivencia, se sientan los niños al centro del salón les leemos un cuento titulado el conejo saltarín, presentamos siluetas del cuento.

Desarrollo: Posteriormente, los participantes recibirán los materiales para comenzar la actividad. Al oír el silbato, deberán iniciar el juego saltando de un lado a otro en línea recta, y luego construir una torre de latas. Luego, deberán regresar saltando por la misma línea y tocar a su compañero, lo que permitirá al siguiente participante armar la segunda torre de latas, y así sucesivamente, hasta completar la torre final. El grupo que gane en armar la torre de latas son los ganadores del juego.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 13: Saltarín Saltarín

Lugar: Patio

Materiales: Soga

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, presentamos una canción titulada el baile del cuerpo, todos nos ponemos de pie para cantar y bailar y realizar diferentes movimientos con nuestro cuerpo.

Desarrollo: Los niños se forman para iniciar con la actividad. Los participantes recibirán los materiales para comenzar la actividad. Al oír el silbato, deben comenzar el juego saltando la soga que es sostenido por estudiantes en cada extremo de la soga. El juego continúa por turno hasta que todos los estudiantes hayan participado.

Cierre: El juego termina con la participación de todos los alumnos y cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 14: Mis pies traviosos

Lugar: Patio

Materiales: silla

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, presentamos una canción titulada el baile del stop, todos nos ponemos de pie para cantar y bailar y realizar diferentes movimientos con nuestro cuerpo.

Desarrollo: Los niños se forman para iniciar con la actividad. Los participantes recibirán los materiales para comenzar la actividad. Al oír el silbato, deben comenzar el juego saltando de un lado a otro en línea recta, formando una torre de latas. Luego, deben regresar saltando en la misma línea y hacer contacto con su compañero, permitiendo así que el siguiente jugador construya la segunda torre de latas, y así sucesivamente, hasta completar la torre final.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 15: La pelota traviesa

Lugar: Patio

Materiales: pelota

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, presentamos una canción titulada a la izquierda, a la derecha, adelante y atrás, todos nos ponemos de pie para cantar y bailar y realizar diferentes movimientos con nuestro cuerpo.

Desarrollo: Les explicamos que el color azul representa la derecha, y el azul la izquierda, cuando digo en voz alta a la izquierda deben saltar hacia la izquierda deberán guiarse por el color que está en el piso. Cuando digo en voz alta a la derecha de igual manera deben saltar y ubicarse por el color. Luego decimos saltamos adelante, atrás deberán hacerlo de igual manera, luego de haber terminado con la actividad nos sentamos en el piso, y pasamos una pelota, la pelota pasara de mano en mano preguntando si va a la derecha, izquierda, atrás o adelante.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 16: Encajando pelotas

Lugar: Patio

Materiales: pelota de colores

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, presentamos una canción titulada pie, pie, pie todos damos saltos con los pies y realizamos diferentes movimientos con nuestros pies.

Desarrollo: Se han asignado los jugadores y un portero. El balón solo se puede golpear con el pie; no se puede atrapar para marcar; solo el portero puede atraparlo. El instructor inicia la actividad transportando y golpeando el balón hacia la portería, explicando a los estudiantes que marcar es necesario para la victoria. Posteriormente, explica el juego. El partido se dividirá en dos tiempos de 9 minutos cada uno. Cada equipo está compuesto por 8 jugadores en el campo, incluyendo un portero. Los jugadores deben transportar y golpear el balón para marcar un gol.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 17: La pelota lenta

Lugar: Patio

Materiales: pelota de colores

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, ubicamos a todos los niños al centro del salón para presentarles un cuento de la tortuga y la liebre.

Desarrollo: Para ello formamos dos grupos, colocamos los ula-ula frente a frente, una ula-ula tendrá pelotas de trapo en su interior. Y la otra ula-ula estará vacía, cuando suene el silbato. Deben correr lentamente llevando las pelotas del ula-ula al otro ula-ula que está vacía, cuando terminen deben tocarle la mano al otro compañero de la fila para que haga la siguiente acción, deben avanzar lentamente, culmina el juego cuando todos hayan participado. La maestra felicita a los niños por su participación en el juego.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 18: La pelota rápida

Lugar: Patio

Materiales: pelota de colores

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, ubicamos a todos los niños al centro del salón para presentarles un cuento de la liebre veloz y el conejo envidioso.

Desarrollo: Ubicamos los ula-ula frente a frente, una ula-ula tendrá dentro las pelotas de trapo, formamos dos filas, los primeros niños que están delante serán los que empiezan el juego, Cuando la maestra toca el silbato debe salir el primer niño de la fila a llevar las pelotas del ula-ula al otro ula-ula tiene que hacerlo rápidamente, una vez que termina debe correr y tocar la palma de mano de su compañero, luego el siguiente de la fila le toca. Termina el juego cuando todos hayan participado.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 19: Pies y manos

Lugar: Patio

Materiales: cartulinas, plumones, imágenes

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, ubicamos a todos los niños al centro del salón para presentarles una canción denominado el movimiento de mis manos y pies.

Desarrollo: Formamos dos filas trazamos una línea de salida y de final, ponemos en el piso, la cartulina y tocan la figura de la mano con mis manos y los pies con mis pies. Cuando suene el silbato de la maestra los primeros de cada fila deben realizar de acuerdo a la imagen que se muestra en la cartulina hasta culminar. Luego corre y toca el hombro de su compañero. Ahora el siguiente hace la misma acción

Termina el juego cuando todos participan. La maestra felicita a todos los niños por su participación.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

Actividad 20: El espejo mágico

Lugar: Patio

Materiales: Espejos

Inicio: Se designan algunas normas de convivencia, ubicamos a todos los niños al centro del salón para presentarles una canción denominado el me miro en el espejo.

Desarrollo: El niño debe imitar cada movimiento corporal de su compañero. Antes de comenzar el juego, la instructora les pide a los niños que imiten sus acciones; si mueve el brazo, el pie, la cabeza, etc., los niños replicarán sus movimientos. Se forman en parejas, con un niño frente al otro; uno debe crear movimientos. La otra pareja debe imitar las acciones del niño que tienen delante. Pueden evitar la comunicación

verbal o la proximidad física; solo replicarán los gestos corporales de su compañero. Los niños que imitan con precisión ganan.

Cierre: Se termina el juego cuando se percibe cansancio y ya no jugar, luego realizan los ejercicios de relajación.

K. Evaluación

Se realizó una evaluación inicial para determinar los niveles de coordinación dinámica general al inicio del programa, seguida de una evaluación final para validar sus efectos. La evaluación del programa se documentó mediante una lista de verificación, lo que facilitó el registro de resultados.

2.2.6. COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

A. Área de la motricidad

Desde nuestro nacimiento, todos los seres humanos han interactuado con el medio ambiente a través de sus cuerpos y el diálogo. Como resultado, nos movemos, experimentamos, interactuamos y aprendemos de maneras únicas que son exclusivas de nuestras características, deseos, amores, necesidades y estados de ánimo. Esto explica la movilidad espiritual de la vida humana. En otras palabras, es una relación estrecha y constante entre cada cuerpo, emoción y comportamiento (MINEDU, 2017).

Como se describe desde el nacimiento, todos interactuamos con nuestros cuerpos y estamos conectados con nuestro entorno. Facilita el movimiento, la comunicación y el aprendizaje de maneras distintivas, influenciadas por nuestros rasgos, y encapsula la dimensión psicomotora de la existencia humana; específicamente, la profunda y continua interacción entre el cuerpo, las emociones y el intelecto de cada individuo en sus actividades. Durante los primeros meses de vida, los bebés utilizan su cuerpo y sus movimientos como instrumentos fundamentales para expresar sus deseos y emociones, e investigar su entorno. Por consiguiente, el niño va tomando poco a poco las primeras posiciones como espalda, cara, boca o viceversa, se sienta, se arrodilla

y se detiene hasta lograr el cambio y aumentar las posibilidades y movimientos (Minedu, 2017) Al mismo tiempo, a través de esta experiencia, el bebé desarrolla un control desarrollado sobre el ajuste físico (comodidad) de su comportamiento acorde a las circunstancias diarias de investigación o juego. Partiendo de estas rutinas y en constante comunicación con su entorno, el niño es independiente y maneja su imagen corporal; significa un alcance mental de su cuerpo y desarrolla la imagen propia (Minedu, 2017).

A través de estas experiencias se dice que los niños van desarrollando poco a poco su control corporal, necesidades en las diversas situaciones cognitivas o de juego que viven día a día. A partir de esta experiencia y constante interacción con el entorno, el niño forma el nivel e imagen de su cuerpo, es decir, forma una imagen mental de su cuerpo e imagen. En medio de este proceso, tu cuerpo necesita (movimientos, sonidos, actitud, actividad, movimiento y juego). Por lo tanto, tiene en cuenta las conexiones continuas entre tu cuerpo, mente y emociones (Minedu, 2017).

El texto enfatiza el proceso de pensamiento de que los niños son sujetos llenos de sentimientos, emociones, escaseces y utilidades que se experimentan y expresan con fuerza en los primeros años de vida.

B. Definición de la competencia

Esta habilidad se manifiesta cuando los estudiantes se comprenden y se reconocen en sus relaciones con el entorno y los demás, fortaleciendo así su identidad y autoestima. Optimice y sistematice sus movimientos en actividades físicas, incluyendo juegos, deportes y la vida diaria, con la máxima eficiencia. De igual manera puedes expresar y comunicar con tu cuerpo: ideas, sentimientos y emociones etc. a través de gestos, posiciones, tensión muscular (MINEDU, 2017)

C. Capacidades de la competencia

Comprende su cuerpo: Esto indica que posicionas tu cuerpo en una condición estática o dinámica con respecto al espacio, el tiempo, los objetos y otros individuos del entorno (MINEDU, 2017).

La comprensión continua que los alumnos poseen de su cuerpo, ya sea pasivo o reactivo a su entorno, factores temporales y objetivos, facilita su desarrollo de actitudes y conciencia corporal. Esta aptitud poseerá los siguientes indicadores:

- Identifica las regiones anatómicas (cabeza, brazos, torso y piernas).
- Identifica los rasgos faciales (boca, nariz, ojos y orejas).
- Salta con ambos pies alineados mientras avanza hacia la meta.
- Se balancea sobre un pie mientras salta.
- Salta obstáculos menores como aros y conos.
- Camina colocando un pie delante del otro, manteniendo el equilibrio.
- Transporta un vaso de agua con la mano derecha de un extremo al otro, recorriendo una línea recta.
- Lanza la pelota con la mano derecha para colocarla dentro de una caja.
- Lanza la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero.
- Corre por la línea en zigzag hasta llegar a la meta
- Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro
- Salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado
- Brinca la soga con sus dos pies
- Demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho.

Se expresa corporalmente: Utilice la comunicación no verbal para transmitir sentimientos, emociones y pensamientos. Utilizar el tono, los gestos, las expresiones faciales, las posturas y los movimientos para expresarse y desarrollar la creatividad con todas las herramientas corporales y motrices. (MINEDU, 2018). La capacidad tendrá los siguientes indicadores:

- Realizar movimientos corporales al ritmo de la música (lento). Gradual, extremadamente gradual.
- Realizar movimientos corporales al ritmo de la música (rápido). Rápido, extremadamente rápido.
- Crear sonidos rítmicos aplaudiendo y usando los zapatos al ritmo de la música. Ritmo de pies y manos.
- Utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de su compañero (caminando y bailando).

D. Desempeños para 4 años

Realiza de forma independiente actividades y juegos como correr, saltar, escalar, rodar, deslizarse, girar, golpear y lanzar pelotas, etc., en los que expresa sus sentimientos explorando las posibilidades de su cuerpo en relación con el espacio, las superficies y los objetos. elementos de objetos; Control de potencia, velocidad y equilibrio (MINEDU, 2017).

Ejecuta acciones coordinadas y movimientos ojo-mano y ojo-pie de acuerdo a sus demandas, intereses y las características de los elementos o materiales utilizados en diversos contextos cotidianos de investigación y juego (MINEDU, 2018).

Discierne las sensaciones corporales y determina las necesidades y alteraciones en tu estado fisiológico, como la respiración y la transpiración después del ejercicio. Identifica los componentes anatómicos, asócialos con tus actividades y reproducelos instintivamente en diversos contextos cotidianos. Describe su cuerpo (u otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y destacando algunos detalles como la cabeza, las manos, los pies y algunos elementos faciales (MINEDU, 2017).

E. La motricidad

Las habilidades motoras se refieren a la capacidad que nos permite ejecutar movimientos con los brazos, las manos, los dedos, las piernas y los pies. Es fundamental cultivar estas habilidades desde la infancia

para evitar dificultades al hacer ejercicio o participar en actividades posteriores.

Estas son las funciones neurológicas y musculares que facilitan la coordinación y el movimiento de las extremidades superiores e inferiores. Estas acciones se ejecutan mediante la relajación y contracción de ciertos músculos (Constancia, 2005).

De igual manera, en la educación infantil temprana, es crucial centrarse en las habilidades motoras, ya que se consideran vitales para el desarrollo infantil en diversos contextos educativos. Son esenciales para que los niños desarrollen otras habilidades como la escritura, correr, saltar, el equilibrio y la agilidad, que perfeccionarán y dominarán a medida que maduren.

F. Importancia de la Motricidad

Las habilidades motoras son cruciales para el desarrollo intelectual, físico y socioemocional, ya que están fundamentalmente interconectadas con todas las facetas del crecimiento individual. Las habilidades motoras formativas-educativas corrigen las deficiencias motoras inherentes a nuestras actividades cotidianas, como caminar, saltar, empujar, correr, lanzar y recibir (Jiménez y Jiménez, 1997).

Es fundamental destacar la importancia de las habilidades motoras, ya que influyen en el desarrollo integral de una persona, su vida y sus actividades cotidianas. Dado que todas ellas dependen de nuestras capacidades motoras, es fundamental cultivarlas desde una edad temprana.

La importancia del cuerpo y del movimiento La educación temprana tiene dos objetivos: desarrollar las habilidades motoras y cultivar la percepción sensorial, siendo esta última la etapa inicial del proceso de adquisición de conocimientos (Rousseau, como se citó en Pacheco, 2015).

En este sentido, el conocimiento está intrínsecamente ligado al movimiento y a las sensaciones que el niño desarrolla durante los primeros años de vida.

Motricidad gruesa: Son los músculos y huesos que se articulan con armonía, coordinación y precisión. El control motor grueso es esencial para el crecimiento de un bebé. Mediante la repetición, las personas pueden perfeccionar sus movimientos erráticos, espontáneos e involuntarios, mientras que su sistema neurológico.

La motricidad gruesa es el desarrollo del movimiento corporal del niño en relación con las partes gruesas de su cuerpo, es decir, cabeza, tronco, brazos y piernas (Cuadros, 1999).

La motricidad gruesa se puede estimular a través de diversas actividades desarrolladas gradualmente, por ejemplo: caminar entre dos líneas dibujadas en el piso, lanzar pelotas, imitar patrones de caminar, etc. (Cuadros, 1999).

Motricidad fina: Cuando un niño puede usar sus músculos de una manera más compleja, puede definir su movimiento, fuerza espacial y tamaño, por lo tanto, la motricidad fina también incluye los movimientos de las manos (Cuadros, 1999).

La construcción del cerebro comienza con los reflejos y se puede decir que termina a la edad de 6 años, y tiene que trabajar con la estructura que tiene por el resto de su vida; Es por eso que la gente, a pesar de las más pequeñas diferencias. Así, las habilidades que se desarrollan durante los primeros seis años de vida dependen de un proceso natural y lógico que nos hace fuertes y fuertes o estructuralmente débiles, lo que a su vez nos da la capacidad de absorber muy bien o muy mal la información que recibimos (Valdez, 2003).

G. Áreas de la motricidad

Diagrama Corporal: Es información sobre tu cuerpo y la estructura mental que cada individuo forma en relación a él. Te permite reconocer tu cuerpo y expresarte a través de él (House, 2013).

Lateralidad: El niño desarrolla los conceptos de derecha e izquierda comparando la actividad dominante de su propio cuerpo, es decir. aquellas áreas del cuerpo (ojos-manos-pies) donde la actividad del

hemisferio cerebral es más dominante. Desarrollar la lateralidad ayuda a fortalecer el lugar que subyace en el proceso de alfabetización (House, 2013).

Equilibrio: Es una habilidad que toda persona necesita para mantener la estabilidad durante las actividades motrices y los movimientos. Para ello, el diagrama del cuerpo y el espacio exterior en el que se producen las transiciones se incluyen de manera común e interrelacionada que debe contener inversiones importantes para el desarrollo de este campo (House, 2013).

Espacio y tiempo: la temporalidad y el azar se coordinan para producir una organización espacial y es una entidad invisible porque cada acción tiene lugar en un tiempo y lugar específicos (House, 2013).

Tiempo y ritmo: estos dos conceptos están íntimamente relacionados porque el ritmo implica la realización de estímulos que se organizan y dividen en unidades de tiempo y que dependen de la regularidad de su repetición (House, 2013).

2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS

Programa Nuevo mi cuerpo: según Thomas y Gallagher (1986), el objetivo de las intervenciones de movimiento es permitir que el individuo transfiera el control de los movimientos a un nivel superior. En otras palabras, promover el desarrollo de un gesto más eficaz y coordinado. Con entrenamiento en moto y un programa bien estructurado, los niños y niñas pueden pasar de un gesto controlado a un gesto más automático, lo que resulta en un movimiento más rápido y suave. Pero esto debe combinarse con el fortalecimiento de los dominios cognitivo y socio-afectivo.

Planificación: En esta etapa se seleccionan las actividades del programa Mueve Mi Cuerpo, entre las cuales se seleccionan las idóneas que apoyen el desarrollo de la motricidad.

Ejecución: En esta etapa se realizan las actividades del programa Mueve mi cuerpo sumadas a las sesiones metódicas.

Evaluación: En esta fase se determina el nivel de desarrollo competencial antes del tratamiento en ambos grupos, luego en relación al tratamiento del grupo experimental, y finalmente se evalúan los dos grupos de estudio mediante un post test.

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: en esta operatividad el educando va a vislumbrar su espécimen tomando razón de sus movimientos interactuando con la extensión y las personas que lo rodean, de este modo mismo va a robustecer su identificación y autoestima interiorizando sus movimientos según sus posibilidades. Es listo de largar y notificar a través de su espécimen: ideas, emociones y alma con gestos.

Comprende su cuerpo: El estudiante interiorizará su cuerpo en los diferentes estados estáticos y en movimiento relacionando con el espacio, tiempo y lo que le rodea.

Se expresa corporalmente: El estudiante podrá expresar sus emociones empleando el tono de su voz, gestos y posturas para hacerse entender ante los demás.

2.4 HIPÓTESIS

2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL

Ha. La aplicación del programa nuevo mi cuerpo mejora la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Ho. La aplicación del programa nuevo mi cuerpo no mejora la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

2.4.2 HIPÓTESIS ESPECIFICAS

Ha1. El nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad es óptima en los estudiantes de 4

años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Ho1. El nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad es baja en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco – 2023.

Ha2. La Aplicación del programa nuevo mi cuerpo mejora la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Ho2. La aplicación del programa nuevo mi cuerpo no mejora la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Ha3. La aplicación del programa nuevo mi cuerpo mejora la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Ho3. La aplicación del programa nuevo mi cuerpo no mejora la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Ha4. El nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo es óptima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Ho4. El nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo es baja en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

2.5 VARIABLES

Variable independiente

Programa nuevo mi cuerpo: Contenido son juegos y cuentos creados donde se destacan, para inculcar su importancia en los estudiantes, ellos pueden realizarlos moviendo todas las partes del cuerpo y desarrollar su

motricidad. puede desarrollar la psicomotricidad y lograr un buen objetivo (Zevallos, 2018).

Variable dependiente

Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: Se enfatiza que la competencia se desarrolla de forma autónoma precisamente a través de estas habilidades motrices, al encontrar el equilibrio adecuado entre el lado cognitivo y motor de los estudiantes, por ejemplo, fortaleciendo las relaciones mutuas y la comunicación con otras personas del entorno (Santos, 2018). Que abarca las siguientes dimensiones comprende su cuerpo y se expresa corporalmente.

Variable interviniente

A razón de la pandemia del año 2020 y 2021 se encontraron que algunos casos de niños que fueron afectados mayormente en desenvolverse a través de su cuerpo ya no realizaban juegos, ya que los niños mayormente están en el celular ya no les interesa jugar, se aplicó el trabajo de investigación programa nuevo mi cuerpo para mejorar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad viéndose alterado los resultados que se esperaban obtener después de la aplicación del trabajo de investigación.

Se presentaron situaciones como niños que no sabían lanzar objetos, correr, atrapar, saltar era muy difícil realizar actividades que requieren precisión y habilidad en el uso de las manos de los pies, son muy lentos falta de habilidades.

2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable independiente: Programa Nuevo mi cuerpo	Planificación	1. Recolectar los juegos para el programa nuevo mi cuerpo	Sesiones de aprendizaje
		2. Integrar los materiales para el programa nuevo mi cuerpo	
		3. Elegir las actividades de motivación para iniciar del programa nuevo mi cuerpo	
	Ejecución	4. Aplicar las sesiones metodológicas con el programa nuevo mi cuerpo	
		5. Aplicar la motivación de las sesiones metodológicas	
		6. Aplicar las sesiones metodológicas con el programa nuevo mi cuerpo	
	Evaluación	7. Evaluar al inicio a los dos grupos de trabajo	
		8. Evaluar durante el experimento en el programa nuevo mi cuerpo	
		9. Evaluar al finalizar el experimento a los dos grupos de trabajo	
Variable dependiente: La competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	1. Señala las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas)	
		2. Indica partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas)	
		3. Salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta	
		4. Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio	
		5. Salta por pequeños obstáculos como aros y conos	
		6. Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio	
		7. Lleva un vaso con agua con la mano derecha de un extremo al otro pasando sobre una línea recta	
		8. Lanzan la pelota con la mano derecha para encajar a una caja	
		9. Lanzan la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero	
		10. Corre por la línea en zigzag hasta llegar a la meta	
		11. Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro	
		12. Salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado	
		13. Brinca la soga con sus dos pies	
		14. Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos.	
		15. Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda)	
		16. Demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho.	
	Se expresa corporalmente	17. Realiza movimientos corporales siguiendo al ritmo de la música (lento) Lento muy lento.	

-
18. Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido)
Rápido muy rápido.
 19. Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapatos de la música. Ritmo
pies y manos
 20. Utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de su compañero
(caminando y bailando)
-

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio fue de tipo aplicado porque, se propuso el programa Nuevo mi cuerpo para mejorar la competencia en estudiantes de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco. Este estudio se define por su enfoque en la aplicación del conocimiento teórico a un contexto específico y las implicaciones prácticas resultantes. (Sánchez y Reyes, 2015).

3.1.1 ENFOQUE

El estudio fue cuantitativo, porque los datos recopilados fueron analizados mediante la estadística descriptiva e inferencial. Este enfoque se caracteriza porque permite interpretar los datos estadísticamente para abordar los resultados (Hernández-Sampieri et al., 2014).

3.1.2 ALCANCE O NIVEL

El estudio fue de nivel explicativo porque permitió identificar la causa y efecto entre las variables aplicando pruebas de pre y post test. Este nivel de investigación se define por su capacidad para demostrar que las alteraciones en la variable dependiente son atribuibles a la variable independiente. Define con precisión una relación de causa y efecto (Arias, 2006).

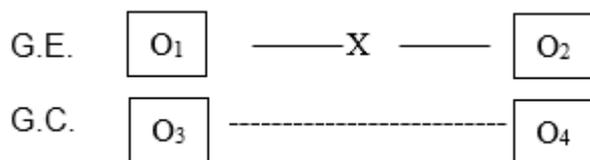
3.1.3 DISEÑO

El diseño fue cuasi experimental, lo cual se basa en el planteamiento de una propuesta de solución sobre la cual se amerite a mejorar la realidad observable, a través de la aplicación de pruebas en diferentes grupos para evidenciar las mejoras (Hernández-Sampieri et al., 2014).

En el presente estudio, se aplicó sesiones de aprendizajes mediante el programa Nuevo mi cuerpo, con la intención de mejorar la

motricidad en estudiantes de 4 años, tomando en consideración a un grupo experimental y un grupo control, bajo el siguiente diseño:

Dónde:



G. E = Grupo experimental.

G.C = Grupo control.

O₁ = Observación Pre-test en el grupo experimental

O₂ = Observación Pre-test en el grupo control

X = Tratamiento (Programa nuevo mi cuerpo)

O₃ = Observación Pos-test en el grupo experimental

O₄ = Observación Post-test en el grupo control

= Ausencia de tratamiento en el grupo control

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población comprende todas las instancias que cumplen criterios particulares (Hernández-Sampieri et al., 2014).

La muestra representa el núcleo de la población. Un subconjunto de elementos pertenecientes a un conjunto, caracterizado por sus propiedades, se denomina población (Hernández-Sampieri et al., 2014).

3.2.1 POBLACIÓN

La población fue conformada por 41 estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023, de los cuales 41 son varones y 39 son mujeres que se encuentran entre los 4 y 5 años que se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 1

Distribución poblacional de los estudiantes de 4 años de la de la institución Educativa 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida – Huánuco – 2023.

Año y sección	N = 41	
	fi	%
4 años Anaranjado	21	51.2
4 años Verde	20	48.8
Total	41	100.0

Nota. Nóminas de matrícula.

3.2.2 MUESTRA

El muestreo no probabilístico es una estrategia en la que se recogen muestras sin ofrecer a todas las personas de la población la misma posibilidad de selección (Hernández-Sampieri et al., 2014).

La muestra estuvo representada por dos grupos, conformado por estudiantes del nivel inicial de 4 años sección anaranjado y la sección verde que hacen un total de 41 estudiantes de las cuales son del grupo control 20 y 21 el grupo experimental, son la representación de la población.

Tabla 2

Distribución muestral de los estudiantes de 4 años de la de la institución Mirko Artemio Valverde Almeida – Huánuco – 2023.

Año y sección	N = 41	
	fi	%
4 años Anaranjado	21	51.2
4 años Verde	20	48.8
Total	41	100.0

Nota. Selección mediante muestreo no probabilístico.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Son recursos para recolectar datos (Estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida), de un fenómeno o situación en relación a los objetivos establecidos (Sánchez y Reyes, 2015).

3.3.1 PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnica

Observación: Es la técnica que sirve para recoger datos e informaciones, para verificar la hipótesis. En el trabajo de investigación se va a utilizar la técnica de la observación para recoger información de la muestra elegida para realizar el proceso estadístico y reconocer el nivel de desarrollo de la competencia motricidad en los estudiantes de 4 años nivel inicial (Sánchez y Reyes, 2015).

Instrumento

Lista de cotejo: La lista de verificación sirve como herramienta de evaluación para determinar la existencia o inexistencia de conocimientos, habilidades, actitudes o valores. Se define mediante una escala binaria: afirmativa o negativa, existente o inexistente, precisa o inexacta, entre las más frecuentes. También incluye una lista de elementos a monitorear que, en conjunto, conforman el resultado de aprendizaje previsto (MINEDU, 2018).

Se utilizó la lista de cotejo para la recopilación de los datos en el pre test y el post test del mismo modo para evaluar cada indicador del trabajo de investigación aplicando nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Amarilis-Huánuco 2023.

3.3.2 PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

Los instrumentos que ayudan a los investigadores a recopilar datos sobre una realidad o fenómenos basados en los sujetos de investigación. Consideraremos los siguientes puntos:

Estadística descriptiva: La estadística descriptiva es el dominio de la estadística que implica la recopilación, organización, presentación y análisis de conjuntos de datos, empleando medidas como la media, la mediana, la moda y la desviación estándar, junto con tablas y gráficos (Sánchez y Reyes, 2015).

Los datos recopilados se analizan utilizando estadística descriptiva para crear tablas de distribución de frecuencias y calcular la media aritmética de las muestras (grupos experimental y de control) en las fases de pre-prueba y post-prueba, con resultados ilustrados en gráficos de barras que representan los resultados antes y después de la implementación del programa de variable independiente Nuevo Mi Cuerpo.

3.3.3 PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

Estadística inferencial: También se utilizó la estadística inferencial para el procesamiento e interpretación de las pruebas de hipótesis general y específicas, en caso del presente estudio se utilizó la prueba de hipótesis T de Student.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1 PROCESAMIENTOS DE DATOS

4.1.1. RESULTADOS DEL PRE TEST (GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL)

Se presentan los resultados del pre test que se realizó antes de aplicar el programa denominado Muevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años del nivel inicial en la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, amarilis-Huánuco 2023, la muestra estuvo constituida por 41 estudiantes de las cuales 21 fueron de la sección anaranjado que formaron parte del grupo experimental y 20 estudiantes de la sección Verde que formaron el grupo control, el instrumento que se utilizó para recoger la información fue la lista de cotejo cuya duración fue de 3 semanas en la cual que se evaluó los indicadores con un texto, valor calificativo utilizado fue el si y no a continuación se detallan los indicadores.

1. Señala las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas).
2. Indica partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas).
3. Salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta.
4. Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio.
5. Salta por pequeños obstáculos como aros y conos.
6. Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.
7. Lleva un vaso con agua con la mano derecha un extremo al otro pasando sobre una línea recta.
8. Lanza la pelota con la mano derecha para encajar a una caja.
9. Lanza la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero.
10. Corre por la línea en zigzag hasta llegar a la meta
11. Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro
12. Salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado.
13. Brinca la soga con sus dos pies.

14. Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos.
15. Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda).
16. Demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho.
17. Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) lento muy lento.
18. Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido) rápido muy rápido.
19. Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapatos de la música. Ritmo pies y mano.
20. Utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de un compañero: caminando y bailando.

Tabla 3

Resultados del pre test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Amarilis- Huánuco 2023.

N°	INDICADORES	RESULTADOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL PRE TEST						RESULTADOS DEL GRUPO CONTROL PRE TEST					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Señala la parte de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas)	16	76.19%	5	23.81%	21	100.00%	1	5.00%	19	95.00%	20	100.00%
2	Indica partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas)	11	52.38%	10	47.62%	21	100.00%	2	10.00%	18	90.00%	20	100.00%
3	salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta	16	76.19%	5	23.81%	21	100.00%	2	10.00%	18	90.00%	20	100.00%
4	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio.	10	47.62%	11	52.38%	21	100.00%	1	5.00%	19	95.00%	20	100.00%
5	Salta por pequeños obstáculos como aros y conos.	10	47.62%	11	52.38%	21	100.00%	1	5.00%	19	95.00%	20	100.00%
6	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	5	23.81%	16	76.19%	21	100.00%	2	10.00%	18	90.00%	20	100.00%
7	Lleva un vaso con agua con la mano derecha un extremo al otro pasando sobre un alineo recta.	10	47.62%	11	52.38%	21	100.00%	1	5.00%	19	95.00%	20	100.00%
8	Lanza la pelota con la mano derecha para encajar a una caja	4	19.05%	17	80.95%	21	100.00%	5	25.00%	15	75.00%	20	100.00%
9	Lanza la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero.	12	57.14%	9	42.86%	21	100.00%	10	50.00%	10	50.00%	20	100.00%
10	Corre por la línea en zigzag hasta llegar a la meta	10	47.62%	11	52.38%	21	100.00%	1	5.00%	19	95.00%	20	100.00%
11	Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro.	10	47.62%	11	52.38%	21	100.00%	10	50.00%	10	50.00%	20	100.00%
12	Salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado.	2	9.52%	19	90.48%	21	100.00%	15	75.00%	5	25.00%	20	100.00%

13	Brinca la soga con sus dos pies	3	14.29%	18	85.71%	21	100.00%	17	85.00%	3	15.00%	20	100.00%
14	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos	6	28.57%	15	71.43%	21	100.00%	1	5.00%	19	95.00%	20	100.00%
15	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda)	10	47.62%	11	52.38%	21	100.00%	11	55.00%	9	45.00%	20	100.00%
16	Demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho.	2	9.52%	19	90.48%	21	100.00%	10	50.00%	10	50.00%	20	100.00%
17	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) Lento muy Lento	11	52.38%	10	47.62%	21	100.00%	12	60.00%	8	40.00%	20	100.00%
18	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido) Rápido muy Rápido	5	23.81%	16	76.19%	21	100.00%	2	10.00%	18	90.00%	20	100.00%
19	Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapatos de la música Ritmos pies y manos	3	14.29%	18	85.71%	21	100.00%	11	55.00%	9	45.00%	20	100.00%
20	Utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de un compañero: caminando y bailando.	3	14.29%	18	85.71%	21	100.00%	2	10.00%	18	90.00%	20	100.00%
TOTAL		757.14%		1242.86%		2000.00%		585.00%		1415.00%		2000.00%	
TOTAL %		37.86%		62.14%		100.00%		29.25%		70.75%		100.00%	

Nota. Lista de cotejo.

A) Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos del pre test en tabla 03 se pudo observar lo siguiente.

Grupo experimental

1. En el indicador 1, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 76.19 % Señala las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas) y el 23,81 % no lo hace.
2. En el indicador 2, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 52,38 % Indica partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas) y el 47,62% no lo hace.
3. En el indicador 3, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 76,19% Salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta el 23,81% no lo hace.
4. En el indicador 4, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 47.62% Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio y el 52.38 % no lo hace.
5. En el indicador 5, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 47,62% Salta por pequeños obstáculos como aros y conos y el 52,38 % no lo hace.
6. En el indicador 6, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 23.81% Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio y el 76.19 % no lo hace.
7. En el indicador 7, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 47.62% Lleva un vaso con agua con la mano derecha un extremo al otro pasando sobre una línea recta y el 52.38% no lo hace.
8. En el indicador 8, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 19.05% Lanza la pelota con la mano derecha para encajar a una caja y el 80.95% no lo hace.
9. En el indicador 9, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 57.14% lanza la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero y el 42.86% no lo hace.

10. En el indicador 10, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 47.62% Corre por la línea en zig zag hasta llegar a la meta y el 52.38% no lo hace.
11. En el indicador 11, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 47.62% Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro y el 52.38% no lo hace.
12. En el indicador 12, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 9.52% salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado y el 90.48% no lo hace.
13. En el indicador 13, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 14.29% brinca la soga con sus dos pies y el 85.71% no lo hace.
14. En el indicador 14, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 28.57% mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos y el 71.43% no lo hace.
15. En el indicador 15, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 47.62% danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) y el 52.38% no lo hace.
16. En el indicador 16, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 9.52% demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho y el 90.48% no lo hace.
17. En el indicador 17, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 52.38% realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) Lento muy lento y el 47.62% no lo hace.
18. En el indicador 18, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 23.81% realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido) muevo mi cuerpo y el 76.19% no lo hace.
19. En el indicador 19, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 14.29% realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapatos de la música. Ritmos pies y manos. y el 85.71% no lo hace.

20. En el indicador 20, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 03, el 14.29% utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de un compañero (caminando y bailando) y el 85.71% no lo hace.

Grupo control

1. En el indicador 1, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 5.00 % Señala las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas 95.00% no lo hace.
2. En el indicador 2, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 10.00% Indica partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas) y el 90.00% no lo hace.
3. En el indicador 3, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 10.00% Salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta el 90.00 % no lo hace.
4. En el indicador 4, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 5.00% Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio y el 95.00 % no lo hace.
5. En el indicador 5, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 5.00% Salta por pequeños obstáculos como aros y conos y el 95.00 % no lo hace.
6. En el indicador 6, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 10% Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio y el 90 % no lo hace.
7. En el indicador 7, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 5.00 % Lleva un vaso con agua con la mano derecha un extremo al otro pasando sobre una línea recta y el 95.00% no lo hace.
8. En el indicador 8, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 25.00 % Lanza la pelota con la mano derecha para encajar a una caja y el 75.00% no lo hace.
9. En el indicador 9, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 50.00% lanza la pelota con la mano

- derecha por debajo de las piernas de su compañero y el 50.00% no lo hace.
10. En el indicador 10, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 5.00% Corre por la línea en zig zag hasta llegar a la meta y el 95.00% no lo hace.
 11. En el indicador 11, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 50.00% Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro y el 50.00% no lo hace.
 12. En el indicador 12, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 75.00% salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado y el 25.00% no lo hace.
 13. En el indicador 13, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 85.00% brinca la soga con sus dos pies y el 15.00% no lo hace.
 14. En el indicador 14, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 5.00% mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos y el 95.00% no lo hace.
 15. En el indicador 15, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 55.00% danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) y el 45.00% no lo hace.
 16. En el indicador 16, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 50.00% demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho y el 50.00 % no lo hace.
 17. En el indicador 17, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 60% realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) Lento muy lento y el 40% no lo hace.
 18. En el indicador 18, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 10.00% realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido) muevo mi cuerpo y el 90.00% no lo hace.
 19. En el indicador 19, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 55.00% realiza sonidos rítmicos

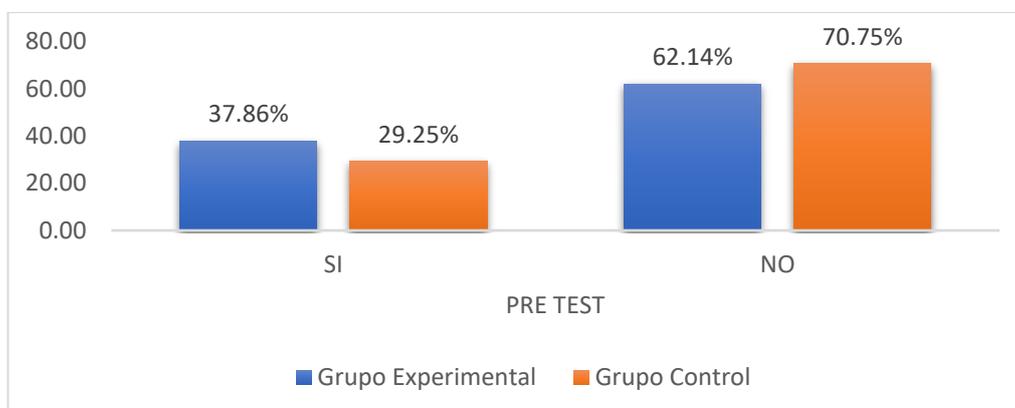
con palmas y con los zapatos de la música. Ritmos pies y manos. y el 45.00% no lo hace.

20. En el indicador 20, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 3, el 10.00% utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de un compañero (caminando y bailando) y el 90.00% no lo hace.

- De acuerdo con los datos presentados en la tabla 3, se evidencia en el grupo experimental que un 62.14% de los estudiantes no logran alcanzar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. En contraste el 37.86% de los estudiantes si demuestran su habilidad.
- En el grupo control, los resultados reflejados en la tabla 3 indican que el 70.75% de los estudiantes no logran alcanzar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y el 29.25% de los estudiantes del grupo control si demuestran dicha habilidad.

Figura 1

Pre test del G.E y G.C. de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Amarilis-Huánuco, 2023.



Nota. Lista de cotejo

B) Análisis del grupo experimental y grupo control

- Analizamos los resultados presentados en la figura 1, la cual correspondiente al pre test, se destaca que, en el grupo experimental, solo el 37.86% si responden a la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, mientras que el 62.14% no presenta esa presenta esa capacidad.
- Por otro lado, en el grupo control se observa que el 29.25% de los estudiantes si responde a la competencia mencionada demostrando habilidad para desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad. En contraste, el 70.75% de los estudiantes en el grupo control no logra responder positivamente a dicha competencia.

4.1.2. RESULTADOS DEL POST TEST. (GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL)

Se presentan los resultados del post test que se realizó antes de aplicar el programa denominado Nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años del nivel inicial en la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, amarilis-Huánuco 2023, la muestra estuvo constituida por 41 estudiantes de las cuales 21 fueron de la sección anaranjado que formaron parte del grupo experimental y 20 estudiantes de la sección Verde que formaron el grupo control, el instrumento que se utilizó para recoger la información

fue la lista de cotejo cuya duración fue de 3 semanas en la cual que se evaluó los indicadores con un texto, valor calificativo utilizado fue el si y no a continuación se detallan los indicadores.

1. Señala las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas).
2. Indica partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas).
3. Salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta.
4. Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio.
5. Salta por pequeños obstáculos como aros y conos.
6. Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.
7. Lleva un vaso con agua con la mano derecha un extremo al otro pasando sobre una línea recta.
8. Lanza la pelota con la mano derecha para encajar a una caja.
9. Lanza la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero.
10. Corre por la línea en zigzag hasta llegar a la meta
11. Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro
12. Salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado.
13. Brinca la soga con sus dos pies.
14. Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos.
15. 15. Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda).
16. Demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho.
17. Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) lento muy lento.
18. Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido) rápido muy rápido.
19. Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapatos de la música. Ritmo pies y mano.
20. Utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de un compañero: caminando y bailando.

Tabla 4

Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Amarilis- Huánuco 2023.

N°	INDICADORES	RESULTADOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL						RESULTADOS DEL GRUPO CONTROL POS TEST					
		SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Señala la parte de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas)	17	80.95%	4	19.05%	21	100.00%	1	5.00%	19	95.00%	20	100.00%
2	Indica partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas)	15	71.43%	6	28.57%	21	100.00%	1	5.00%	19	95.00%	20	100.00%
3	salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta	15	71.43%	6	28.57%	21	100.00%	8	40.00%	12	60.00%	20	100.00%
4	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio.	18	85.71%	3	14.29%	21	100.00%	8	40.00%	12	60.00%	20	100.00%
5	Salta por pequeños obstáculos como aros y conos.	18	85.71%	3	14.29%	21	100.00%	10	50.00%	10	50.00%	20	100.00%
6	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	15	71.43%	6	28.57%	21	100.00%	2	10.00%	18	90.00%	20	100.00%
7	Lleva un vaso con agua con la mano derecha un extremo al otro pasando sobre un alineo recta.	15	71.43%	6	28.57%	21	100.00%	2	10.00%	18	90.00%	20	100.00%
8	Lanza la pelota con la mano derecha para encajar a una caja	15	71.43%	6	28.57%	21	100.00%	5	25.00%	15	75.00%	20	100.00%
9	Lanza la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero.	12	57.14%	9	42.86%	21	100.00%	2	10.00%	18	90.00%	20	100.00%
10	Corre por la línea en zigzag hasta llegar a la meta	12	57.14%	9	42.86%	21	100.00%	10	50.00%	10	50.00%	20	100.00%
11	Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro.	17	80.95%	4	19.05%	21	100.00%	10	50.00%	10	50.00%	20	100.00%
12	Salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado.	17	80.95%	4	19.05%	21	100.00%	3	15.00%	17	85.00%	20	100.00%

13	Brinca la sogá con sus dos pies	15	71.43%	6	28.57%	21	100.00%	5	25.00%	15	75.00%	20	100.00%
14	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos	15	71.43%	6	28.57%	21	100.00%	9	45.00%	11	55.00%	20	100.00%
15	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda)	17	80.95%	4	19.05%	21	100.00%	10	50.00%	10	50.00%	20	100.00%
16	Demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho.	17	80.95%	4	19.05%	21	100.00%	8	40.00%	12	60.00%	20	100.00%
17	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) Lento muy Lento	17	80.95%	4	19.05%	21	100.00%	8	40.00%	12	60.00%	20	100.00%
18	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido) Rápido muy Rápido	18	85.71%	3	14.29%	21	100.00%	10	50.00%	10	50.00%	20	100.00%
19	Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapatos de la música Ritmos pies y manos	18	85.71%	3	14.29%	21	100.00%	10	50.00%	10	50.00%	20	100.00%
20	Utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de un compañero: caminando y bailando.	15	71.43%	6	28.57%	21	100.00%	5	25.00%	15	75.00%	20	100.00%
	total	318	1514.28%		485.71%				635.00%	273	1365.00%		
	TOTAL%		75.71%		24.29%		100.00%		31.75%		68.25%		100.00%

Nota. lista de cotejo

A) Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos del post test que se evidencia en la tabla 04 se pudo observar lo siguiente.

Grupo experimental

1. En el indicador 1, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 80.95 % Señala las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas 19.05% no lo hace.
2. En el indicador 2, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 71.43% Indica partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas) y el 28.57% no lo hace.
3. En el indicador 3, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 71.43% Salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta el 28.57% no lo hace.
4. En el indicador 4, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 85.71% Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio y el 14.29% no lo hace.
5. En el indicador 5, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 85.71% Salta por pequeños obstáculos como aros y conos y el 14.29% no lo hace.
6. En el indicador 6, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 71.42% Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio y el 28.57% no lo hace.
7. En el indicador 7, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 71.43% Lleva un vaso con agua con la mano derecha un extremo al otro pasando sobre una línea recta y el 28.57% no lo hace.
8. En el indicador 8 los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 71.43% Lanza la pelota con la mano derecha para encajar a una caja y el 28.57% no lo hace.
9. En el indicador 9, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 57.14% lanza la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero y el 42.86% no lo hace.

10. En el indicador 10, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 57.14% Corre por la línea en zig zag hasta llegar a la meta y el 42.86% no lo hace.
11. En el indicador 11, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 80.95% Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro y el 19.05% no lo hace.
12. En el indicador 12, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 80.95% salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado y el 19.05% no lo hace.
13. En el indicador 13, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 71.43% brinca la soga con sus dos pies y el 28.57% no lo hace.
14. En el indicador 14, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 71.43% mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos y el 28.57% no lo hace.
15. En el indicador 15, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 80.95% danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) y el 19.05% no lo hace.
16. En el indicador 16, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 80.95% demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho y el 19.05% no lo hace.
17. En el indicador 17, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, 80.95% realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) Lento muy lento y el 19.05% no lo hace.
18. En el indicador 18, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 85.71% realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido) muevo mi cuerpo y el 14.29% no lo hace.
19. En el indicador 19, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 85.71% realiza sonidos rítmicos

con palmas y con los zapatos de la música. Ritmos pies y manos. y el 14.29% no lo hace.

20. En el indicador 20, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 71.43% utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de un compañero (caminando y bailando) y el 28.57% no lo hace.

Grupo control

1. En el indicador 1, Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 5.00% Señala las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas 95.00% no lo hace.
2. En el indicador 2, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 5.00% Indica partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas) y el 95.00% no lo hace.
3. En el indicador 3, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 40.00% Salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta el 60.00% no lo hace.
4. En el indicador 4, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 40.00% Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio y el 60.00 % no lo hace.
5. En el indicador 5, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 50.00% Salta por pequeños obstáculos como aros y conos y el 50.00 % no lo hace.
6. En el indicador 6, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 10.00% Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio y el 90.00 % no lo hace.
7. En el indicador 7, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 10.00% Lleva un vaso con agua con la mano derecha un extremo al otro pasando sobre una línea recta y el 90.00% no lo hace.
8. En el indicador 8, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 25.00% Lanza la pelota con la mano derecha para encajar a una caja y el 75.00% no lo hace.

9. En el indicador 9, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 10.00% lanza la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero y el 90.00% no lo hace.
10. En el indicador 10, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 50.00% Corre por la línea en zig zag hasta llegar a la meta y el 50.00% no lo hace.
11. En el indicador 11, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 50.00% Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro y el 50.00% no lo hace.
12. En el indicador 12, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 15.00% salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado y el 85.00% no lo hace.
13. En el indicador 13, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 25.00% brinca la soga con sus dos pies y el 75.00% no lo hace.
14. En el indicador 14, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 45.00% mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos y el 55.00% no lo hace.
15. En el indicador 15, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 50.00% danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) y el 50.00% no lo hace.
16. En el indicador 16, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 40.00% demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho y el 60.00% no lo hace.
17. En el indicador 17, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 40.00% realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) Lento muy lento y el 60.00% no lo hace.
18. En el indicador 18, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 50.00 % realiza movimientos

corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido) muevo mi cuerpo y el 50.00 % no lo hace.

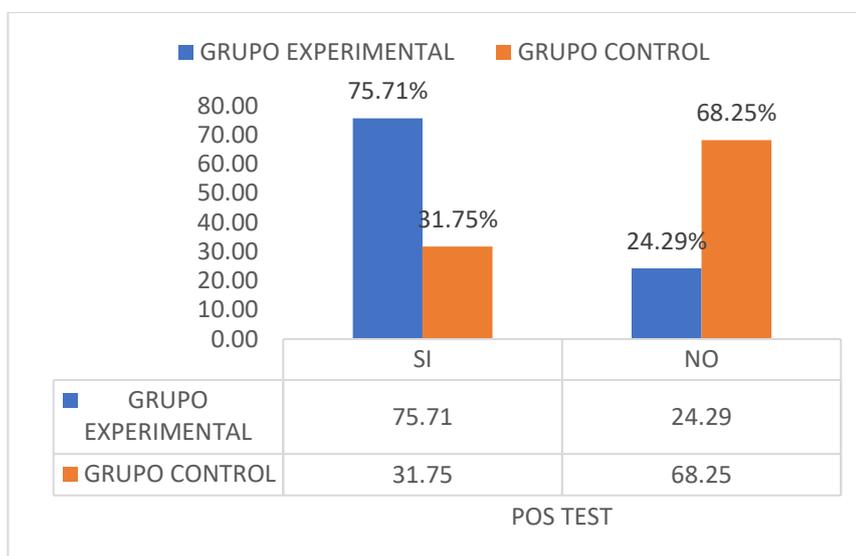
19. En el indicador 19, Los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 50.00% realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapatos de la música. Ritmos pies y manos. y el 50.00% no lo hace.

20. En el indicador 20, los estudiantes representan las siguientes escalas como podemos apreciar en la tabla 4, el 25.00% utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de un compañero (caminando y bailando) y el 75.00% no lo hace.

- Según los resultados obtenidos en la tabla 4 en el grupo experimental se observa que los estudiantes en su 75.71% si lograron la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad mientras que el 24.29% de estudiantes no lograron.
- Así mismo los resultados en la tabla 4 del grupo control nos muestra que el 68.25% de estudiantes no están alcanzando la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y el 31.75% si lo lograron.

Figura 2

Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Amarilis-Huánuco, 2023.



Nota. Lista de cotejo

B) Análisis del grupo experimental y grupo control

- Según los resultados que se muestra en la figura N° 02, correspondiente al post test luego de aplicar el programa nuevo mi cuerpo para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su cuerpo, se puede observar que: En el grupo experimental, solo el 75.71% si responden a la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y el 24.29% de estudiantes no responde.
- Mientras que en el grupo control, el 31.75% si responde a la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y el 68.25% no responden.

4.1.3. CONTRASTACIÓN DEL PRE TEST Y EL POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL

Se consideró los porcentajes que indican la mejora del programa nuevo mi cuerpo tanto del pre test y pos test del grupo experimental y control, así mismo los resultados obtenidos se muestran.

Tabla 5

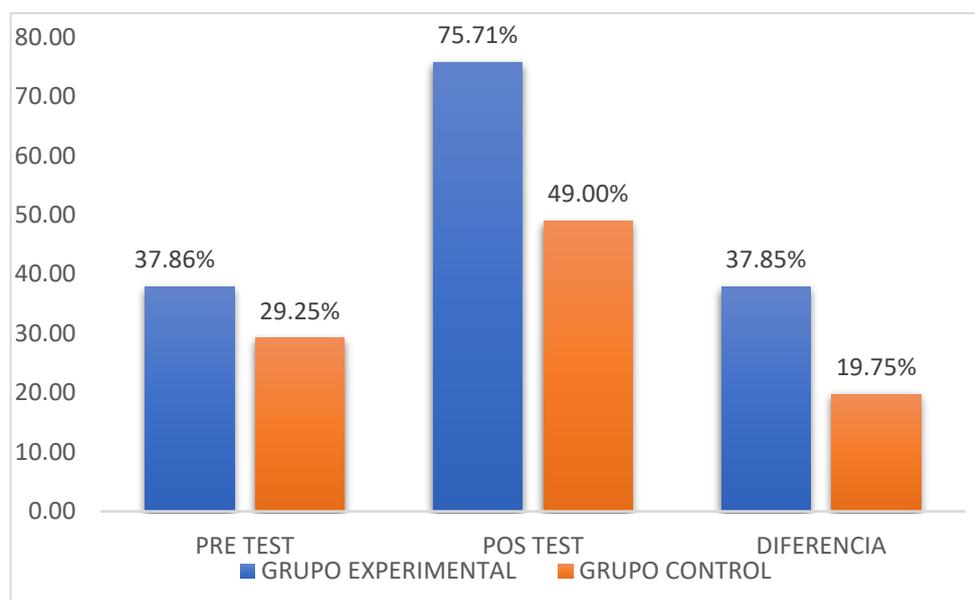
Diferencia entre el pre y post test G.C. y G.E.

Grupo experimental			Grupo control		
Respuestas	Frecuencia	%	Respuestas	Frecuencia	%
Pre test	8	37.86	Pre test	6	29.25
Pos test	16	75.71	Pos test	7	31.75
Diferencia	8	37.85	Diferencia	1	2.50

Nota. Pre test y post test

Figura 3

Diferencia entre el pre y post test G.C. y G.E.



Nota. Tabla 5

Análisis e interpretación

- En la tabla 5 y figura 3 se presentan de manera consolidada los resultados finales expresados exclusivamente en la escala SI, evidenciando el impacto del programa Nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida en Amarilis, Huánuco, durante el año 2023. A continuación, se presenta el análisis correspondiente.
- En relación al grupo experimental, durante el pre test, solo un 37.86% de los estudiantes si lograron desarrollar adecuadamente la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su

motricidad. Posteriormente, en la evaluación del post test después de aplicar el programa Muevo mi cuerpo, el 75.71% de estudiantes logró desarrollar adecuadamente la competencia. Esta mejora representa una diferencia significativa del 37.85%, indicando de manera concluyente que el programa Muevo mi cuerpo ha arrojado resultados positivos, como se refleja en la figura 3.

- Por otro lado, en el grupo de control, durante el pre test, se obtuvo un porcentaje del 29.25% de estudiantes que sí lograron desarrollar adecuadamente la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Este porcentaje experimentó un ligero aumento al 31.75% en el post test, representando una diferencia de 2.5% en la competencia de desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad. Esta indica que no existió mejora significativa y que hubo ausencia de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo.

4.2 CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS

Tabla 6

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo experimental	,168	21	,152	,922	21	,121
Grupo control	,155	20	,200	,948	20	,134

Nota. Datos procesados mediante SPSS 27.

Interpretación:

Para evaluar la normalidad de los datos del estudio se empleó el estadístico Shapiro-Wilk, dado que la muestra es menor a 50. Al analizar los datos mediante el software SPSS 27, se descubrió que los valores superaban el nivel mínimo de significación de 0,05, lo que indica una distribución normal de los datos. En consecuencia, se empleó la prueba de hipótesis T de Student, ya que es adecuada para analizar datos de una distribución paramétrica.

Interpretación de resultados de la prueba de hipótesis general

Ha: La aplicación del programa nuevo mi cuerpo mejora el desenvolvimiento de la motricidad.

Ho: La aplicación del programa nuevo mi cuerpo no mejora el desenvolvimiento de la motricidad.

Tabla 7

Resultados estadísticos de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	GC_POS	31,22	20	6,050	1,113
	GC_PRE	31,06	20	6,028	1,124
Par 2	GE_POS	52,00	21	3,226	,597
	GE_PRE	32,02	21	6,263	1,124

Nota. Datos procesados mediante SPSS 27.

Tabla 8

Resultados de la prueba T de Student

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	GC_POS- GC_PRE	,153	1,038	,124	-,041	,627	1,744	19	,056
Par 2	GE_POS- GE_PRE	19,976	4,521	1,118	10,540	20,111	18,215	20	,000

Nota. Datos procesados mediante SPSS 27.

Interpretación:

Se acepta la hipótesis alterna porque se evidencia un valor p igual a $0.000 < 0.05$ en el G. E.; de igual manera, el G. C. obtuvo una media menor (31.22) a la media del G. E. (52.00) en el post test, por ello se afirma que, la aplicación del programa nuevo mi cuerpo mejora la competencia de motricidad.

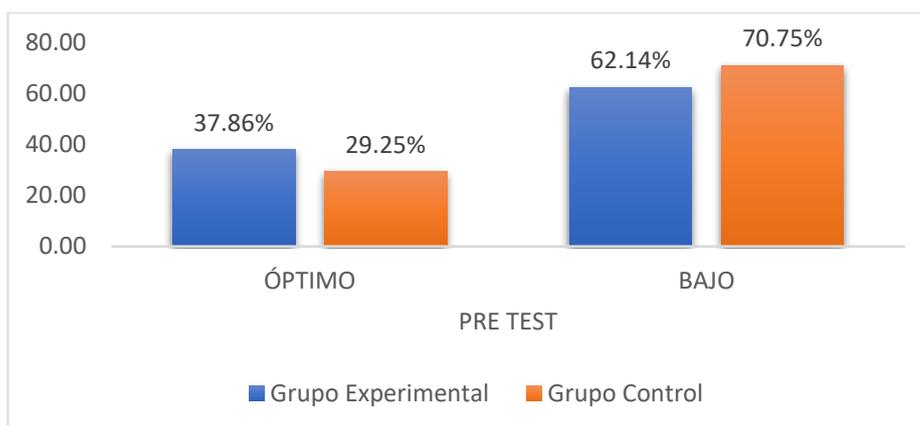
Interpretación de resultados de la prueba de hipótesis específica 1

Ha1: El nivel de la competencia de motricidad antes de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo es óptima.

Ho1: El nivel de la competencia de motricidad antes de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo es baja.

Figura 4

Pre test de los estudiantes del primer grado.



Nota. Datos procesados mediante SPSS 27.

Interpretación:

En la figura se evidencia que el nivel obtenido por los estudiantes durante el pre test fue: En el G. C. el 70.75% en el nivel bajo y el 29.25% en el nivel óptimo. En el G. E. el 62.14% en el nivel bajo y el 37.86% en el nivel óptimo. Estos datos demuestran que los estudiantes en el pre test tuvieron un nivel bajo; por lo que se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula, por lo cual se afirma que, el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo es baja.

Interpretación de resultados de la prueba de hipótesis específica 2

Ha: La aplicación del programa nuevo mi cuerpo mejora la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Ho: La aplicación del programa nuevo mi cuerpo no mejora la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Tabla 9

Resultados estadísticos de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	GC_POS	8,21	20	2,549	,541
	GC_PRE	8,26	20	2,526	,543
Par 2	GE_POS	13,25	21	1,526	,245
	GE_PRE	8,19	21	1,842	,302

Nota. Datos procesados mediante SPSS 27.

Tabla 10

Resultados de la prueba T de Student

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior Superior					
Par 1	GC_POS- GC_PRE	,046	,172	,046	-,026	,102	1,00	19	,319
	GE_POS- GE_PRE	5,055	,266	,279	4,562	5,547	18,211	20	,000

Nota. Datos procesados mediante SPSS 27.

Interpretación:

Se acepta la hipótesis alterna porque se evidencia un valor p igual a $0.000 < 0.05$ en el G. E.; de igual manera, el G. C. obtuvo una media menor (8.21) a la media del G. E. (13.25) en el post test, por ello se afirma que, la aplicación del programa nuevo mi cuerpo mejora la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Interpretación de resultados de la prueba de hipótesis específica 3

Ha: La aplicación del programa nuevo mi cuerpo mejora la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Ho: La aplicación del programa nuevo mi cuerpo no mejora la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

Tabla 11

Resultados estadísticos de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	GC_POS	7,26	20	1,652	,322
	GC_PRE	7,91	20	1,355	,254
Par 2	GE_POS	13,53	21	1,115	,192
	GE_PRE	7,99	21	1,712	,297

Nota. Datos procesados mediante SPSS 27.

Tabla 12

Resultados de la prueba T de Student

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior Superior					
Par 1	GC_POS- GC_PRE	-,645	2,144	,325	-1,395	,171	-1,615	19	,124
	GE_POS- GE_PRE	5,536	1,644	,291	5,195	6,259	20,127	20	,000

Nota. Datos procesados mediante SPSS 27.

Interpretación:

Se acepta la hipótesis alterna porque se evidencia un valor p igual a $0.000 < 0.05$ en el G. E.; de igual manera, el G. C. obtuvo una media menor (7.26) a la media del G. E. (13.53) en el post test, por ello se afirma que, la aplicación del programa nuevo mi cuerpo mejora la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

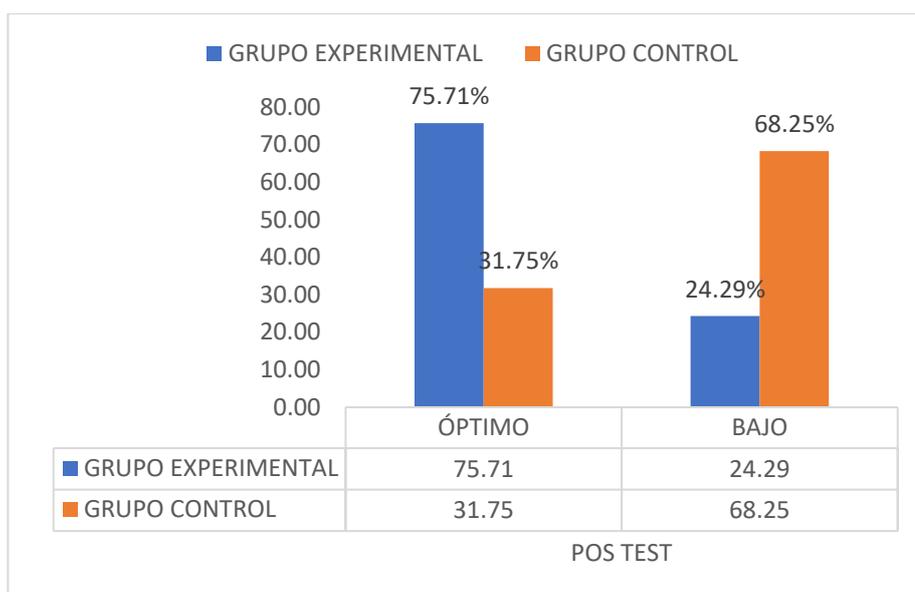
Interpretación de resultados de la prueba de hipótesis específica 4

Ha: El nivel de la competencia de motricidad antes de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo es óptima.

Ho: El nivel de la competencia de motricidad antes de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo es baja.

Figura 5

Post test de los estudiantes del primer grado.



Nota. Datos procesados mediante SPSS 27.

Interpretación:

En la figura se evidencia que el nivel obtenido por los estudiantes durante el post test fue: En el G. C. el 68.25% en el nivel bajo y el 31.75% en el nivel óptimo. En el G. E. el 24.29% en el nivel bajo y el 75.71% en el nivel óptimo. Estos datos demuestran que los estudiantes en el pre test tuvieron un nivel óptimo; por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por lo cual se afirma que, el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo es óptima.

CAPITULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1 DISCUSIÓN CON LA HIPÓTESIS

Ante la afirmación de la hipótesis alterna, la aplicación el programa nuevo mi cuerpo mejora la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023

Los resultados comparativos se pudieron analizar detalladamente, como se evidencia en la tabla 5, donde se presentan los datos del pre test y post test en relación a la escala SI. Esta escala destaca la mejora específica en la competencia de desenvolverse de manera autónoma a través de la motricidad después de la implementación del programa Muevo mi cuerpo. Estas evaluaciones se llevaron a cabo en las 20 actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes de 4 años, pertenecientes a la sección anaranjado del grupo experimental. Se observa que un significativo 75.71% de estos estudiantes lograron mejorar dicha competencia. Estos resultados no solo validan sino también confirman la hipótesis alterna formulada inicialmente.

5.2 DISCUSIÓN CON LA TEORÍA

Con el enfoque de la corporeidad: Según MINEDU (2017) el enfoque de la corporeidad propone una perspectiva integral del cuerpo humano, considerándolo más allá de su realidad biológica. Reconoce que el cuerpo no solo alberga funciones fisiológicas, sino también pensamientos, emociones, conocimientos y deseos. Este enfoque sugiere que la construcción interna del individuo es un proceso dinámico que se desarrolla a lo largo de la vida, implicando un cambio gradual y fortalecimiento del cuerpo. Se destaca la integración estructural del cuerpo con otras dimensiones de la personalidad, influyendo en la identidad personal y social. La acción consciente y el movimiento se valoran como elementos esenciales para la construcción y expresión de la naturaleza interna de la persona.

Se afirma que la Implicancias en la Motricidad Autónoma: Cuando consideramos la variable se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en el contexto del enfoque de la corporeidad, se revela una conexión fundamental. La capacidad de desenvolverse de manera autónoma a través de la motricidad se convierte en una expresión dinámica de la construcción interna del individuo. Implica que el cuerpo no solo responde a funciones físicas, sino que también se convierte en un vehículo para manifestar la autonomía, necesidades e intereses de la persona. El movimiento consciente se convierte en una herramienta para explorar y comunicar la riqueza de la experiencia interna. Así, el desarrollo de la motricidad autónoma no solo se concibe como un logro físico, sino como una expresión enriquecedora del ser en su totalidad, alineándose con la visión integral de la corporeidad.

Con el desarrollo psicomotriz de Wallon: Según Wallon (1974), la psicomotricidad es el conjunto de las interacciones cognitivas donde abarca las emociones simbólicas y sensorio motriz para expresarse en un contexto psicosocial, va a surgir a partir del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación y de lo corporal a lo cognitivo. Por eso el desarrollo del niño conducen al control de emociones, mejora del lenguaje, conocimiento y percepción de lo que le rodea.

Esto es importante ya que el niño a partir de su desarrollo en su vida cotidiana al futuro, no tendrá problemas tanto su aprendizaje o desarrollo en diversos espacios, como dice Wallon No hay nada más en el niño que su cuerpo como expresión de su psiquismo. El entorno y el medio en el que los jóvenes cultivan sus talentos y habilidades son cruciales. Por lo tanto, los juegos se crean en un entorno propicio que los involucre y facilite su educación.

Se afirma sobre las Implicancias en la motricidad autónoma: Dentro de esta teoría, la noción de se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad encuentra una conexión intrínseca. Wallon sugiere que los movimientos del cuerpo son expresiones significativas que reflejan el desarrollo psicológico del individuo. En este contexto, el desarrollo de la motricidad autónoma se convierte en una manifestación concreta de la

interacción constante entre las funciones mentales y motoras. Facilitar un entorno que permita a los niños explorar y expresar sus movimientos de manera libre y sin presiones externas se alinea con la perspectiva de Wallon, que aboga por respetar los ritmos individuales. La observación cuidadosa de los gestos y movimientos de los niños proporciona información valiosa sobre sus necesidades y nivel de madurez, guiando así un acompañamiento sensible y adecuado en su desarrollo sicomotriz.

5.3 DISCUSIÓN CON EL PROBLEMA

Ante el problema formulado: ¿De qué manera el programa MUEVO MI CUERPO mejora la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad?

Los resultados obtenidos han demostrado de manera concluyente la respuesta a la interrogante inicialmente planteada. Se ha confirmado que la implementación del programa Muevo mi cuerpo genero una mejora significativa en los alumnos de 4 años de la sección anaranjado de la I.E. Mirko Artemio Valverde Almeida en Huánuco durante el año 2023, específicamente en la competencia de motricidad. En el pre test, realizado antes de la aplicación del programa la cual se evidenciaba la representación de manera detallada en la tabla 3 y figura 1, solo el 37.86% de los estudiantes demostraron satisfactoriamente esta competencia. Sin embargo, después de la aplicación, se observó un aumento significativo del 75.71%, indicando que la gran mayoría de los estudiantes experimentaron una mejora notable en la competencia de desenvolverse con autonomía a través de su motricidad, como se ilustra en la tabla 4 y figura 2.

5.4 DISCUSIÓN CON EL OBJETIVO

Frente al alcance de la meta: Determinar la influencia del programa Muevo mi cuerpo para mejorar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Con base en los resultados obtenidos en la evaluación del post test, se proporciona una respuesta directa al objetivo establecido y al mismo tiempo, se confirma de manera contundente que la competencia de desenvolverse de manera autónoma a través de la motricidad ha mejorado significativamente

con la implementación del programa Muevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida en Huánuco. Esta mejora se refleja claramente en la tabla 4 y figura 2, donde un notable 75.71% de los estudiantes lograron avanzar en la competencia mencionada. En consecuencia, estos resultados nos permiten afirmar y validar con solidez la efectividad del objetivo planteado inicialmente para el éxito de la investigación.

CONCLUSIONES

Se ha determinado que, el programa Muevo mi cuerpo mejoró la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023, respaldado por un p valor de 0.000 según la prueba T de Student para el grupo experimental. Así mismo, en el post test el 75.71% del grupo experimental sí desarrollaron adecuadamente la competencia, alcanzando una mejora de 37.85% a diferencia del pre test. Como se muestra en la tabla 5 y figura 3.

Se identificó que, antes de aplicar el programa nuevo mi cuerpo, el nivel fue bajo en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023. Ya que, en el pre test el 70.75% del grupo control y el 62.14% del grupo experimental se ubicaron en el nivel bajo. Como se pudo evidenciar en la figura 4.

Se ha evaluado que, el programa Muevo mi cuerpo mejoró la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023, respaldado por un p valor de 0.000 según la prueba T de Student para el grupo experimental. Como se muestra en la tabla 10.

Se ha explicado que, el programa Muevo mi cuerpo mejoró la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023, respaldado por un p valor de 0.000 según la prueba T de Student para el grupo experimental. Como se muestra en la tabla 12.

Se identificó que, después de aplicar el programa nuevo mi cuerpo, el nivel fue óptimo en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023. Ya que, en el post el 75.71% del grupo experimental se ubicaron en el nivel óptimo. Como se pudo evidenciar en la figura 5.

RECOMENDACIONES

A los docentes de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida en Huánuco que utilicen el programa Muevo mi cuerpo adaptándolo de manera contextualizada a los distintos grados de nivel primaria. Esto garantizará la concordancia y aceptación por parte de los niños y niñas, quienes serán los beneficiarios directos. Además, se insta a los estudiantes y futuros docentes de diversas instituciones pedagógicas a adoptar este programa, promoviendo su difusión y aplicación para favorecer el desarrollo físico y emocional de los niños y niñas.

Al directivo de la Institución educativa Mirko Artemio Valverde Almeida de la ciudad de Huánuco, capacitar permanentemente a los docentes de nivel inicial en el uso y aplicación del programa Muevo mi cuerpo, fomentando metodologías activas, participativas y centradas en el desarrollo corporal y emocional del niño.

A los padres de familia, fomentar la comprensión del cuerpo y la expresión corporal en sus hijos desde temprana edad, para ello es importante desarrollar la parte práctica del programa Muevo mi cuerpo que se presenta como una herramienta clave para fortalecer la autonomía de los niños, y se espera que los padres contribuyan activamente a potenciar la motricidad de sus hijos a través de esta iniciativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación*. Episteme.
<https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Bolontrade, M., y Johnston, J. (2011). *Jugar para crear y aprender*. Lumen.
https://www.agapea.com/libros/Jugar-para-crear-y-aprender-9789505502851-i.htm?srsltid=AfmBOornp0tpSn8A5oimnfn-rs1maTCf5HzQeYfuWris_2ugemSaYpF8
- Cubas, W. (2021). *Relación entre actividad física y su autoeficacia en estudiantes de nutrición de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio institucional UNMSM.
<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/item/6a1c3bb0-0aed-4038-bcd1-1176587b5b02>
- Díaz, J. (2002). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. Trillas.
<https://es.scribd.com/document/243403478/EL-JUEGO-Y-LOS-JUGUETES-DE-JOSE-LUIS-DIAZ-VEGA-docx>
- Diesra, A., y Albornoz, R. (2021). *Relación entre la actividad física y rendimiento académico en los estudiantes de la escuela profesional de enfermería de la Universidad Peruana Unión*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión]. Repositorio institucional UPEU.
<https://repositorio.upeu.edu.pe/items/17aeedcd-26c8-42e8-abcc-5dc0421ecfc5>
- Espinoza, L. (2022). *Actividades lúdicas en el desarrollo de psicomotricidad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 066 Viña del Río - Huánuco, 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/5bd1d415-93b5-4917-a477-582b1019588c/content>

- González, J. (2024). *Fundamentos del entrenamiento de la fuerza para el entrenador de campo*. <https://g-se.com/es/fundamentos-del-entrenamiento-de-la-fuerza-para-el-entrenador-de-campo-parte-1-conceptos-clave>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, M. d. (2014). *Metodología de la investigación*. McGRAW-HILL. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Herrera, L. (2021). *La danza como estrategia para la mejora de la psicomotricidad en niños de cuatro años de educación inicial de la Institución Educativa N° 33356 Huayopampa Amarilis, Huánuco, 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26493/DANZA ESTRATEGIA_HERRERA_SAAVEDRA_MARIA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Jara, E. (2021). *Talleres educativos como estrategia para reforzar los hábitos alimenticios saludables en personas mayores de 50 años en el Centro de Atención Primaria de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio institucional UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/c602636f-f8a6-48d1-b1a1-efe7b9c8547f>
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2017). *Cartilla de planificación curricular para educación primaria*.

<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/cartilla-planificacion-curricular.pdf>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2023). *La psicomotricidad*.

<https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-psicomotricidad.pdf>

Nunes, A. (2002). *Educación lúdica*. Ediciones Loyola.

https://books.google.com.pe/books?id=AHi_OJSXRGAC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Pacheco, E., y Porras, S. (2014). Los momentos de la sesión a través de las rutas de aprendizaje. *Horizonte de la ciencia*, 4(7), 77-83.

<https://www.redalyc.org/journal/5709/570960876011/570960876011.pdf>

Pesántez, M. (2016). *El juego en los procesos de aprendizaje*. MAMAKUNA.

[file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnLosProcesosDeAprendizaje-8380355%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnLosProcesosDeAprendizaje-8380355%20(1).pdf)

Petro, M., Garavito, É., y Julio, K. (2024). *Las TIC como herramientas pedagógicas para el desarrollo de la motricidad en estudiantes de transición*. [Tesis de pregrado, Universidad de Córdoba]. Repositorio institucional UC.

<https://alumnieditora.com/index.php/ojs/article/view/54>

Rosero, A. (2023). *Fortalecimiento de la identidad y autonomía personal en niños de 4 años con la rutina diaria*. [Tesis de posgrado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio institucional UTC.

<https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9948>

Ruiz, E. (2022). *Actividad física y estrés escolar en estudiantes de la Institución Educativa N° 10164 Divino Niño Jesús, Arbolsol*. [Tesis de

posgrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78885/Ruiz_PEJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez, H., y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Business Support Aneth SRL.
https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%C3%8DA_Y_DISE%C3%91OS_EN_LA_INVESTIGACI%C3%93N_CIENT%C3%8DFI
CA

Viloria, V., y Perez, O. (2021). *La natación y el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 4 a 6 años en el colegio sagrado corazón de puerto colombia*. [Tesis de posgrado, Universidad Sergio Arboleda]. Repositorio institucional USA.
<https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1898/La%20nataci%C3%B3n%20y%20el%20desarrollo%20de%20la%20psicomotricidad%20de%20los%20ni%C3%B1os%20de%20cuatro%20a%20seis%20a%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Wallon, H. (1979). *El propio cuerpo y el acceso a la conciencia corporal*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=1943879>

Zamudio, J. (2012). *Epistemología y educación*. Red tercer milenio.
https://www.paginaspersonales.unam.mx/files/981/Epistemologia_y_educacion.pdf

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Caqui Bonifacio, R. (2025). *Programa nuevo mi cuerpo para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de inicial de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida - Huánuco 2023*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Programa nuevo mi cuerpo para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de inicial de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida - Huánuco 2023.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS		INSTRUMENTOS
				DIMENSIÓN	VARIABLES INDICADORES	
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera el programa MUEVO MI CUERPO mejora la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la I.E. Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023?</p> <p>Problemas específicos Pe1. ¿Cuál es nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la aplicación del</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia del programa nuevo mi cuerpo para mejorar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la I.E. 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.</p> <p>Objetivos específicos Oe1. Identificar el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad antes de la aplicación del programa nuevo</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Ha. La aplicación del programa nuevo mi cuerpo mejora la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023. Ho. La aplicación del programa nuevo mi cuerpo no mejora la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa</p>	<p>Variable independiente Programa nuevo mi cuerpo</p>	<p>Planificación</p> <hr/> <p>Ejecución</p> <hr/> <p>Evaluación</p>	<p>1. Recolectar los juegos para el programa nuevo mi cuerpo 2. Integrar los materiales para el programa nuevo mi cuerpo 3. Elegir las actividades de motivación para iniciar del programa nuevo mi cuerpo 4. Aplicar las sesiones metodológicas con el programa nuevo mi cuerpo 5. Aplicar la motivación de las sesiones metodológicas 6. Aplicar las sesiones metodológicas con el programa nuevo mi cuerpo 7. Evaluar al inicio a los dos grupos de trabajo</p>	<p>Lista de cotejo</p>

<p>programa nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años de la I.E. Carlos Showing Ferrari, Huánuco-2023?</p> <p>Pe2. ¿De qué manera el programa nuevo mi cuerpo mejora la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4 años de la I.E. Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023?</p> <p>Pe3. ¿De qué manera el programa nuevo mi cuerpo mejora la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la I.E. Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023?</p> <p>Pe4. ¿Cuál es nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años</p>	<p>mi cuerpo en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.</p> <p>Oe2. Evaluar la influencia del programa Nuevo mi cuerpo para mejorar la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.</p> <p>Oe3. Explicar la influencia del programa nuevo mi cuerpo para mejorar la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.</p> <p>Oe4. Establecer el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la</p>	<p>Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>H_{a1}. En el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad es óptima en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.</p> <p>H_{o1}. La dactilopintura no permite el desarrollo eficiente de la coordinación de las manos de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N.º 32004 San Pedro, Huánuco-2023.</p> <p>H_{a2}. La Aplicación del programa nuevo mi cuerpo mejora la capacidad comprende su cuerpo en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.</p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Comprende su cuerpo</p>	<p>8. Evaluar durante el experimento en el programa nuevo mi cuerpo</p> <p>9. Evaluar al finalizar el experimento a los dos grupos de trabajo</p> <hr/> <p>1. Señala las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas)</p> <p>2. Indica partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas)</p> <p>3. Salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta</p> <p>4. Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio</p> <p>5. Salta por pequeños obstáculos como aros y conos</p> <p>6. Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio</p> <p>7. Lleva un vaso con agua con la mano derecha de un extremo al otro pasando sobre una línea recta</p> <p>8. Lanzan la pelota con la mano derecha para encajar a una caja</p>	<p>Lista de cotejo</p>
---	--	--	--	--	------------------------

<p>de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023?</p>	<p>aplicación del programa nuevo mi cuerpo en los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.</p>	<p>H_{o2}. La aplicación del programa nuevo mi cuerpo no mejora la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023. H_{a3}. La aplicación del programa nuevo mi cuerpo mejora la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023. H_{o3}. La aplicación del programa nuevo mi cuerpo no mejora la capacidad se expresa corporalmente en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023. Ha₄. El nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo es óptima en los</p>	<p>Se expresa corporalmente</p>	<p>9. Lanzas la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero 10. Corre por la línea en zigzag hasta llegar a la meta 11. Lanzas con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro 12. Salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado 13. Brinca la soga con sus dos pies 14. Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos. 15. Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda) 16. Demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho. 17. Realiza movimientos corporales siguiendo al ritmo de la música (lento) Lento muy lento. 18. Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo</p>
--	---	--	---------------------------------	---

estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.
Ho4. El nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad después de la aplicación del programa nuevo mi cuerpo es baja en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mirko Artemio Valverde Almeida, Huánuco-2023.

de la música (rápido) Rápido muy rápido.
19. Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapatos de la música. Ritmo pies y manos
20. Utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de su compañero (caminando y bailando)

ANEXO 2
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

LISTA DE COTEJO
(PRE TEST)

Institución Educativa:

Nombre y apellidos:

Aula:.....**Edad:**.....**Fecha:**.....

N°	Indicador	SI	NO
1	Señala las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas)		
2	Indica partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas)		
3	Salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta		
4	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio		
5	Salta por pequeños obstáculos como aros y conos		
6	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio		
7	Lleva un vaso con agua con la mano derecha un extremo al otro pasando sobre una línea recta		
8	Lanza la pelota con la mano derecha para encajar a una caja		
9	Lanza la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero		
10	Corre por la línea en zigzag hasta llegar a la meta		
11	Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro		
12	Salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado.		
13	Brinca la soga con sus dos pies		
14	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos		
15	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda)		
16	Demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho.		
17	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) lento Muy lento		
18	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música(rápido) Rápido Muy Rápido		
19	Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapatos de la música. Ritmo pies y manos.		

20	Utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de un compañero (caminando y bailando).		
----	--	--	--

**LISTA DE COTEJO
(POS TEST)**

Institución Educativa:

Nombre y apellidos:

Aula:.....**Edad:**.....**Fecha:**.....

N°	Indicador	SI	NO
1	Señala las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas)		
2	Indica partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas)		
3	Salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta		
4	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio		
5	Salta por pequeños obstáculos como aros y conos		
6	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio		
7	Lleva un vaso con agua con la mano derecha un extremo al otro pasando sobre una línea recta		
8	Lanza la pelota con la mano derecha para encajar a una caja		
9	Lanza la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero		
10	Corre por la línea en zigzag hasta llegar a la meta		
11	Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro		
12	Salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado.		
13	Brinca la soga con sus dos pies		
14	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos		
15	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda)		
16	Demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho.		
17	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) lento Muy lento		
18	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música(rápido) Rápido Muy Rápido		

19	Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapatos de la música. Ritmo pies y manos.		
20	Utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de un compañero (caminando y bailando).		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 01

CONOCEMOS NUESTRO CUERPO

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 12 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	- Señala las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas).	-Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes y se les pide a los estudiantes que salgan al patio en completo orden para ello se realiza las normas para realizar las actividades programadas en la sesión de aprendizaje. <p>Actividad Conocemos nuestro cuerpo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer

	<ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta a un (títere) llamada Lulú, que nos vino a visitar le recibimos con aplausos a nuestra amiga • Imitamos los movimientos que realiza Lulú, al tocarse la cabeza, las piernas, los brazos y así sucesivamente de esta manera los niños van conociendo las partes del cuerpo, el que lo imita rápido los movimientos de Lulú es la ganadora. 	
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quién nos visitó el día de hoy? ¿Qué partes del cuerpo han movido? ¿Para qué sirven los brazos? ¿Para qué sirven las piernas? ¿Para qué sirve la cabeza? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>ARMO MI CUERPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formamos grupos de dos integrantes • A cada grupo le damos un rompecabezas de un cuerpo humano • Deben armarlo con su compañera(o) de lado • Cuando suene el silbato de la maestra deben armarlo. • El equipo que arma rápido el rompecabezas gana el juego. <p><u>JUEGO CON MI CUERPO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños en el patio. • Les digo que vamos a jugar al Rey Manda • Les muestro la corona del Rey • Conversamos con los niños sobre la actividad <p>Se hace un sorteo para elegir al rey, se les explica las reglas del juego a los niños. El rey va tener la corona, los niños tienen que obedecer lo que diga el rey y el niño que cumpla todos los mandatos más rápido será el siguiente rey.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños estarán dispersos en el patio • El rey dirigirá el juego, El rey pide en voz alta; digan y señalan su cabeza, digan y señalen sus brazos, digan y señalen su tronco, etc. • El niño que realice más rápido todos los mandatos hará de rey en el siguiente turno. • La docente refuerza lo aprendido poniendo en el piso siluetas del cuerpo humano y mandando a los niños a señalar la cabeza, tronco, brazos para luego preguntar ¿Cómo se llama lo que estoy señalando? • Se termina el juego cuando se completa el tiempo. • Se termina el juego cuando se completa el tiempo 	<ul style="list-style-type: none"> • Corona elaborada de cartulina • Siluetas del cuerpo humano • Silbato

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se recuestan en el piso • Luego inspiran profundamente por la nariz y exhalan poco a poco por la boca. • Comparten sus experiencias con sus compañeros sobre que les gusto más del juego. • Se les entrega una ficha de aplicación (Colorea de color amarillo los brazos, pinta de azul el tronco). 	
---------------	--	--

CONOCEMOS NUESTRO CUERPO



LISTA DE COTEJO

N°	SESIÓN N° 1	INDICADOR	
	CONOCEMOS NUESTRO CUERPO	Señala las partes de su cuerpo (cabeza, brazos, tronco y piernas)	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 02

MI CUERPO ES MARAVILLOSO

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 13 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

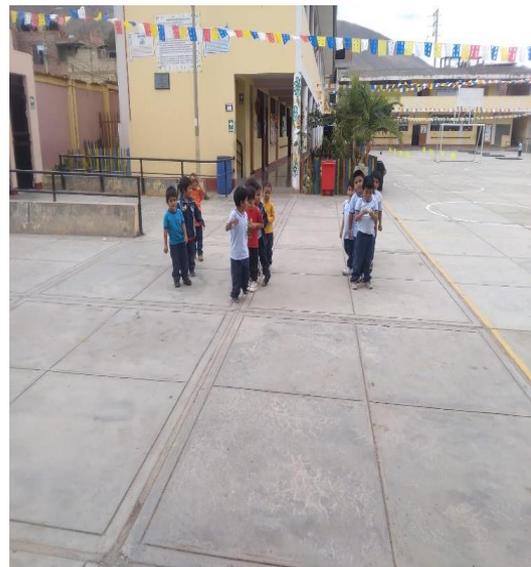
ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Indica las partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas)	-Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida a los estudiantes • Invitamos a los niños a ubicarse en un semicírculo • Presentamos una canción mediante imágenes <p>Pin Pon Pin pon es un muñeco muy guapo y de cartón Se lava la carita con agua y con jabón Pin pon es un muñeco muy guapo y de Cartón se lava la carita con agua y con jabón Pin pon por siempre se peina con peine de Marfil y aunque se hace tirones no llora ni hace así.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué trata la canción? - ¿Qué hago con mi boca? - ¿En qué parte se encuentra nuestra nariz? - ¿Qué hay en mi carita? 	
DESARROLLO	<p>Actividad Mi cara traviesa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agrupamos a los niños en círculo para empezar el juego. • El juego comienza cuando la profesora toca el silbato • La profesora forma a todos los niños de a dos. • Luego ordena señala los ojos de tu compañero(a), señala la nariz de tu compañero (a), señala la boca de tu compañero(a), etc. • Después los niños reconocen su boca, nariz y ojos en sí mismos • Los niños que reconozcan cada parte de la cara más rápido tocaran el silbato. • Se termina el juego cuando se acabe el tiempo. <p><u>JUEGO ARMA TU CARA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le decimos a los niños que jugaremos otro juego • Pegamos en la pared tres siluetas de rostros • Se forman 3 filas a cada integrante de cada equipo le entregamos una caja forrada • Dentro de la caja esta las partes de la cara que ellos deben pegarlo en el rostro que está en la pared • Cuando toque el silbato deben correr los primeros de cada fila • Para esto señalaremos con una línea de donde deben correr • Ellos deben sacar de la caja forrada las partes de la cara • Una vez que culminan de colocar las partes de la cara deben volver a la última fila y así 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Siluetas • Cinta • Hoja bond • tiza

	<p>sucesivamente hasta armar la cara con sus partes, gana el que arma la cara con todas sus partes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos a los niños de qué manera también podemos jugar. • La maestra felicita a los niños 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se recuestan en el piso • Luego inspiran profundamente por la nariz y exhalan poco a poco por la boca. • La maestra pregunta: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Para qué te sirve lo que aprendiste? • ¿Cómo se llama lo que estoy señalando? • ¿Les gusto la clase del día de hoy? • Se les entrega una ficha de aplicación (Colorea y completa las partes de la cara). 	

MI CUERPO ES MARAVILLOSO



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 2	INDICADOR	
	MI CARA ES MARAVILLOSA	Indica las partes de la cara (boca, nariz, ojos y orejas)	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 03 RECONOCEMOS NUESTROS MOVIMIENTOS

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 12 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	En grupo de clase <ul style="list-style-type: none"> • Les damos la bienvenida a todos los niños • Nos sentamos con los niños • Les digo que vamos a jugar al caballito de palo • Se forman grupos de 4, se les entrega un palo con forma de caballo, los niños se suben al caballito de palo, luego se fija una meta, los niños deberán de saltar con los dos pies para así llegar a la meta • Luego los participantes realizaran la siguiente acción del caballo colocándose en la línea marcada • Solo se podrán desplazar saltando con el palo de caballo • Gana el que llegue saltando con los dos pies a la meta, si pierden el caballito de palo serán retirados del juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Usb - Buffer - Palos
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto el juego? - ¿Cómo se llamaba el juego? - ¿Con que parte de tu cuerpo han saltado? 	
DESARROLLO	Actividad SALTAMOS SIN PARAR <ul style="list-style-type: none"> • Nos ponemos todos de pie y pedimos que todos los niños se ubiquen detrás de la maestra y formamos un trencito con los niños • Ponemos una canción saltan saltan los conejitos y empezamos a saltar • Saltamos alrededor del salón con los dos pies juntos, con todos los niños. • Luego saltamos despacio, y luego rápido. • Todos los niños plantean los acuerdos para realizar los juegos • En seguida se les presenta el siguiente juego <u>JUEGO CONEJO SALTARÍN</u> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños, les digo que vamos a jugar al conejo saltarín, se establece una norma de convivencia (mantener el orden) ✓ Solo se podrán desplazar saltando con los dos pies juntos. ✓ Gana el que llegue saltando con los dos pies a la meta. • Antes de comenzar les pregunto ¿Cómo vamos avanzar? • Se forman filas todos los niños, donde se les entrega unas orejas de conejos. • Luego se fija una meta, los niños deberán de saltar con los dos pies para así llegar a la meta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Orejas de un conejo • Palo de caballo • Tiza

	<ul style="list-style-type: none"> • El que primero llegue al punto acordado es el ganador • Se termina el juego cuando se cumpla el tiempo. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se recuestan en el suelo, les indico que tensen distintas partes del cuerpo. • Luego preguntamos ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron al saltar con los dos pies juntos?, pedimos a los niños que orden los materiales y luego que se pongan a una fila para poder retornar al salón en completo orden. • Se les entrega una ficha de aplicación (Embolilla con papel crepe y pega en los pies de los niños). 	

RECONOCEMOS NUESTROS MOVIMIENTOS



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 3	INDICADOR	
	RECONOCEMOS NUESTROS MOVIMIENTOS	Salta con dos pies juntos al desplazarse hasta llegar a la meta.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 04 SALTAMOS CON UN SOLO PIE

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 15 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comenzamos la clase saludando a todos los niños con mucho entusiasmo - Nos sentamos con los niños en el patio - Se designan algunas normas de convivencia - Presentamos una canción mediante imágenes <p style="text-align: center;">SALTANDO CON UN SOLO PIE</p> <p>saltando con un solo pie salto alto ya lo ves, saltando con un solo pie, salto brinco con usted, saltando con un solo pie salto al alto ya lo ves, salta, salta saltarán con un solo pie, salta, salta saltarán con el otro pie, salta, salta saltarán con un solo pie, salta, salta saltarán con el otro pie, y con las puntas de los pies me doy la media vuelta y con las puntas de los pies me doy la media vuelta salta saltarán date una media vuelta entera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usb - Buffer
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gusto la canción? • ¿Se aprendieron la canción? • ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿saltamos con los dos pies? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>SALTAMOS CON UN SOLO PIE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antes de salir al patio se les recuerda las normas que debemos tener presente en el juego. • Pedimos a los niños salir al patio para la siguiente actividad. • Trazamos líneas seguidas en el patio haciendo dos filas. • Ahora formamos dos filas con los niños al sonido del silbato deben salir los dos primeros de cada fila. • Los niños deben pisar las líneas que están de color blanco con un solo pie y donde no hay las líneas blancas con sus dos pies. • El juego culmina cuando todos hayan participado. <p><u>JUEGO LOS PIES QUIETOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ponemos los ula-ula en el patio, Todos los niños están dispersos en el patio • Por sus costados de los niños estarán unas pelotas cuando la docente toca el silbato los niños deben agarrar la pelota e ingresar saltando con un solo pie dentro del ula-ula, donde la maestra dirá pies quietos, • La maestra verifica que todos hayan ingresado dentro del ula- ula. • Y así sucesivamente hasta culminar el juego el que logra quedarse hasta el final sin fallar es el ganador • Felicitamos a los niños por su participación 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Latas de leche • Ula-ula
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se recuestan en el piso 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Luego inspiran profundamente por la nariz y exhalan poco a poco por la boca. • Les preguntamos a los niños: • ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? • ¿Fue fácil o difícil al saltar con un solo pie? • Felicitamos por el desempeño que realizaron en el juego • Se les entrega una ficha de aplicación (colorea al niño que está saltando con un solo pie) 	
--	--	--

SALTAMOS CON UN SOLO PIE



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 4	INDICADOR	
	SALTAMOS CON UN SOLO PIE	Salta con un solo pie manteniendo el equilibrio.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 05 CONOCEMOS NUESTRAS HABILIDADES

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 16 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Salta por pequeños obstáculos como aros y conos.	-Lista de cotejo

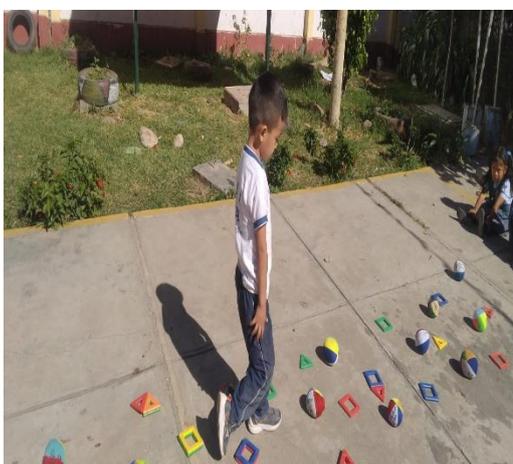
III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos la clase saludando a todos los niños con mucha alegría • Nos ponemos de pie con los niños en el medio del salón • Designamos algunas normas de convivencia • Presentamos una canción 	<ul style="list-style-type: none"> - Usb - Buffer

	<p>A BRINCAR</p> <p>A brincar, vamos a brincar cuando bailo me gusta brincar, a saltar, vamos a saltar, si estoy feliz me gusta saltar, brinco sin parar, muy contento estoy, brinca brinca, que diversión, salto sin parar cuando salto muy contenta estoy , salta, salta, salta, que diversión, brinca, brinca vamos todos a brincar Salta, salta, salta, vamos todos a saltar, brinca, brinca, brinca vamos todos a brincar</p>	
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Les gusto cantar? - ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido? - ¿Pudieron bailar en el salón? - ¿Cómo se llamaba la canción? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>CONOCEMOS NUESTRAS HABILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos con los niños al patio les hacemos sentar a los niños y les decimos que el juego se llama esquivando los objetos. • Explicamos en que consiste el juego. • En el patio ubicamos los materiales primero ponemos una ula-ula al siguiente ponemos dos conos luego una ula-ula de esa manera será nuestra secuencia hasta formar una fila. • Ahora trazamos una línea de salida y otra de llegada, con los niños formamos dos filas. • Al sonido del silbato los primeros niños de cada fila deben saltar dentro del ula ula y saltar por encima de los conos. • saldrán hacer el recorrido, al llegar al final debe salir el siguiente de cada fila el equipo que logra pasar los obstáculos gana el juego • El juego concluye cuando todos hayan participado en el juego. • Felicitamos a los niños por su participación <p><u>JUEGO ESQUIVANDO OBSTÁCULOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les digo que vamos a realizar una actividad • Les explico las reglas del juego <ol style="list-style-type: none"> 1. Debemos de saltar los obstáculos de forma ordenada 2. Si nos tropezamos, volvemos a hacer el recorrido • La docente forma un recorrido lleno de obstáculos (aros, conos) • Los niños se formarán en fila para iniciar el recorrido • Cada niño deberá de saltar para poder evitar los obstáculos del recorrido 	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Caja Mágica • Siluetas de Objetos • Buffer • Aros

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando un niño pueda completar una carrera de obstáculos simples sin ayuda, la docente empieza a construir un recorrido en mayor dificultad con más obstáculos. • La docente usa el mismo procedimiento que en el recorrido normal • Los niños formados en fila buscaran saltar ese recorrido de mayor dificultad con más obstáculos. • Al terminar la docente felicita a los niños y les pregunta ¿Qué hicimos hoy? 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Conos • Silbato • Tiza de colores
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se recuestan en el piso • Cierran sus ojos y escuchan música relajante • La maestra pregunta: ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo se sintieron al realizar el juego al momento de correr y mantener el equilibrio? • Pedimos a todos los niños que ordenen los materiales • Se les entrega una ficha de aplicación (Ayuda al perro a encontrar su hueso). 	

CONOCEMOS NUESTRAS HABILIDADES



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 5	INDICADOR	
	CONOCEMOS NUESTRAS HABILIDADES	Salta por pequeños obstáculos como aros, conos y pelotas de trapo.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Víctor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 07 SIGAMOS AL LÍDER

I. INFORMACIÓN GENERAL

1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
2. Edad: 4 años
3. Área: Psicomotricidad
4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
5. Fecha: 19 de junio del 2023
6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	En grupo de clase <ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos la clase saludando a todos los niños con mucho entusiasmo • Nos reunimos con los niños • Luego se designa las normas de convivencia (respetar a nuestros compañeros) • Jugaremos un pequeño juego dentro del aula • En el medio del salón pegare una cinta en forma de un círculo • Ponemos una música suave • La docente se pone adelante del círculo y los niños detrás de ella • Caminaremos poniendo un pie delante del otro manteniendo nuestro equilibrio • Empiezan a caminar por la línea si el niño o la niña no pisa la línea pierde el juego • El que lo hare bien es el ganador y así sucesivamente hasta terminar el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué partes de su cuerpo movieron más? • ¿Qué dificultades tuvieron en el juego y como lo solucionaron? ¿Qué otros juegos conocen aparte de esto? 	
DESARROLLO	Actividad SIGAMOS AL LÍDER <ul style="list-style-type: none"> • Recordamos con los estudiantes las normas de convivencia • Salimos todos al patio en orden • Pegamos una cinta de color rojo y formaremos un cuadrado. • Formamos una fila con los niños, la docente empieza primero para decirles como lo harán • La figura del cuadrado tendrá una salida y una llegada • Los niños llevaran una campana en la mano, deben caminar sin hacer sonar la campana • Deben caminar alternando un pie delante del otro manteniendo su equilibrio. • Gana el equipo que no haga sonar la campana. <u>JUEGO EL EQUILIBRISTA</u> La docente reúne a los niños y explica la actividad En el piso pegamos una cinta maskiting de color azul Todos los niños se pondrán detrás del líder y harán los movimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta de color • Papel boom • Campana

	<p>Puede hacer distintos movimientos con su cuerpo agarrarse la cabeza, nariz, los brazos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pero sin dejar de caminar alternando los pies • Luego la docente será la líder y ella caminará poniendo un pie delante del otro para que los niños la puedan imitar • Después un niño formara el rol de líder y se continua hasta que todos los niños hayan sido el líder • Al terminar la docente felicita a los niños y les pregunta ¿Qué hicimos hoy? 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se sientan en parejas cerrando los ojos escuchan música de relajación. Preguntamos a los niños: • ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué lo aprendimos? • Pedimos a todos los niños que ordenen los materiales • Se les entrega una ficha de aplicación (Colorea al niño que está imitando en la figura) 	

SIGAMOS AL LÍDER



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 6	INDICADOR	
	SIGAMOS AL LÍDER	Camina poniendo un pie delante del otro sin perder el equilibrio.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 07

MANTENER EL EQUILIBRIO

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. 1.1 Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 20 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Lleva un vaso con agua con la mano derecha un extremo al otro pasando sobre una línea recta.	-Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decepcionamos a los estudiantes de una manera afectuosa • Nos dirigimos al patio del jardín • Les decimos que jugaremos lanzando las latas con la pelota. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer

	<ul style="list-style-type: none"> • Formamos grupos de 4 integrantes trazaremos una línea de donde deben correr • Cuando toque el silbato deben correr los primeros niños de cada fila y armar la torre de latas • Cuando la torre este armado lanzaran la pelota. Deben tumbar la pirámide de latas con la mano derecha. • Gana el equipo que logre derribar la pirámide. 	<ul style="list-style-type: none"> • Latas de leche • Pelota • Tiza
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gusto el juego? • ¿Qué partes del cuerpo movieron? • ¿Sabes cuál es su mano derecha? • ¿Cuál es su mano izquierda conocen? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>MANTIENEN EL EQUILIBRIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que se sientan en medio del salón formamos una media luna • Presentamos a una amiga llamada dulce (títere) • Ella no conoce cuál es su mano derecha • Por eso el día de hoy conoceremos todos cual es nuestra mano derecha • Sacamos de la caja mágica dos colores de hilo azul y rojo • Pedimos a los niños que se pongan en fila para ponerlos en la muñeca el color de hilo que representara nuestras manos • El hilo azul representara (la mano izquierda) y el hilo rojo representara (la derecha) • Ahora con nuestra amiga dulce empezamos la dinámica • Todos saltan estirando la mano izquierda hacia arriba (el color azul), luego la mano derecha levantando (el color rojo) • De esta forma diferenciamos cual es nuestra mano derecha e izquierda <p><u>JUEGO MI MANO BRILLANTE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les digo que vamos a jugar • Luego establecemos las normas (respetar a nuestros compañeros) • La docente forma a todos los niños en dos filas • La docente los colocara frente a una línea curva que fue trazada en el piso con dirección a una mesa • Se les indica que saldrán a participar los 2 primeros niños a la voz de la maestra que estará con el silbato • Luego el niño coge un vaso lleno de agua y lo traslada hacia la mesa que se encuentra en el otro extremo, pero lo trasladaran con la mano derecha • Los niños deben de caminar sobre una línea curva manteniendo el equilibrio 	<ul style="list-style-type: none"> • Títere • Hilos de colores • Reloj • Buffer • Usb • Vasos • Valde de agua

	<ul style="list-style-type: none"> • Ganará la fila que lleve correctamente el vaso y no bote el agua. • Al terminar la docente felicita a los niños 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se acuestan en el suelo les indico que tensen y relajen distintas partes del cuerpo (manos, brazos, hombros) • La docente pregunta: ¿Les gusto el juego? • ¿Cómo se sintieron? ¿Los niños responden y comparten sus experiencias dialogando con sus compañeros sobre que les gusto más de la actividad? • Se les entrega una ficha de aplicación (Colorea de rojo la mano derecha, colorea de azul la mano izquierda) 	

MANTENER EL EQUILIBRIO



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 7	INDICADOR	
	MANTENEMOS EL EQUILIBRIO	Lleva un vaso con agua con la mano derecha de un extremo al otro pasando sobre una línea recta.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 08

CONOCEMOS NUESTRA MANO DERECHA

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 21 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Lanza la pelota con la mano derecha para encajar una caja	-Lista de cotejo

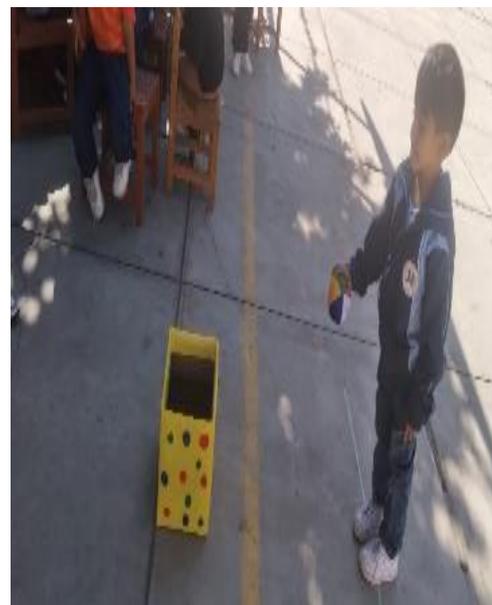
III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Damos la bienvenida a todos los niños, preguntamos cómo se sienten y los animamos a integrarse a los juegos. • Pedimos a los niños que se pongan de pie en el centro del salón • Designamos algunas normas de convivencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer • Papel boom

	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos la canción que cantaremos y bailaremos para hacer mover nuestro cuerpo <p style="text-align: center;">LEVANTANDO LAS MANOS</p> <p style="text-align: center;">Ven empieza a bailar el ritmo, que te traigo Es nuevo para ti, te enseñare a bailarlo levantando las manos, moviendo la cintura. Es el ritmo nuevo que traigo para ti Levantando las manos. Moviendo la cintura. Con movimiento sexy es el ritmo nuevo que traigo para ti es el ritmo nuevo que traigo para ti Así, así, levantando las manos. Así, así, moviendo la cintura Así, así, con movimiento sexy, quiero bailar junto contigo mi amor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Cinta
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Les gusto la canción? ¿Qué partes de su cuerpo movieron? • ¿Ustedes saben distinguir su mano derecha e izquierda? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>Conocemos nuestra mano derecha</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que jugaremos un juego tumba las latas con tu mano derecha • Sorteamos quien lanzara la pelota primero • Cada niño tendrá solo tres turnos • Pierde si no puede tumbar las latas y será turno de otro niño • Se arma tres torres de latas con los niños • Los niños van a lanzar las pelotas con su mano hacia las latas para tumbarlos, pero deben lanzar con su mano derecha, pero si no lo tumban las latas, será el turno del siguiente niño • El niño que tumbe todas las latas después de haberla lanzado con la mano derecha las pelotas en 3 turnos ganaran el juego • Se termina el juego cuando realicen la actividad todos los niños. <p><u>JUEGO LAS PELOTAS GIRADORAS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les digo que vamos a realizar una actividad • Para eso trazamos una línea de salida, de donde deben correr • Y en el otro extremo también estará otra línea de donde deben lanzar las pelotas • Formamos tres equipos cada equipo tendrá una caja de pelotas • Los primeros de cada fila al sonido del silbato deben correr cogiendo una pelota de la caja y llegar al otro extremo de donde lanzaran la pelota a la caja • Deben lanzar la pelota con la mano derecha 	<ul style="list-style-type: none"> • Latas • Pelota • Caja • Cinta de colores • Tiza • Pelotas • Caja

	<ul style="list-style-type: none"> • La pelota debe entrar dentro de la caja • Gana el equipo que más lance la pelota en la caja • Si la pelota no entra en la caja va perdiendo el equipo • Al terminar la docente felicita a los niños 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que estiren lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los costados) y que se mantengan durante un tiempo en esa posición y luego bajan los brazos y se relajan • La maestra pregunta: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? • ¿Les gusto el juego? • ¿para qué lo aprendimos? • Pedimos a todos los niños que ordenen los materiales • Se les entrega una ficha de aplicación (Pega papel crepe de color rojo en la mano derecha, haciendo el uso del embollado. 	

CONOCEMOS NUESTRA MANO DERECHA



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 8	INDICADOR	
	LA MANO INQUIETA	Lanza la pelota con la mano derecha para encajar a una caja.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro Luiscarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 9

LA PELOTA EN EL TUNEL

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 22 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Lanza la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero.	-Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	En grupo de clase <ul style="list-style-type: none"> • Se les da la bienvenida a los niños para realizar las actividades • Nos ponemos de pie en el centro del salón con todos los niños 	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer

	<ul style="list-style-type: none"> • Designamos algunas normas de convivencia (respetar a sus compañeros) • Presentamos una canción <p>EL POPURRI DE LAS MANOS</p> <p>Saco una manita, la hago bailar, la cierro, la abro y la vuelvo a guardar</p> <p>Saco la otra mano, la hago bailar le cierro, la abro y la vuelvo a guardar</p> <p>Saco las dos manos, las hago bailar le cierro, las abro y las vuelvo a guardar</p> <p>A mis manos, a mis manos yo las muevo Y las paseo y el paseo A mis manos, a mis manos yo las muevo</p> <p>Y el paseo haciendo así Haciendo ruido y poco ruido Golpeamos los pies, las manos también</p>	
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gusto cantar? • ¿Qué partes del cuerpo movieron? • ¿Qué pasaba con las manos en la canción? • ¿Ustedes saben distinguir su mano derecha e izquierda? • ¿Les gusto cantar y mover sus manos? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>LA MANO FABULOSA</p> <ul style="list-style-type: none"> • A cada estudiante se les entregara una pelotita de trapo • Los niños inician la actividad al sonido del silbato • Pedimos a los niños que caminen en forma dispersa cuando escuchan el sonido del silbato deberán lanzar la pelota hacia arriba con la mano derecha y luego la cogerán con las dos manos sin perder el equilibrio • Al principio deberán lanzar la pelota hacia arriba despacio, para que sea más divertido cantamos la canción <p>Bota bota Bota la pelota Hacia arriba con una mano Y la agarramos con las dos manos</p> <p><u>LA PELOTA DENTRO DEL TÚNEL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños, les digo que vamos a jugar a la pelota dentro del túnel. • Luego establecemos la norma (mantener el orden) • Se forman dos equipos y se indica que se pongan en columnas • Se les indicara a los niños que separen las piernas y se le entregara la pelota al niño adelante • El niño que este al inicio de la fila tendrá que pasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Pelota • Buffer • Usb

	<p>la pelota por debajo, hacia atrás por entre las piernas de sus compañeros, y el ultimo niño en coger la pelota deberá correr hacia adelante y realizar la misma acción, hasta llegar al jugador que tiro por primera vez</p> <ul style="list-style-type: none"> • El equipo que termine primero será el ganador • La docente felicita a los niños por su participación. • Finaliza el juego cuando se termina el tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de colores • Caja forrada
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra indicara que los niños se recuesten y pongan su mano sobre su vientre para que inhalen y exhalen y así lograr que relajen sus músculos. • ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? • ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué parte de su cuerpo movieron más? • Luego pedimos a los estudiantes que guarden los materiales. • Se les entrega plastilina para que molden y representen la experiencia • Les damos las gracias por la participación de la actividad. 	

LA PELOTA EN EL TUNEL



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 9	INDICADOR	
	LA PELOTA EN EL TÚNEL	Lanza la pelota con la mano derecha por debajo de las piernas de su compañero.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 10

MANTENGO MI EQUILIBRIO

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 23 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Corre por la línea en zigzag hasta llegar a la meta	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le damos la bienvenida a los estudiantes • Les digo que vamos a jugar simón manda • Se establece una norma de convivencia (mantener el orden) • La docente invita a los niños y niñas a participar de un juego denominado 	<ul style="list-style-type: none"> - Usb - Buffer

	<p>SIMÓN MANDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se explica que cuando escuchen una orden o indicación ellos tienen que realizarla, ejemplo: • Simón manda levantar la mano derecha o izquierda, mover la cabeza, tocarse las rodillas, mover los hombros, etc. • El alumno que realice todos los mandados, manda a decir simón manda a tocarse los dedos de la mano, simón manda a tocar el cabello de la maestra, lo que el quiera mandara a realizar a sus compañeros. 	
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gusto el juego? • ¿Qué partes del cuerpo se ha mencionado? • ¿Qué partes del cuerpo movieron? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>MANTENGO MI EQUILIBRIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que se sientan en el piso para explicarles el siguiente juego • Trazamos una línea en forma de zic-zac • Al inicio y al final cierta distancia • Formamos una fila de 4 participantes, a cada participante le entregamos un costal que deben sostener con sus manos para avanzar solo es válido saltar o correr hacia la línea que está en zic-zac. • Luego para el retorno tienen que hacer la misma acción. • El equipo que llega con todos sus integrantes gana el juego. <p><u>EL CORREDOR</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les digo que vamos a realizar una actividad. • Les explico las reglas del juego • Debemos correr solo por la línea que está en forma de zic-zac. • Si nos equivocamos volvemos a hacer el recorrido. • Trazamos una línea en forma de zic-zac tendrá un inicio y un final a una cierta distancia. • Formamos 2 filas al sonido del silbato deben correr por la línea en zic-zac llevando una pelota de trapo al llegar al final de la línea deben lanzar la pelota en la caja. • Si la pelota de trapo cae al piso de nuevo deben hacer la acción, solo vale cuando corres por la línea que está en zic-zac y que la pelota entre a la caja. • Deben correr sin perder el equilibrio. • Al terminar la docente felicita a los niños por su participación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Costal • Pelotas de trapo • Silbato

<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra indicara que los niños se recuesten en el piso • Luego inspiran profundamente por la nariz y exhalan poco a poco por la boca. • La maestra pregunta ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? • ¿Qué parte de su cuerpo movieron más? • Luego pedimos a los estudiantes que guarden los materiales. • Se les entrega plastilina para que molden y representen la experiencia • Les damos las gracias por la participación de la actividad. 	
----------------------	--	--

MANTENGO MI EQUILIBRIO



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 10	INDICADOR	
	MANTENGO MI EQUILIBRIO	Corre por la línea en zigzag hasta llegar a la meta.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro Luiscarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°11

ENCAJANDO PELOTAS

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 26 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro.	-Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos la clase saludando a todos los niños con mucha alegría • La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada LAS MANOS HACIA ARRIBA 	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer

	<p>Las manos hacia arriba Las manos hacia abajo Y como los gorilas ¡Uh! ¡uh! ¡uh! ¡uh! Todos caminamos</p> <p>Las manos hacia arriba Las manos hacia abajo Y como los gorilas ¡Uh! ¡uh! ¡uh! ¡uh! Todos caminamos.</p>	
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gusto la canción? • ¿Qué partes del cuerpo movieron? • ¿Cómo se llamaba la canción? 	
DESARROLLO	<p>ACTIVIDAD</p> <p>ENCAJANDO PELOTAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que se sientan en forma de media luna al centro del salón. • Presentamos siluetas de pelotas de colores distintos (amarillo, verde y rojo) que pegaremos en la pizarra. • Presentamos una piscina llena de pelotas de colores. • Formamos grupos de cinco integrantes, a cada integrante de cada grupo le daremos una caja • forrada del color mencionado • Cuando suene el silbato deben correr a la piscina de pelotas y coger las pelotas del mismo color de su caja. <p><u>LAS PELOTAS SALTARINES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les digo que vamos a realizar una actividad • Todos participan • Les explico las reglas del juego <ol style="list-style-type: none"> 1. Debemos correr y subir a la silla para encajar las pelotas en la caja 2. Si hacemos caer la pelota de nuevo realizamos la acción. • Formamos dos filas al sonido del silbato deben coger una pelota de color que está en la caja y correr. • Al llegar habrá una línea que trazamos para que suban encima de la silla y desde ahí lanzar la pelota para meterlos en el aro que será ubicado estratégicamente por la docente de aula. • El grupo que logren depositar todas las pelotas sin caerse al trepar las sillas serán los ganadores del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de colores • Caja • Silbato • Tiza • Usb

	<ul style="list-style-type: none"> Al terminar la docente felicita a los niños por su participación. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> La maestra indicara que los niños se recuesten en el piso Luego inspiran profundamente por la nariz y exhalan poco a poco por la boca. La maestra pregunta ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se sintieron al realizar las actividades? ¿Qué parte de su cuerpo movieron más? ¿Les gusta la clase del día de hoy? Luego pedimos a los estudiantes que guarden los materiales. Se les entrega plastilina para que molden y representen la experiencia Les damos las gracias por la participación de la actividad. 	

ENCAJANDO PELOTAS



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 11	INDICADOR	
	ENCAJANDO PELOTAS	Lanzan con la mano derecha los objetos para meterlos a un aro.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro Luiscarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 12 EL SALTO LARGO

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 27 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños, La docente invita a los niños y niñas asentarse en media luna, para que escuchen un lindocuento, llamado: EL CONEJO SALTARÍN 	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer

	<p>Había una vez, un conejo muy alegre que vivía en el bosque cerca del río. Sus amigos lo llamaban Saltarín, era amigo de todos los pequeños animalitos del bosque. Un día cuando todos estaban ocupados en sus labores diarias, llegó hasta allí un enorme perro cazador el cual perseguía a sus presas usando su potente olfato. En ese momento se encontró en su camino a Juanita la tortuguita, quién no tuvo tiempo de salir huyendo. Impresionada al ver al feroz animal, no se le ocurrió otra mejor idea que quedarse escondida dentro de su caparazón, mientras el perro la olfateaba con ánimos de dañarla. Osín, el oso pardo, quien había tenido la oportunidad de ver todo lo que había sucedido, salió corriendo a avisar a Saltarín y sus demás compañeros. Entonces Saltarín llegó al instante y empezó a saltar de aquí para allá, saltando con sus dos pies junto de un lado hacia el otro lado, mareando al perro, quién no sabía que hacer; pues los pajaritos y demás animalitos empezaron atacarlo, lanzándole ramas de árbol y pequeñas piedras desde las alturas. Finalmente, al perro no le quedó más remedio que salir huyendo con el rabo entre las piernas. Desde entonces todos los animalitos decidieron nombrar a Saltarín, como su jefe de seguridad y vivieron contentos siempre</p>	
<p>Recuperación de saberes previos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se llama el cuento? • ¿Quién les quería cazar? • ¿Qué hizo saltarín? • ¿Cómo saltaba saltarín? 	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad</p> <p>EL SALTO LARGO</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente pide a los estudiantes que formen grupos. • Luego se les entregara los materiales para iniciar con la actividad • Los participantes al sonido del silbato deben iniciar el juego saltando de un lado hacia el otro por una línea recta y luego deben armar la torre de latas. • Luego deben de volver saltando por la misma línea y tocar a su compañero para que la siguiente forma la segunda torre de latas y así sucesivamente hasta llegar formar la torre. • El grupo que gane en armar la torre de latas son los ganadores del juego. <p>EL BAILE DE LA SOGA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente escogerá a cuatros alumnos para que agarren las puntas de la sog a de un extremo y del otro extremo 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de colores • Caja • Silbato • Tiza • Usb

	<ul style="list-style-type: none"> • La docente formará dos equipos para realizar el juego saltando a los costados de la soga • Cuando suena el silbato deberán saltar por los costados de la soga hasta llegar a la meta • El equipo que avanza rápido gana el juego. • Al terminar la docente felicita a los niños. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra indicara que los niños se recuestan y pongan su mano sobre su vientre para que inhalen y exhalen y así lograr que relajen sus músculos. • La maestra pregunta: ¿Cómo se han sentido durante el juego? ¿Les gusto el juego? ¿para qué lo aprendimos? ¿les gusto la clase del día de hoy? • Se les entrega plastilina para que molden y representen la experiencia • Les damos las gracias por la participación de la actividad. 	

EL SALTO LARGO



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 12	INDICADOR	
	EL SALTO LARGO	Salta con los dos pies juntos de un lado hacia el otro lado.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 13

JUEGO CON MI CUERPO

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 28 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Brinca la soga con sus dos pies	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos la clase saludando a todos los niños con mucha alegría • Nos ponemos de pie con los niños en el medio del salón • Presentamos una canción <p>EL BAILE DEL CUERPO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer

	<p>Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover Lo voy a mover, lo voy a mover Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover Desde la cabeza hasta los pies La mano, la otra mano Mueve las manos y muévelo así El codo, ¡ay!, el otro codo Mueve tus codos y muévete así Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover Lo voy a mover, lo voy a mover Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover Desde la cabeza hasta los pies El hombro, el otro hombro Mueve tus hombros y muévete así La cabeza, ¡ay!, ay la cabeza Mueve tu cabeza y muévete así Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover Lo voy a mover, lo voy a mover Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover Desde la cabeza hasta los pies.</p>	
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes del cuerpo movieron? • ¿Les gusto cantar y bailar? • ¿Con que partes del cuerpo saltaron? 	
DESARROLLO	<p>ACTIVIDAD</p> <p>EL MOVIMIENTO DE MIS PIES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio con todos los niños • Se forman grupo de 4 participantes luego se le entrega a cada estudiante una pelota • Escogemos a dos alumnos para que agarren los extremos de la soga • Trazamos una línea de donde deben partir • Cuando suena el silbato deben correr llevando una pelota, pero deben pasar por encima de la soga • Y encajar a la caja que está a su frente • Gana el equipo que lleve más pelotas sin hacerlas caer al piso. <p><u>SALTARÍN, SALTARÍN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños en el patio, se designan algunas normas de convivencia • Se forman grupos de tres niños • Se sortean los niños que sostendrán la soga y el/la que saltarán • Luego se les explica el juego; cada niño debe saltar consecutivamente, si falla pierde y salta el siguiente niño. • La docente indica que brinquen utilizando sus piernas y pies • Luego reparte a los niños las sogas y les pide a dos niños tomar de los extremos la soga para hacerlo girar • El resto de los niños, en turnos y ordenadamente, saltaran sobre ella. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de colores • Caja • Silbato • Tiza • Usb

	<ul style="list-style-type: none"> • Pierde el niño que cometa un error al saltar. • La docente felicita a los niños por su participación y entusiasmo. • El juego termina con la participación de todos los alumnos. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cierran sus ojos y escuchan música relajante. • La maestra pregunta: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se han sentido durante el juego? • ¿Les gusto el juego? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿les gusto la clase del día de hoy? • los niños responden y comparten sus experiencias dialogando con sus compañeros sobre que les gustó más de la actividad. • Se les entrega plastilina para que molden y representen la experiencia • Les damos las gracias por la participación de la actividad. 	

JUEGO CON MI CUERPO



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 13	INDICADOR	
	JUEGO CON MI CUERPO	Brinca la soga con sus dos pies.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 14

MANTENERSE EN UN SOLO PIE

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 29 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos	-Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le damos la bienvenida a los estudiantes y realizamos los acuerdos para iniciar el trabajo • Preguntamos cómo se sienten y los animamos a participar en los juegos. • Presentamos una canción 	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer

	<ul style="list-style-type: none"> • La canción se llama: EL BAILE DEL STOP <p>vamos todos a bailar vamos todos a cantar con el baile del stop muchos se divertirán si la música al parar no has dejar de bailar no podrás continuar y en el juego perderás.</p> <p>baila,baila el baile del stop baila,baila el baile del stop baila y baila y para con la voz</p>	
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Les gusto la canción? • ¿Qué partes del cuerpo movieron? • ¿les gusto quedarse quietos? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>MI PIE SOLITARIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio del jardín con todos los niños en orden • Les decimos que jugaremos un juego • Los estudiantes libremente se desplazan libremente por el patio, cuando suene el sonido del silbido • Cuando diga la maestra grupo de dos se unirán de dos compañeros, pero se pararán con un solo pie. • Luego la maestra dirá grupo de tres, de cuatro, de cinco. • Pero todos deben hacerlo parándose con un solo pie sosteniéndose de sus compañeros. • El grupo que lo hace bien gana el juego. <p><u>MI PIE TRAVIESA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente establece las normas • La docente Mencionamos el siguiente juego • Ubicamos imágenes de los pies en el patio. • Forma en filas a los niños para empezar la actividad. • Nos desplazamos por el patio formando un trencito, saltando en dos pies y luego en uno. • Se colocará dos sillas juntas en un área libre de otros objetos • La docente se apoya en una silla con el pie derecho. Se le dirá al niño que observe y que haga lo mismo. • Si no lo logra, se le ayudara con uno de sus pies para elevarlo del suelo. • Se repitiera el procedimiento varias veces hasta que el niño pueda permanecer de pie unos 4 segundos mientras se sujeta de la silla • Luego pediré que repita la acción sin apoyo de la silla • La docente felicita a los niños por la actividad realizada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Usb • Buffer

<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se recuestan en el piso, escuchan música relajante y respiran profundamente. • La maestra pregunta: ¿Cómo se han sentido durante el juego? • ¿Les gusto el juego? • ¿para qué lo aprendimos? • los niños responden y comparten sus experiencias dialogando con sus compañeros sobre que les gustó más de la actividad. • Se les entrega plastilina para que molden y representen la experiencia • Les damos las gracias por la participación de la actividad. 	
----------------------	---	--

MANTENERSE EN UN SOLO PIE



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 14	INDICADOR	
	NOS MANTENEMOS EN UN SOLO PIE	Mantiene el equilibrio parándose con el pie derecho durante 4 segundos.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 15

MIS MOVIMIENTOS SIMPLES

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 30 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha, e izquierda)	-Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le damos la bienvenida a los estudiantes • Les digo que vamos a cantar y bailar una canción. • La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada <p style="text-align: center;">A LA IZQUIERDA, A LA DERECHA, ADELANTE Y ATRÁS</p> <p style="text-align: center;">Mano izquierda Agítala ahora</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer

	<p>Mano derecha Agítala s ahora Mano izquierda Agítala ahora Mano derecha Agítalas ahora A la izquierda, a la derecha! Da una vuelta ¡todo el mundo se divierte con los amiguitos! A la izquierda, a la derecha! Da una vuelta ¡todo el mundo se divierte con los amiguitos! Pierna izquierda arriba Bien hecho, pez Pierna derecha arriba ¡salta ahora! Pierna izquierda arriba Bien hecho, pez Pierna derecha arriba</p>	
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Cómo se llamaba la canción? • ¿Qué partes del cuerpo movieron? • ¿sus brazos hacia dónde movían? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>MIS MOVIMIENTOS SIMPLES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que se pongan en tres filas • Ubicamos a los estudiantes en un espacio delimitado en donde tengan libertad de movimiento. • Les decimos que danzaremos una danza lo cual todos deben participar • Prendemos la radio y ponemos una danza para que ellos lo bailan. • La danza es Cañeros de San Jacinto. • Los niños y niñas danzan libremente por todo el espacio y a la señal del silbato tienen que quedarse quietos y preguntamos a los niños y niñas que nombren: • ¿Quiénes están a tu derecha?, ¿Quiénes están a la izquierda? • ¿Quién está detrás de ti? ¿Quién está delante de ti? • De nuevo volvemos a danzar y así sucesivamente seguimos preguntando a los demás niños. • Felicitamos a los niños por su participación <p><u>LA PELOTA TRAVIESA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Formamos dos filas con los niños • Pegamos dos círculos de color rojo y azul en cada fila. • Les explicamos que el color azul representa la derecha, y el azul la izquierda • Cuando digo en voz alta a la izquierda deben saltar hacia la izquierda deberán guiarse por el color que está en el piso. • Cuando digo en voz alta a la derecha de igual manera deben saltar y ubicarse por el color. • Luego decimos saltamos adelante, atrás deberán hacerlo de igual manera. • Luego de haber terminado con la actividad nos sentamos en el piso, y pasamos una pelota, la pelota pasara de mano en mano preguntando si va a la derecha, izquierda, atrás o adelante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Silbato • Tiza • Usb

	<ul style="list-style-type: none"> • El juego termina cuando todos los participantes hayan tocado la pelota caminadora. • Al terminar la docente felicita a los niños por su participación. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se acuestan en el suelo • Les indicó que tensen distintas partes del cuerpo (manos, brazos, hombros) y luego lo relajan. • La maestra pregunta a los niños: • ¿Cómo se han sentido durante el juego? • ¿Les gusto el juego? • ¿para qué lo aprendimos? • Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros dibujando la parte que más les gusto de la actividad. • Se les entrega plastilina para que molden y representen la experiencia • Les damos las gracias por la participación de la actividad. 	

MIS MOVIMIENTOS SIMPLES



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 15	INDICADOR	
	MIS MOVIMIENTOS SIMPLES	Danza empleando movimientos simples (adelante, atrás, derecha e izquierda)	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 16

JUGAMOS FULBITO

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 3 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho.	-Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les damos la bienvenida a los estudiantes. • Nos ponemos de pies al centro del salón • La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada PIE – PIE - PIE Y pie pie pie pie pie pie 	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer

	<p>pie Pie pie pie pie pie pie pie Cadera, cadera, cadera (Cadera, cadera, cadera) Rodilla, rodilla, rodilla (Rodilla, rodilla, rodilla) Y pie pie pie pie pie pie pie Pie pie pie pie pie pie pie Cintura, cintura, cintura (Cintura, cintura, cintura) Cadera, cadera, cadera (Cadera, cadera, cadera) Rodilla, rodilla, rodilla (Rodilla, rodilla, rodilla) Y pie pie pie pie pie pie pie Pie pie pie pie pie pie pie.</p>	
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gusto la canción? • ¿Qué partes del cuerpo movieron? • ¿Les gusto cantar y mover sus pies? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>JUGUEMOS FULBITO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio con los niños en orden. • formamos dos filas • Trazamos una fila en la línea que trazamos ponemos una pirámide de tres latas • Formamos dos filas, los primeros de cada fila serán los que empiezan a patear la pelota. • Las latas estarán al medio del arco a medida que van pateando la pelota deben tumbar las latas y meter la pelota al arco. • Una vez que patearon la pelota al arco, deben darle la pelota al siguiente de la fila, el juego termina cuando todos hayan pateado. <p><u>JUEGO LA PELOTA INQUIETA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos el programa • La docente da la bienvenida a los niños • Establece las normas de convivencia a respetar durante el desarrollo de la sesión <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se designa a los jugadores y a un arquero, solo se puede patear la pelota con los pies ✓ No se puede agarrar la pelota para anotar ✓ Solo el arquero puede agarrar la pelota. • La docente inicia llevando y pateando la pelota al arco y les indica que deben de anotar ganar, luego explica el juego • El juego debe dividirse en dos partes, cada uno de 9 minutos • Cada equipo tiene 8 jugadores en el campo siendo uno su arquero • Los jugadores deben de llevar y patear la pelota para anotar un gol 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de colores • Silbato • Tiza

	<ul style="list-style-type: none"> • Gana el equipo que meta más goles • Al terminar la docente los felicita a los niños por su participación. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Cierran sus ojos y escuchan una música relajante. • La maestra pregunta: • ¿Cómo se han sentido durante el juego? • ¿Les gusto el juego? • ¿para qué lo aprendimos? • Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros dibujando la parte que más les gusto de la actividad. 	

JUGAMOS FULBITO



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 16	INDICADOR	
	JUGAMOS FULBITO	Demuestra su coordinación pateando la pelota con el pie derecho.	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 17

MI CUERPO ES MUY LENTO

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 04 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) Lento Muy Lento	-Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos la clase saludando a todos los niños con mucha alegría. • La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para escuchar un cuento. • TEMA: MI CUERPO ES MUY LENTO EL CUENTO DE LA TORTUGA Y LA LIEBRE 	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer



Había una vez una liebre muy vanidosa que se pasaba todo el día presumiendo de lo rápido que podía correr.

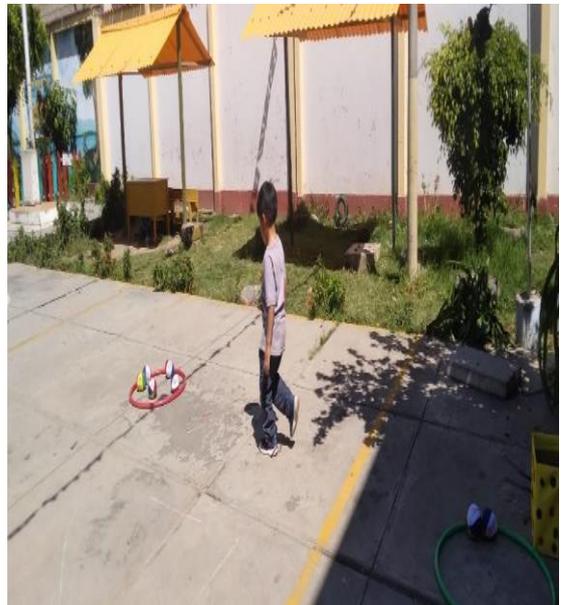
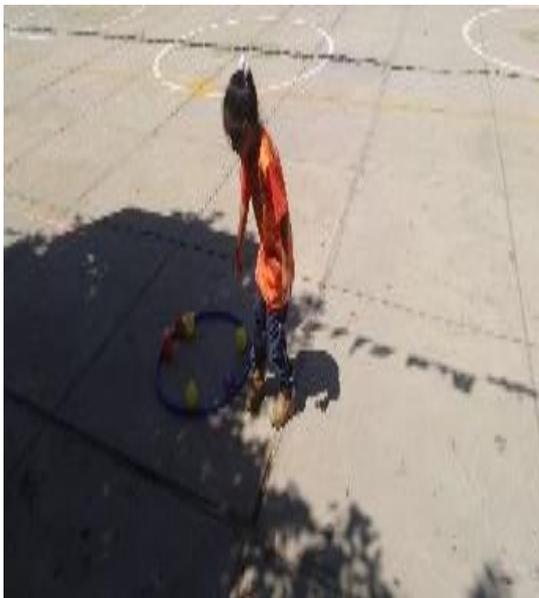
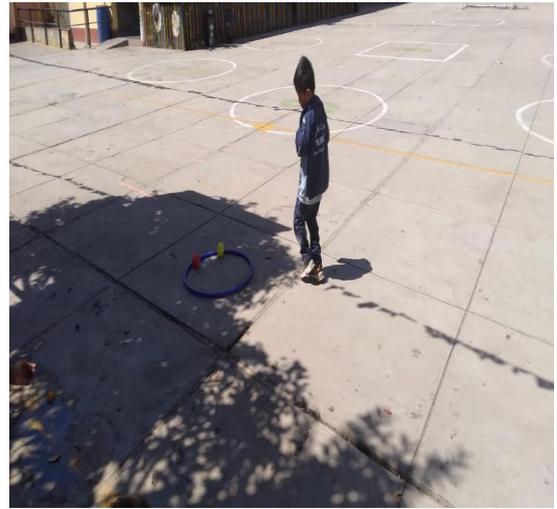
Cansada de siempre escuchar sus alardes, la tortuga la retó a competir en una carrera. Qué chistosa que eres tortuga, debes estar bromeando—dijo la liebre mientras se reía a carcajadas —Ya veremos liebre, guarda tus palabras hasta después de la carrera— respondió la tortuga. Al día siguiente, los animales del bosque se reunieron para presenciar la carrera. Todos querían ver si la tortuga en realidad podía vencer a la liebre. El oso

comenzó la carrera gritando: —¡En sus marcas, listos, ya!
La liebre se adelantó inmediatamente, corrió y corrió más rápido que nunca. Luego, miró hacia atrás y vio que la tortuga se encontraba a unos pocos pasos de la línea de inicio. —Tortuga lenta e ingenua—pensó la liebre—. ¿Por qué habrá querido competir, si no tiene ninguna oportunidad de ganar? Confiada en que iba a ganar la carrera, la liebre decidió parar en medio del camino para descansar debajo de un árbol. La fresca y agradable sombra del árbol era muy relajante, tanto así que la liebre se quedó dormida. Mientras tanto, la tortuga siguió caminando lento, pero sin pausa. Estaba decidida a no darse por vencida. Pronto, se encontró con la liebre durmiendo plácidamente. ¡La tortuga estaba ganando la carrera, Cuando la tortuga se acercó a la meta, todos los animales del bosque comenzaron a gritar de emoción! Los gritos despertaron a la liebre, que no podía dar crédito a sus ojos: la tortuga estaba cruzando la meta y ella había perdido la carrera

<p>Recuperación de saberes previos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gusto el cuento? • ¿Quién era rápido? • ¿Qué animal era el más lento • ¿Quién ganó la carrera? • ¿Les gusto el cuento? • ¿les gustaría correr? 	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad</p> <p>MI CUERPO ES MUY LENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les decimos a los niños que iremos a jugar un juego al patio • Para esto la maestra indica el juego en que consiste • Trazamos una línea de inicio y otra de final 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Para esto ubicamos a todos los niños en pareja en la línea de inicio • A cada pareja le damos un globo inflado, para esto llevaran los globos al medio de sus cabezas de los niños • El que lo haga caer pierde el juego, deben llevarlo lentamente para que no se caiga ni se vuele el globo. El que llega al final de la línea gana el juego. <p><u>VAMOS A CORRER LENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños • Les presentamos pelotas de trapo • Y dos ula ula • Luego establecemos las normas (Respetar a nuestroscompañeros) • Para ello formamos dos grupos. • Colocamos los ula-ula frente a frente, una ula-ula tendrá pelotas de trapo en su interior. • Y la otra ula-ula estará vacía, cuando suene el silbato. • Deben correr lentamente llevando las pelotas del ula-ula al otro ula-ula que está vacía. • Cuando terminen deben tocarle la mano al otro compañero de la fila para que haga la siguiente acción. • Deben avanzar lentamente, culmina el juego cuando todos hayan participado. • La maestra felicita a los niños por su participación en el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Tiza • Radio • Usb • Pelotas
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza la relajación con música suave y un tono de voz calmado y profundo. • La maestra pregunta: ¿Cómo se han sentido durante el juego? • ¿Les gusto el juego? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿les gusto la clase del día de hoy? • los niños responden y comparten sus experiencias dialogando con sus compañeros sobre que les gustómás de la actividad. 	

MI CUERPO ES MUY LENTO



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 17	INDICADOR	
	MI CUERPO ES MUY LENTO	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (lento) Lento Muy Lento	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 18

SEGUIMOS EL RITMO RÁPIDO

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 05 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido) Rápido muy rápido	-Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	En grupo de clase <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños. • La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo. • Para escuchar un cuento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer

LA LIEBRE VELOZ Y EL CONEJO ENVIDIOSO

En ese bosque todos sabían que la liebre era el animal más veloz. Todas las mañanas, antes de que saliera el sol, la liebre corría y corría por las estrechas sendas entrenando cada día. Cuando los demás despertaban, ya había hecho kilómetros y kilómetros sin que nadie se enterara. Tan solo el búho, cada amanecer, veía a la liebre correr, pero no decía nada. Un día, un conejo con fama de envidioso, se plantó delante de la liebre y dijo delante de todos: Es fácil ser el más veloz cuando la naturaleza te da ese dónde La liebre oyó al conejo, pero no dijo nada. Al otro día el conejo volvió a decir: - ¡Dejad paso a la liebre que corre como un rayo! - y al mismo tiempo, mofándose de ella, hizo una mueca cuando pasó por su lado. Cada día, la liebre escuchaba y aguantaba sus burlas sin decir nada. Una tarde, el conejo envidioso fue a visitar a sus padres a una madriguera cercana, y en el camino se hizo de noche. De repente le llegó el olor inconfundible del fuego y, enseguida se vio envuelto entre las llamas y una espesa humareda. Empezó a toser ahogándose y no podía ver nada con el humo. El búho desde lo alto de un árbol ululó enseguida alertando a los animales: - ¡Fuego, fuego, fuego! - y todos salieron huyendo de allí. ¿Todos? No. La liebre fue corriendo hacia el fuego y, poniendo en peligro su vida, se metió entre las llamas y fue salvando a los animales que estaban en el incendio. Entre ellos se encontraban el conejo envidioso y sus padres. En poco tiempo, gracias al búho y a la liebre, se habían salvado muchos animales del terrorífico incendio. El conejo envidioso agachó las orejas y muy apesadumbrado dijo delante de todos: Perdóname liebre. Y entonces, fue cuando el conejo descubrió lo que ya todos sabían; la liebre además de ser la más veloz, era valiente y generosa. La liebre continuó corriendo, corriendo, corriendo, antes de que saliera el sol. El búho, nunca contó en el bosque, que la liebre

	además de ser veloz, valiente y generosa tenía una voluntad de hierro.	
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra pregunta: • ¿Cómo se llamaba el cuento? • ¿Quién era el más veloz? • ¿se movieron lento o rápido? • ¿Les gusto el cuento? • ¿Quieren ser como el conejo rápido? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>LA PELOTA CORREDORA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con los niños salimos al patio ordenadamente y nos sentamos formando un círculo • Les decimos que vamos a jugar un juego con la pelota, corredora, la pelota deberá pasar únicamente por las manos de cada uno de los niños. • Deben pasarlo lo más rápido que puedan • Para jugar este juego se pondrá una música, cuando pare la música el niño que tiene la pelota pierde y va saliendo del juego. • El juego termina con la participación de todos los niños. <p><u>LA PELOTA RÁPIDA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños • Les digo que vamos a jugar el juego de la pelota rápida • Establecemos las normas (Respetar a nuestros compañeros) • Ubicamos los ula-ula frente a frente, una ula-ula tendrá dentro las pelotas de trapo. • Formamos dos filas, los primeros niños que están delante serán los que empiezan el juego • Cuando la maestra toca el silbato debe salir el primer niño de la fila a llevar las pelotas del ula-ula al otro ula-ula tiene que hacerlo rápidamente. • Una vez que termina debe correr y tocar la palma de mano de su compañero. • Luego el siguiente de la fila le toca. • Termina el juego cuando todos hayan participado. • La maestra felicita a los niños por su participación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de colores • Caja • Silbato • Tiza • Usb
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra indica que pongan su mano sobre su vientre para que inhalen exhalen y así lograr que relajen sus músculos. • La maestra pregunta: ¿Cómo se han sentido durante el juego? • ¿Les gusto el juego? ¿para qué lo aprendimos? • ¿les gusto la clase del día de hoy? • los niños responden y comparten sus experiencias dialogando con sus compañeros sobre que les gustó más de la actividad. 	

SEGUIMOS EL RITMO RÁPIDO



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 18	INDICADOR	
	SEGUIMOS EL RITMO RÁPIDO	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música (rápido) Rápido Muy Rápido	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 19

MOVIMIENTOS DE MIS MANOS Y PIES

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 10 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Psicomotricidad - Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapatos de la música ritmo pies y manos	-Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños. • La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: EL MOVIMIENTO DE MIS MANOS <p style="text-align: center;">Saco una manita, la hago bailar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer

	<p>La cierro, la abro y la vuelvo a guardar Saco la otra mano, la hago bailar la cierro, la abro y la vuelvo a guardar Saco las dos manos, las hago bailar el cierro, las abro y las vuelvo a guardar A mis manos, a mis manos yo las muevo Y las paseo y el paseo A mis manos, a mis manos yo las muevo Y las paseo haciendo así Haciendo ruido y poco ruido Golpeamos los pies, las manos también Y haciendo ruido y mucho ruido Golpeamos los pies, las manos también.</p>	
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gusto la canción? • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes del cuerpo movieron? • ¿Les gusto cantar y mover sus manos y sus pies? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>MOVIMIENTO DE MIS MANOS Y PIES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio con los niños de manera ordenada • Formamos dos filas • Trazamos dos líneas uno de inicio y otro de final • Debemos llegar a la otra línea haciendo dos golpes con el pie y haciendo dos palmas con las manos • Lo haremos primero lentamente para memorizarnos • Ahora que ya saben cómo hacerlo • Hacemos la acción más rápido, todos debemos participar. El juego termina cuando todos hayan participado. <p><u>DE LOS PIES Y MANOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencionamos el siguiente juego • Formamos dos filas trazamos una línea de salida y de final • Ponemos en el piso, la cartulina y tocan la figura de la mano con mis manos y los pies con mis pies. • Cuando suene el silbato de la maestra los primeros de cada fila deben realizar de acuerdo a la imagen que se muestra en la cartulina hasta culminar. • Luego corre y toca el hombro de su compañero. • Ahora el siguiente hace la misma acción • Termina el juego cuando todos participan. • La maestra felicita a todos los niños por su 	<ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Tiza • Usb • Cartulina • Imagenes De los pies y manos • Goma • Plumones • silbato

	participación.	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se recuestan en el piso • Los niños inspiran y expulsan el aire de manera profunda y pausada. • La maestra pregunta: ¿Cómo se han sentido durante el juego? • ¿Les gusto el juego? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿les gusto la clase del día de hoy? • los niños responden y comparten sus experiencias dialogando con sus compañeros sobre que les gustó más de la actividad. 	

MOVIMIENTOS DE MIS MANOS Y PIES



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 19	INDICADOR	
	MOVIMIENTO DE MIS MANOS Y PIES	Realiza sonidos rítmicos con palmas y con los zapatos de la música. Ritmo pies y manos	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

SESIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 20 SOMOS UN ESPEJO

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Institución Educativa Inicial: 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3. Área: Psicomotricidad
- 1.4. Docente de Aula: Reyda Miriam Caqui Bonifacio
- 1.5. Fecha: 11 de junio del 2023
- 1.6. Tiempo: 45 minutos

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de un compañero: caminando y bailando.	-Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS
INICIO (Motivación)	<p>En grupo de clase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños. • La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada <p style="text-align: center;">ME MIRO EN EL ESPEJO</p> <p style="text-align: center;">Me miro en el espejo, me quiero conocer. Saber qué cara tengo, y de qué color la piel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usb • Buffer

	<p>Me miro en el espejo, me quiero descubrir. Contar las pocas pecas que tengo en mi nariz. Me miro en el espejo, me quiero como soy. No importa si soy flaco, o petiso y panzón. Así soy yo, así soy yo. Mucho gusto en conocerme y encantado de quien soy. Porque así soy yo, así soy yo. Mucho gusto en conocerme y encantado de quien soy.</p>	
Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gusto cantar? • ¿Qué partes del cuerpo movieron? • ¿A quién imitaron? • ¿En dónde nos miramos si estamos muy bien? 	
DESARROLLO	<p>Actividad</p> <p>MI AMIGO EL ESPEJO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que se sientan en sus respectivas sillas • Cantamos la canción espejito, espejito quien es la más bonita(o) • Mencionamos a uno de los niños, el saldrá al frente y se mirara en el espejo le preguntaremos como es su contextura si es delgado, gordo. • Luego cantamos de nuevo la canción y llamamos a otro niño para que menciona el color de su piel, el color de su cabello • Hacemos la misma acción con los demás niños hasta que todos participen. <p><u>EL ESPEJO MÁGICO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos con los niños, les digo que vamos a jugar al espejo mágico. • Luego establecemos las normas, se agrupan los niños de a dos y luego les explico las reglas • El niño debe de imitar cada movimiento corporal de su compañero. • Antes de comenzar el juego, la docente pide que le imiten a ella; si mueve el brazo, los pies, la cabeza, etc. Los niños también lo moverán. • Se forman de a dos, un niño se sitúa en frente del otro • Uno debe inventar gestos y movimientos. Y el otro compañero tiene que imitar todo lo que realice el niño al que tiene delante • No podrán hablar ni acercarse solo imitarán los movimientos corporales de su compañero. • Ganan los niños que imiten correctamente, • La maestra felicita a los niños por su participación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espejo • Silbato • Tiza • Usb • Radio

<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos al niño que estire lo máximo que pueda los brazos (hacia arriba, hacia los lados) y que se mantenga durante un tiempo en esa posición y • luego bajan los brazos y se relajan. • La maestra pregunta: ¿Cómo se han sentido durante el juego? • ¿Les gusto el juego? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿les gusto la clase del día de hoy? • los niños responden y comparten sus experiencias dialogando con sus compañeros sobre que les gustó más de la actividad. 	
----------------------	--	--

SOMOS UN ESPEJO



LISTA DE COTEJO

N.º	SESIÓN N.º 20	INDICADOR	
	SOMOS UN ESPEJO	Utiliza su cuerpo al imitar los movimientos y gestos de su compañero. (caminando y bailando)	
	APELLIDOS Y NOMBRES	Si	No
1	AGUSTIN VALVERDE, Lyam Gael		
2	ENCARNACION MEZA, Dylan Jheybi		
3	ESPINOZA MALPARTIDA, Ainara Aerith		
4	ESTEBAN RODRIGUEZ, Mariana Juana		
5	FALCON JARA, Fabia Sarai		
6	GUTIERREZ CRUZ, Max Matheo		
7	HERRERA NOREÑA, Emma Gabriela		
8	HUAMAN MELGAR, Avril Estela		
9	LUCAS VICENTE, Becker Franchesko		
10	MAGINO MENDOZA, Zoé Khalessy		
11	MEZA TOLENTINO, Henry Anibal		
12	MEZA TOLENTINO, Jhonny Anibal		
13	PIÑAN ROJAS, Albeiro LuisCarlos		
14	PRINCIPE CELADITA, Ricardo Valentino		
15	QUISPE ALBORNOZ, Zila Beatriz		
16	RIVERA PONCIANO, Cristhian Jacob		
17	SANTIAGO AGUIRRE, Axel Adrián		
18	SOVERO BARRETO, Zoeh Valeska		
19	TRINIDAD BEDOYA, Abdiel Sthefano		
20	VARGAS BARRETO, Victor Mijath		
21	VASQUEZ VILLEGAS, Anderson Piero		

ANEXO 3

CONSTANCIA DE APLICACIÓN



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADA PÚBLICA "MIRKO ARTEMIO VALVERDE ALMEIDA" DE LA ZONA CERO DE HUÁNUCO, QUE SUSCRIBE;

HACE CONSTAR:

Que, la señorita REYDA MIRIAM CAQUI BONIFACIO con DNI N° 46019684, estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación del IX ciclo del Programa Académico de Educación Básica: Inicial y Primaria, ha culminado satisfactoriamente la aplicación del proyecto de investigación, titulado: "PROGRAMA "MUEVE MI CUERPO" PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE INICIAL DE 4 AÑOS DE LA I.E 32927 MIRKO ARTEMIO VALVERDE ALMEIDA, AMARILIS-HUÁNUCO 2023", la aplicación inició el 12 de junio con el pre test y finalizando el 18 de julio del 2023 con el post test.

Se le expide la presente, a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Zona Cero, 18 de julio del 2023

Atentamente,


MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL - HUÁNUCO
[Firma]
Dra. Divina J. Marquez Zavallón
DIRECTORA

ANEXO 4

INFORME DE APROBACIÓN DE PROYECTO



INFORME N° 022-FCEyH-UDH-2023

A LA : Dra. Paola Pajuelo Gray
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
DE : Aguirre Palacin, Joel; Pajuelo Garay, Paola; Grandes Anapan, Manuel
ASUNTO : INFORME DE LA REVISIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACION DESCRIPTIVO
FECHA : 02 de mayo del 2023

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y a la vez hacerle llegar las siguientes observaciones del proyecto de investigación intitulado **“PROGRAMA “MUEVO MI CUERPO” PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE INICIAL DE 4 AÑOS DE LA I.E. CARLOS SHOWING FERRARI HUÁNUCO 2022”** del estudiante **REYDA MIRIAN CAQUI BONIFACIO**

Somos de la opinión de aprobar el proyecto de investigación y declarar apto para pasar a la siguiente etapa con la condición de citar adecuadamente las bases teóricas o enfoques que sustentan el trabajo.

Sin otro particular le reitero a usted, las muestras de mi consideración y estima personal.

Atentamente,

Aguirre Palacin, Joel

Pajuelo Garay, Paola

Grandes Anapan, Manuel

ANEXO 5

CARTA DE ACEPTACIÓN DE ASESOR



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACION BÁSICA:
INICIAL Y PRIMARIA



“Año del Bicentenario del Perú. 200 años de Independencia”

CARTA DE ACEPTACIÓN

LA DR. DORIS MIRYAM CHAMORRO VISCAYA

HACE CONSTAR:

Es grado dirigirme a usted. Para saludarlo cordialmente;

Dra.: PAJUELO GARAY PAOLA E.

DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES hago de su conocimiento que he aceptado ser la asesora de su proyecto de investigación titulado **PROGRAMA “ MUEVO MI CUERPO” PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE INICIAL DE 4 AÑOS DE LA I.E. N° 001 CARLOS SHOWING FERRARI -HUÁNUCO 2022** de la alumna **REYDA MIRIAM CAQUI BONIFACIO** con número DNI 46019684 de la **E.A.P. EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA BÁSICA** de la **UNIVERSIDAD PRIVADA DE HUÁNUCO** del IX ciclo, con código 2010210602, Sin más decir, reiterar mis saludos, aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y respeto.

Se le expide la presente Carta de Aceptación a solicitud de la parte interesada para los fines que estime por conveniente:

Atentamente:

Dra. Doris Miryam Chamorro Viscaya