



UNIVERSIDAD  
MARCELINO CHAMPAGNAT  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

# TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

TÍTULO:

Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Psicomotricidad en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa parroquial de San Miguel, Lima, Lima

AUTORES:

ARENALES MAURIÑO, Caroline Cristhine  
ESPINOZA CASTILLO, Inés del Pilar  
MASGO LOO, Selena

ASESOR / ASESORA:

ANGELES BAZO, Madeleine Susan  
ORCID: 0000-0001-5554-1179

PARA OPTAR AL  
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN:  
Educación Inicial



Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Permite descargar la obra y compartirla, pero no permite ni su modificación ni usos comerciales de ella.



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT  
Facultad de Educación y Psicología

## ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO	Presidenta
Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS	Vocal
Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA	Secretaria

**CAROLINE CRISTHINE ARENALES MAURIÑO**, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Psicomotricidad en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa parroquial de San Miguel, Lima”**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

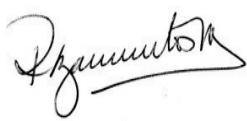
El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:


CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	RESULTADO
70923687	CAROLINE CRISTHINE ARENALES MAURIÑO	APROBADA POR UNANIMIDAD

Concluido el acto de sustentación, la Presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 12 de marzo del 2022.

  
SECRETARIA

  
VOCAL

  
PRESIDENTA



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT  
Facultad de Educación y Psicología

## ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO	Presidenta
Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS	Vocal
Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA	Secretaria

**INÉS DEL PILAR ESPINOZA CASTILLO**, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Psicomotricidad en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa parroquial de San Miguel, Lima”**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:

CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	RESULTADO
72540009	INÉS DEL PILAR ESPINOZA CASTILLO	APROBADA POR UNANIMIDAD

Concluido el acto de sustentación, la Presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 12 de marzo del 2022.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT  
Facultad de Educación y Psicología

## ACTA DE APROBACIÓN PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO PARA LA TITULACIÓN - PAT

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Madeleine Susan ÁNGELES BAZO	Presidenta
Mag. Rocío BARRIENTOS MONTELLANOS	Vocal
Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA	Secretaria

**SELENA MASGO LOO**, Bachiller en Educación, ha sustentado su Trabajo de Suficiencia Profesional, titulado **“Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Psicomotricidad en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa parroquial de San Miguel, Lima”**, para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación y del Trabajo de Suficiencia Profesional, acordó declarar a la Bachiller en Educación:

CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	RESULTADO
74928362	SELENA MASGO LOO	APROBADA POR UNANIMIDAD

Concluido el acto de sustentación, la Presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica.

Santiago de Surco, 12 de marzo del 2022.

SECRETARIA

VOCAL

PRESIDENTA

### Dedicatoria

Dedicamos el presente trabajo a nuestros padres, amigos y estudiantes, quienes siempre nos brindaron confianza y nos motivaron para lograr todas nuestras metas.

### Agradecimientos

Damos gracias a Dios por habernos permitido culminar una nueva etapa. Agradecemos también a nuestra familia, quienes nos han apoyado incondicionalmente para seguir creciendo como profesionales y también a nuestros profesores quienes con su dedicación y perseverancia nos hicieron querer de corazón nuestra carrera.

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**

**PAT - 2022**

**Nombres:**

**Caroline Cristhine**

**Apellidos:**

**ARENALES MURIÑO**

**Ciclo:**

**PAT 2022**

**Código UMCH:**

**70923687**

**N° DNI:**

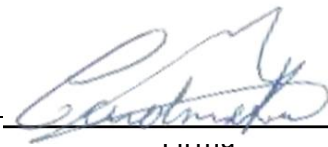
**70923687**

CONFIRMO QUE,

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, 04 de febrero de 2022



---



**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**

**PAT - 2022**

**Nombres:**

Inés del Pilar

**Apellidos:**

ESPINOZA CASTILLO

**Ciclo:**

PAT 2022

**Código UMCH:**

72540009

**N° DNI:**

72540009

CONFIRMO QUE,

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, 04 de febrero de 2022



---

Firma

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**

**PAT - 2022**

**Nombres:**

Selena

**Apellidos:**

MASGO LOO

**Ciclo:**

PAT 2022

**Código UMCH:**

74928362

**N° DNI:**

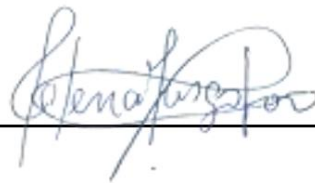
74928362

CONFIRMO QUE,

Soy el autor de todos los trabajos realizados y que son la versión final las que se han entregado a la oficina del Decanato.

He citado debidamente las palabras o ideas de otras personas, ya se hayan expresado estas de forma escrita, oral o visual.

Surco, 04 de febrero de 2022



Firma

## RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional que a continuación se presenta, tiene como objetivo formular una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Psicomotricidad en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa parroquial de San Miguel, Lima, Lima. Por ello, basándose en el paradigma sociocognitivo humanista de Jean Piaget, David Ausubel y Jerome Bruner (cognitivo), Lev Vygotsky y Reaven Feuerstein (social y cultural), Robert Sternberg, Martiniano Román y Eloísa Diez (Teoría de la Inteligencia). La propuesta didáctica contiene 3 capítulos: el primero consta de la planificación del trabajo de suficiencia profesional, el segundo se presenta el marco teórico con las bases teóricas de los paradigmas según diversos autores y el último capítulo la programación curricular.

## ABSTRACT

The present work of professional sufficiency that is presented below, aims to formulate a didactic proposal for the development of the competences of the area of Psychomotricity in 4-year-old students of the initial level of a parish educational institution of San Miguel, Lima, Lima. Therefore, based on the humanist sociocognitive paradigm of Jean Piaget, David Ausubel and Jerome Bruner (cognitive), Lev Vygotsky and Reaven Feuerstein (social and cultural), Robert Sternberg, Martinian Roman and Eloísa Diez (Theory of Intelligence). The didactic proposal contains 3 chapters: the first consists of the planning of the work of professional sufficiency, the second presents the theoretical framework with the theoretical bases of the paradigms according to various authors and the last chapter the curricular programming.

## ÍNDICE

Introducción	10
<b>Capítulo I: Planificación del trabajo de suficiencia profesional</b>	<b>11</b>
1.1. Título y descripción del trabajo	11
1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa	12
1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional	13
1.4. Justificación	13
<b>Capítulo II: Marco teórico</b>	<b>15</b>
<b>2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo</b>	<b>15</b>
2.1.1 Paradigma cognitivo	15
2.1.1.1. Piaget	15
2.1.1.2. Ausubel	18
2.1.1.3. Bruner	20
2.1.2 Paradigma Socio-cultural-contextual	23
2.1.2.1. Vygostsky	23
2.1.2.2. Feuerstein	24
<b>2.2. Teoría de la inteligencia</b>	<b>26</b>
2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg	26
2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia	29
2.2.3. Competencias (definición y componentes)	30
<b>2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista</b>	<b>31</b>
2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma	31
2.3.2. Metodología	31
2.3.3. Evaluación	33
<b>2.4. Definición de términos básicos</b>	<b>34</b>
<b>Capítulo III: Programación curricular</b>	<b>37</b>
<b>3.1. Programación general</b>	<b>37</b>
3.1.1. Competencias del área	37
3.1.2. Estándares de aprendizaje	37
3.1.3. Desempeños del área	38
3.1.4. Panel de capacidades y destrezas	38
3.1.5. Definición de capacidades y destrezas	39
3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas	40
3.1.7. Métodos de aprendizaje	42
3.1.8. Panel de valores y actitudes	43
3.1.9. Definición de valores y actitudes	43
3.1.8. Evaluación de diagnóstico	45
3.1.9. Programación anual	47
3.1.10. Marco conceptual de los contenidos	48
<b>3.2. Programación específica</b>	<b>49</b>
<b>3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades</b>	<b>49</b>
3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad	49
3.2.1.2. Actividades de aprendizaje	50
3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	62
3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.	71

<b>3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades</b>	<b>77</b>
3.2.2.1. Programación de proyecto	77
3.2.2.2. Actividades de aprendizaje	81
3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.	89
3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final	95
Conclusiones	99
Recomendaciones	100
Referencias	101

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad la sociedad atraviesa por diversos cambios en todos los ámbitos: social, económico y por supuesto en el sector educativo, el que ha sido el más afectado durante estos últimos 2 años debido a la pandemia del covid 19. Motivo por el cual, la educación enfrenta retos de adaptación a las nuevas necesidades de los estudiantes ya que el paso a la modalidad de estudio virtual ha implicado una modificación drástica en la metodología y pedagogía pues el empleo de las TICS se ha convertido en una herramienta indispensable para lograr los aprendizajes esperados.

Estos cambios han generado nuevos retos didácticos y pedagógicos en los docentes. Ante esta nueva situación, el paradigma sociocognitivo humanista, aparece como respuesta, gracias a los aportes que abordan el desarrollo del niño y adolescente de forma integral trabajando y desarrollando los cuatro saberes gracias al enfoque por competencias, que aseguran el proceso de enseñanza - aprendizaje. Es así que se considera importante que todos los estudiantes puedan aprender en base al desarrollo de competencias, capacidades, destrezas, habilidades y valores, para desenvolverse eficazmente en la sociedad habiendo cubierto sus necesidades.

En el contexto descrito, la sociedad propone nuevos retos a las personas que implican el desarrollo personal, así como el colectivo por lo que es “necesario cambios sustantivos en la formación de los ciudadanos y esos cambios afectan de manera ineludible a la escuela, a la universidad, al currículum, a los procesos de enseñanza y aprendizaje y a la labor docente” (Latorre, 2013, p. 9). Es por lo que la educación de la persona no debe centrarse solo en el saber si no que tiene que lograr ser capaz de saber, hacer y poder ser en la sociedad.

En esta nueva realidad en la que vamos regresando gradualmente a las aulas, es una gran oportunidad para reforzar las habilidades psicomotrices en los niños. Debido a las problemáticas se lleva a cabo esta propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de psicomotricidad en estudiantes de cuatro años del nivel inicial de una institución educativa parroquial, con la finalidad de adquirir conocimientos bajo las competencias psicomotrices utilizando el paradigma sociocognitivo.

## CAPÍTULO I

### Planificación del trabajo de suficiencia profesional

#### 1.1. Título y descripción del trabajo

Título: Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Psicomotricidad en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa privada de San Miguel, Lima, Lima.

Descripción del trabajo:

El presente trabajo se divide en tres capítulos: el primero, contiene los objetivos (general y específico), el diagnóstico de la institución educativa y la justificación según la problemática planteada. Por otro lado, en el segundo capítulo se presenta a profundidad y con detalles las bases científicas más relevantes de acuerdo al área de investigación con los exponentes de las teorías cognitivas y socioculturales del aprendizaje, dando así una base sólida a lo elaborado en el siguiente capítulo.

Finalmente, el tercer capítulo contiene el desarrollo sistemático de la programación curricular, desde lo general a lo específico. Así, se incluye la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad" dada por el Ministerio de Educación para el área de psicomotricidad en el nivel inicial dirigido al II ciclo, en donde están incluidos los niños de 4 años. Esta competencia luego será disgregada en sus elementos constitutivos y detallados en los diferentes documentos de programación, como el panel de capacidades y destrezas, el panel de valores y actitudes, las definiciones de los mismos, procesos cognitivos, etc. Todo ello, se concretiza en la unidad de aprendizaje, proyecto de aprendizaje, actividades, fichas de aprendizaje y evaluaciones, las que se encuentran perfectamente relacionadas entre sí.

## 1.2. Diagnóstico y características de la institución educativa

La institución educativa se encuentra ubicada en el distrito de San Miguel en una avenida muy recurrente, cuenta con un nivel socioeconómico medio, por ello la mensualidad es de S/100. A su alrededor se encuentra una caseta de serenazgo, farmacias, bodegas donde vende diferentes tipos de productos y cabe resaltar que hay un parque muy amplio llena de áreas verdes sin juegos para niños.

Asimismo, la institución educativa es parroquial está dirigida por las madres ursulinas teniendo convenio con el MINEDU, debido a que todas las docentes son contratadas por el estado y consta de dos niveles: inicial y primaria. Poseen aulas amplias con buena iluminación, cada una de ellas está conformada por un máximo de 25 niños. A su vez tiene diferentes ambientes para el mejor desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, tales como: una capilla, un espacio llamado “Atrio” (en donde se realizan únicamente las clases de religión), una sala pastoral, sala de computación (con computadoras y conexión a internet), también cuenta con 3 patios amplios (donde se realizan actividades motrices con material donado por MINEDU), durante el presente año se realizarán mejoras en los ambientes de la institución.

Gran parte de las familias son de tipo nuclear con padres casados, sin embargo, también existen padres divorciados que a pesar de ello mantienen una estrecha y adecuada relación por el bienestar de sus hijos. Todos los padres de familia se comprometen en apoyar a sus hijos teniendo en cuenta las carencias que presentan, pero en otros casos los padres no muestran interés hacia el desarrollo de los menores y los descuidan. La gran mayoría de padres son colaboradores al apoyar con la limpieza de aulas de sus hijos, en las donaciones de algunos víveres y en las actividades escolares.

El aula de 4 años de la institución educativa está conformada por 23 niños, quienes manifiestan algunas dificultades de equilibrio, lateralidad, coordinación gruesa y fina por lo que no han logrado desarrollar adecuadamente sus habilidades psicomotrices como por ejemplo el realizar saltos con dos pies, hacer pinzas con sus dedos (ejercicios de coordinación óculo manual), reconocimiento de derecha e izquierda, desplazamientos con objetos y mantener el equilibrio. Todo esto debido a que no contaban con los recursos suficientes para el desarrollo de las actividades.



### 1.3. Objetivos del trabajo de suficiencia profesional

- Objetivo general:

Formular una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Psicomotricidad en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa parroquial de San Miguel, Lima, Lima.

- Objetivo específico:

Proponer sesiones de aprendizaje para el desarrollo de la competencia del área de Psicomotricidad "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad" en estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa parroquial de San Miguel, Lima, Lima.

### 1.4. Justificación

El contexto de pandemia y confinamiento por el Covid 19, ha generado distintos cambios en los estilos de vida. En cuanto a la educación básica, la virtual ha generado cambios significativos. En el caso del nivel inicial, esta situación ha dado lugar al retraso del manejo de competencias básicas y fundamentales del área de psicomotricidad, que se consideran facilitadoras de otras más complejas.

En este tiempo, pese al esfuerzo de los padres, no se ha podido alcanzar los estándares esperados ya que por un lado no contaban con la preparación necesaria, los materiales adecuados, ni con los medios tecnológicos suficientes para responder a las necesidades de sus menores hijos. Así mismo los docentes tampoco contaban con los materiales necesarios de psicomotricidad para dictar las clases como por ejemplo: conos, colchonetas, varillas, hula hula, módulo de psicomotricidad, entre otros.

Durante el último periodo escolar, después de recoger las evidencias de aprendizaje, se ha corroborado que las dificultades de los estudiantes radican en el poco manejo de las habilidades motrices de los niños de 4 años. Por lo expuesto, consideramos importante ejecutar cambios significativos para el próximo retorno a clases presenciales que compromete a toda la comunidad educativa en la capacitación y desarrollo de propuestas novedosas; que deben ser desarrolladas en los espacios amplios que posee la institución empleando los materiales con los que se cuenta por medio de estrategias lúdicas y dinámicas que respondan a las necesidades concretas de los niños.

Por lo tanto, a la luz del paradigma sociocognitivo - humanista que permite comprender el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de forma integral, mediante su desarrollo evolutivo y la interacción con su entorno, fomentaremos el logro de las competencias, capacidades, destrezas, habilidades, valores y actitudes. Es así que el docente se convertirá en guía y facilitador para brindar las herramientas necesarias que garanticen al estudiante un aprendizaje significativo.

La propuesta didáctica presentada permitirá a los niños de cuatro años de la institución parroquial del distrito de San Miguel, desarrollar habilidades psicomotrices por medio de la ejecución de actividades con materiales lúdicos y fichas de trabajo inspiradas en el enfoque por competencias y habilidades cognitivas y emocionales para lograr un desarrollo psicomotriz significativo en cada uno de los estudiantes.

## Capítulo II

### Marco teórico

#### 2.1. Bases teóricas del paradigma Sociocognitivo

##### 2.1.1. Paradigma cognitivo

La psicología cognitiva separa las ideas asociacionistas del conductismo (estímulo-respuesta) y se centra en estudiar la mente y la conducta de la persona (Latorre, 2022). Este paradigma define los procesos, habilidades y destrezas que deben ser utilizados según la persona y lo que se desea aprender centrándose en el aprendizaje del estudiante como único protagonista. La formación de conceptos y del razonamiento lógico juega un rol fundamental en la adquisición de los conocimientos; ya que cuando estos van creciendo el almacenamiento, la recuperación, el reconocimiento, la comprensión y la organización son indispensables para acomodar la información recepcionada por los sentidos (Gil-Velázquez, 2020).

Por lo explicado, como factor más relevante entre el paradigma cognitivo y el tradicional tenemos que en el primero el profesor es solo un mediador y el estudiante construye sus propios conocimientos, mientras que tradicionalmente el profesor desempeñaba el rol de protagonista mientras que el estudiante era un ser pasivo que solo recepcionaba los conocimientos que se brindaban.

A continuación, se pasa a explicar los planteamientos de los principales representantes del paradigma cognitivo.

##### 2.1.1.1. Piaget

Jean Piaget nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchâtel y murió el 16 de septiembre de 1980 en Ginebra. Estudió biología en la Universidad de Nauchatel, posteriormente estudió filosofía y finalmente psicología. En 1924 realizó su primera publicación denominada “El lenguaje y pensamiento en el niño”. Fue creador de la psicología genética, que trata sobre cómo es que se genera la construcción del conocimiento en el niño mediante ciertos cambios evolutivos que se desarrollan desde el nacimiento hasta la adquisición del pensamiento abstracto (Fau, 2011).

Sus principales obras son: El nacimiento de la inteligencia en el niño (1936), Psicología de la inteligencia (1966), Seis estudios de la psicología (1964) y Estudios de la psicología genética (1973).

Según Latorre (2022) la asimilación surge de la integración de elementos exteriores en las estructuras cognitivas, es decir la integración que da el sujeto acerca de la información que proviene del medio, quien aclara las estructuras conceptuales que implica la actividad o interactividad del estudiante al desafiar los contenidos. Así mismo la acomodación, surge a través del proceso donde los conceptos se adaptan a las características reales de las cosas y encajan a la realidad; esta permite que la percepción y conocimiento del mundo sea una construcción del modelo actual.

Tanto con la asimilación como con la acomodación se adquieren nuevos conocimientos, los que pueden modificar las estructuras ya ubicadas en nuestro cerebro. Cuando se manifiesta un desequilibrio, se une la nueva información recepcionada a la anterior, con la finalidad de mantener y restablecer el equilibrio en las estructuras cognoscitivas.

Es así que divide el desarrollo de la lógica del niño en cuatro períodos o estadios los cuales son: sensorio-motriz, pre-operacional, operaciones concretas y operaciones formales. Todos ellos tienen una continuidad funcional, es decir son progresivos, van desde la menor a mayor complejidad manteniendo un orden de sucesión.

Estadios	Explicación
Período sensorio-motriz (0 a 2 años)	No habrá presencia de acciones mentales, sin embargo, se desarrollarán capacidades motoras básicas adquiridas de manera práctica en actividades que involucren a los sentidos y el movimiento.
Período pre-operacional (2 a 7/8)	Aparecen las habilidades verbales y símbolos en respuesta a los objetos ya conocidos. Esto

años)	favorecerá las distintas situaciones de juego y recreación donde también se observará en estas el egocentrismo como parte del desarrollo del “YO”.
Período de las operaciones concretas (7/8 a 11/12 años)	Se inicia la construcción de una lógica y distintas estructuras operatorias aún relacionadas con la acción y con la manipulación sobre los objetos.
Periodo de las operaciones formales (11/12 años a más)	Se desarrolla el pensamiento hipotético-deductivo que será utilizado sobre todo contenido lógico refiriéndose a enunciados verbales o hipótesis y ya no solo a los objetos.

(Adaptado de Piaget,1991, pp. 152-157)

Para Piaget (1991) el período pre-operacional es aquel en donde “se inicia el pensamiento con el lenguaje, el juego simbólico, la imitación diferida, la imagen mental y las restantes formas de la función simbólica”. (p.153).

Este proceso genera una asimilación de los conocimientos que hasta el momento se adquirieron gracias a los materiales u objetos que trabajan en conjunto con los sentidos. UNIR (2020) describe algunas características de esta etapa en donde el niño va adquiriendo las bases sobre cómo asimilar futuros conocimientos.

- Centralización: se centran solo en un objeto o en una situación a la vez.
- Animismo: se cree que los objetos inanimados tienen sentimientos y son reales.
- Egocentrismo: el niño no es egoísta, solo no es capaz de ponerse en los zapatos de otra persona y cree que toda gira a su alrededor.
- Irreversibilidad: no poseen la capacidad de regresar una secuencia al punto de partida.

- Juego: es normal que al comenzar este estadio jueguen sin interactuar con los demás, pero el juego se convertirá a esta edad en la principal herramienta para adquirir conocimientos.
- Juego simbólico: gusto por asumir roles y crear amigos imaginarios.

Las aportaciones de Piaget, serán aplicadas en la programación en 3 aspectos principales. El primero, plantear las actividades y contenidos acordes a las características y necesidades que presentan los estudiantes según el estadio en el que se encuentran. Segundo, propiciar el uso y manipulación de materiales concretos y la exploración del medio a través de los sentidos para aprender y adquirir conocimientos. Por último, como tercer aspecto, el desequilibrio; dentro de la sesión se trabaja un conflicto cognitivo para generar un "reto".

#### 2.1.1.2. Ausubel

David Paul Ausubel nació en 1918 en la ciudad de Brooklyn. Fue estudiante de medicina y psicología en la Universidad de Pennsylvania y posteriormente en la de Middlesex. Posterior a esto, estudió su doctorado en psicología del desarrollo en la Universidad de Columbia. Tuvo publicaciones sobre psicología cognitiva y también fue profesor en diversas universidades. En el año 1976, recibió un premio por su contribución a la psicología de la educación. Murió a sus 89 años en el año 2008 (UNAM, 2008).

Ausubel presenta el aprendizaje significativo, el cual es un proceso cognitivo que desarrolla la adquisición de nuevos conocimientos en unión con la estructura cognitiva ya existente en el estudiante, la cual solo se producirá cuando exista un vínculo entre ambos (Acevedo, 2014). Por otro lado, Monsalve (2019) también menciona que el aprendizaje significativo parte de los conocimientos previos de los estudiantes para llegar a los conocimientos aún por aprender. Por ello, es fundamental que el aprendizaje siempre parta desde lo que el estudiante ya sabe (recojo de saberes previos) para que construyan sus propios y nuevos conocimientos.

Según Latorre (2022) el aprendizaje memorístico se basa en que la nueva información se asimila de manera arbitraria, sin establecer una unión lógica al establecer conocimientos nuevos y los ya existentes. Por otro lado, el aprendizaje

mecánico, sucede cuando no hay unión de forma sustancial, coherente ni lógica de los nuevos conocimientos en conceptos ya existentes en el esquema mental del estudiante (Ausubel, 1983, como se citó en Latorre, 2017).

Para Ausubel el aprendizaje podría darse a través de 2 formas diferentes según los años en que se encontraba el individuo, pero ambas podían ser o significativas o repetitivas. Mencionaba el primer medio de aprendizaje durante los primeros años de vida, el cual era el aprendizaje por descubrimiento. Posterior a eso, en la escuela y cuando se es adulto se generaba el aprendizaje por recepción (Latorre, 2022).

Para que se dé el aprendizaje, Ausubel (1983) también presenta 4 requisitos que se deben de cumplir:

- Motivación: Como requisito relevante en este aprendizaje, ya que favorece la apropiación de conocimientos a través de materiales que atraigan la atención, con actividades que los involucren y los motiven a aprender, haciendo las actividades más atractivas.
- Recoger los saberes previos: Para MINEDU (2019) permite que el estudiante conecte con el nuevo conocimiento, además facilita que el docente identifique cuánto sabe el estudiante sobre el tema que se va a trabajar. De esta forma, mientras más relación entre lo previo y lo nuevo se genere, mayor será el aprendizaje significativo.
- Significatividad lógica: Consta en cómo los materiales y contenidos están presentados y ordenados, desde una secuencia lógica y ordenada que permita dar lugar a la construcción de nuevos conocimientos. Lo que quiere decir que no es importante solo el contenido, sino también la forma en cómo se brinda.
- Significatividad psicológica: Referida a cómo el estudiante conecta lo previamente aprendido con lo nuevo. Si es que tiene desarrollada la capacidad intelectual acorde a su edad para la asimilación y almacenamiento.

Además, otra de las aportaciones que nos dejó Ausubel fue la división del aprendizaje significativo en 3 tipos con el objetivo de que se genere un aprendizaje relacional entre los conocimientos que ya se tienen adquiridos y los nuevos que ingresan.

Aprendizaje de representaciones	Atribuir significado a objetos, imágenes, signos o símbolos.
Aprendizaje de conceptos	Los conceptos son construcciones o imágenes mentales, por medio de las cuales comprendemos las experiencias que emergen de la interacción con nuestro entorno.
Aprendizaje de proposiciones	Exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

(Adaptado de Latorre, 2017, p.4)

Las aportaciones de Ausubel nos permitirán basarnos en el aprendizaje significativo, donde tendremos en cuenta el recojo de saberes previos para saber qué es lo que ya conocen los estudiantes. Asimismo, los materiales que se creen y utilicen deberán ser motivadores y adecuados para los niños de 4 años. Por último, basándonos en la importancia de la aplicación de lo aprendido al realizar la transferencia en las sesiones de clase se elaborarán preguntas cómo, ¿para qué sirve lo que estoy aprendiendo?, ¿en qué me ayuda en un futuro?, logrando así generar el interés de seguir adquiriendo conocimientos.

#### 2.1.1.3. Bruner

Jerónimo Seymour Bruner nació el 1 de octubre de 1915 en New York (Estados Unidos) y falleció el 5 de junio del 2016. Bruner en sus primeros años de vida no pudo ver, ya que nació siendo invidente debido a un problema de cataratas, pero posteriormente fue sometido a una operación de vista. Estudió psicología en Duke University, su maestría la realizó en la Universidad de Harvard y se graduó en 1939. Tuvo la oportunidad de trabajar en su alma mater, en la cual propuso el desarrollo de la psicología cognitiva lanzando su primera obra denominada “A study of thinking”. La mayoría de sus obras están basadas en las ideas de Piaget, Luria y Vigotsky, en aspectos como las etapas del desarrollo enactiva, icónica y simbólica, entre otros temas (Abarca, 2017).



Bruner (1997) da a conocer el aprendizaje por descubrimiento con el fin de lograr un aprendizaje significativo, debido a que, de esa manera con este tipo de aprendizaje, los maestros ofrecen muchas oportunidades a los niños para aprender por sí solos. El aprendizaje por descubrimiento es aquel donde los estudiantes construyen de manera autónoma sus conocimientos, es ahí donde el maestro intenta que la información sea simplemente recibida.

Shunk (2012) expresó que el aprendizaje por descubrimiento se debe realizar a través de la organización de los profesores, para que cada estudiante reciba la ayuda necesaria y logre un aprendizaje positivo. Debido a ello, los niños han alcanzaron a establecer diferentes habilidades que reducen el soporte del docente para que se guíen por sí mismos.

Asimismo, hace referencia a una metáfora, la del andamiaje, que como la explica Babarro (2019) es la ayuda que se le da al estudiante para la construcción de sus propios aprendizajes. En este proceso el docente interviene básicamente como facilitador y apoyo en el proceso para que el estudiante logre el conocimiento. Para poder brindar esta ayuda es necesario conocer el nivel de desarrollo real de la persona para que así vaya avanzando hasta lograr el objetivo del aprendizaje, sin embargo, la intervención del docente no es permanente sino hasta el momento oportuno en el que se debe quitar las ayudas brindadas para que el estudiante continúe aprendiendo por sí mismo.

Brunner también presenta algunos principios para la instrucción, los cuales ayudarán en el proceso de aprendizaje. A continuación, se pasa a explicar según Perdomo (2019) los principios de la motivación, la estructura, la secuencia y el reforzamiento:

- Motivación: Hace referencia a la condición de preparar al estudiante hacia el aprendizaje manteniendo su interés a través de una motivación intrínseca. Los motivos que impulsan al niño hacia el aprender, son los siguientes:
  - a. El instinto innato de curiosidad, el cual actúa de manera automática desde que el ser humano nace.
  - b. La necesidad de desarrollar sus competencias, puesto que el ser humano manifiesta interés por actividades donde logra ser exitoso.

- c. La reciprocidad, considerando la necesidad de realizar una actividad de manera conjunta con los demás.
- Estructuración: El estudiante debe comprender la estructura fundamental de los contenidos, entendiéndolos de tal manera que los pueda relacionar significativamente. La adquisición de la estructura debe ser el objetivo principal de enseñanza debido a que:
  - a. El aprendizaje se vuelve más accesible facilitando un esquema general a los estudiantes.
  - b. Las ideas deben ser presentadas de manera simple y adecuada generando una retención más duradera.
  - c. El realizar una transferencia positiva establecerá relaciones significativas con posteriores contenidos.
  - d. Es una condición para poner en práctica los conocimientos.
- Secuenciación: Explica que Bruner propone la organización del currículo en espiral, en donde los contenidos son constantemente reorganizados para verificar la interiorización de los mismos. Para ello, la organización y presentación deberá seguir una secuencia de 3 estadios acorde a la edad y el determinado momento en la cual se brinda la enseñanza al estudiante.
  - a. Estadio enactivo, en donde las acciones representan un conocimiento.
  - b. Estadio icónico, en donde aparece la capacidad de imaginar objetos sin tenerlos reemplazándolos por una imagen espacial.
  - c. Estadio simbólico, en donde las experiencias son plasmadas a través de términos lingüísticos.
- Principio del reforzamiento: El aprendizaje se favorece mediante el reforzamiento, la repetición y ejercicio constantemente de los conocimientos adquiridos.

La presente propuesta educativa toma en cuenta la teoría de Bruner que explica el aprendizaje por descubrimiento, el cual se considera importante para el desarrollo de las competencias psicomotrices en niños de cuatro años del nivel

inicial. Dicha teoría, propone a los docentes empezar a comprender que deben centrarse en el estudiante como eje principal. Asimismo, incentiva a mantener una constante motivación para reforzar los nuevos contenidos adquiridos a través de indagaciones autónomas y resoluciones de problemas obteniendo un aprendizaje positivo para el estudiante.

### 2.1.2. Paradigma socio-cultural-contextual

El paradigma socio-cultural fue inicialmente desarrollado por Vygotsky a partir de la década de 1920. Este paradigma plantea que el aprendizaje se da basándose en la interacción social que tenga un individuo con su mundo, ya que así la persona aprenderá de manera autónoma a través de la experiencia y la intercomunicación. (García, s.f.)

#### 2.1.2.1. Vygotsky

Según Sulle, Bur, Stasiejko y Celotto (2014), Vygotsky nació el 12 de noviembre de 1896 en Bielorrusia, localidad de Orsha, perteneció a una familia judía y falleció en 1934 a los 38 años en Moscú-Rusia. Estudió medicina, derecho, filosofía y literatura. El pensamiento de Vygotsky se basó en la construcción de una psicología unificada, capaz de indagar el estudio de la conciencia sin prescindir de aspectos históricos, culturales y sociales.

Vygotsky plantea la interacción sujeto-objeto, el cual muestra la relación entre ambos sujeta a las condiciones histórico-culturales del entorno. Esta relación se transforma en un triángulo representado por sujeto, objeto de conocimientos e instrumentos socioculturales encontrados como influencia de su contexto cultural (García, s.f.). Por ello, la influencia del medio que rodea al sujeto (estudiante) desempeña un rol fundamental en la adquisición de nuevos conocimientos, puesto que el estudiante irá reconstruyendo sus estructuras cognitivas con todo lo que recepcione de su contexto.

También expone sobre el principio del doble aprendizaje en donde el desarrollo del sujeto cumple 2 niveles pasando primero por el social (interpsicológica) y luego por el individual (intrapicológica):

Formación interpsicológica	Formación intrapsicológica
La adquisición del pensamiento y el lenguaje se da mediante la práctica, pero no de manera individualista sino a través de la sociabilización.	Teniendo como concepto lo aprendido socialmente, se asimilan los procesos en el sujeto.

(Adaptado de Latorre, 2022)

Asimismo, Vygotsky establece tres niveles de desarrollo por los cuales el sujeto tiene que atravesar. Primero, pasan por la zona de desarrollo real, el cual se refiere a las competencias ya adquiridas que el individuo realiza de forma independiente, es decir cuando ya tiene interiorizado un tema. Luego, el sujeto pasa por la zona de desarrollo próximo, donde necesita la ayuda progresiva de un mediador (el docente) para comprender un contenido; hasta llegar finalmente a la zona de desarrollo potencial, donde los estudiantes alcanzan el máximo nivel de aprendizaje de forma autónoma (EIDLE, 2018).

Es por ello que el presente programa dirigido a niños de 4 años, tiene como referencia la teoría de Vygotsky, que se fundamenta en la interacción e involucración entre el maestro, los estudiantes y su entorno. Esto quiere decir que los niños no solo moverán o conocerán su esquema corporal, sino que a través de las actividades motrices también trabajarán en equipo y podrán relacionarse con sus pares.

#### 2.1.2.2. Feuerstein

Según Inteligencia Productiva (2013), Reuven Feuerstein nació en Rumania en 1921 y fue de origen judío. Aprendió a leer a los tres años de edad, lo que lo llevó a iniciar sus cualidades de educador. En 1970 obtuvo el grado de Doctor en Psicología del Desarrollo en la Universidad de La Sorbonne en Francia. Feuerstein, consideraba al ser humano como un sistema abierto al cambio que necesariamente iba a tener modificaciones. Tuvo la idea de que el aprendizaje se puede mediar y que el mediador, tenía un papel fundamental en el proceso.

Es así como presenta la teoría de la experiencia del aprendizaje mediado, la cual explicada por Gómez (2013) es cuando el sujeto modifica sus estructuras con el apoyo e interacción con su medio o material. En este caso para que se logre la mediación se necesita el apoyo de un mediador (el docente) quien tomará en cuenta ciertas características para que sea posible la interacción.

- Tiene que tener intencionalidad y reciprocidad para que se logre el aprendizaje.
- Tiene que ser trascendente, enseñando lo que pueda ser utilizado en el futuro.
- Tiene que tener significado para así generar un interés por el tema.
- Posee una competencia, que potencia el aprendizaje regulando y controlando las conductas mediante una participación activa y compartida.
- Propicia la individualización y diferenciación psicológica aplicando diferentes formas de aprendizaje según las necesidades de todos los sujetos.

Feuerstein también da a conocer a través de la teoría de la modificabilidad cognitiva, que el ser humano tiene la capacidad para cambiar la estructura de su funcionamiento cognoscitivo. Indica que el organismo humano está lleno de plasticidad y flexibilidad el cual lo lleva a un alto nivel de modificabilidad que lo hacen impredecible en su comportamiento y desarrollo. Por otro lado, también menciona que el ser humano es capaz de producir la realidad y no solo de observarla y registrarla. A su vez considera que el cambio es el objetivo principal de la evaluación y de la interacción educativa frente a la medición del nivel de funciones cognoscitivas y modificables (Gómez, 2013).

Además, Feuerstein creó el Programa de Enriquecimiento Instrumental, en el cual se basó en el concepto de que el desarrollo cognitivo y sus procesos son modificables. A su vez añadió que a través del PEI, es más fácil poder determinar y estimular las funciones cognitivas de las personas, dejando de lado los test psicométricos, los cuales él juzgaba porque a través de ellos se obtenían un diagnóstico que categorizaban a los estudiantes dejando a muchos de ellos siendo despreciados por otras personas (Barragán, 2020).

Uno de los principales objetivos que tiene el PEI, es que, a través de la aplicación de diferentes instrumentos diseñados en este programa, se puede observar cómo los estudiantes aprenden y mejoran sus funciones cognitivas. A su vez el programa brinda a los estudiantes “conceptos, habilidades, estrategias, operaciones y técnicas necesarias para funcionar como estudiantes independientes, para diagnosticar y para ayudar a los estudiantes a aprender a aprender” (Feuerstein, 1994, como se citó en Avendaño, Parada y Casadiego, 2020, p. 169).

Las aportaciones de Feuerstein favorecen a la presente investigación donde la maestra tiene un papel fundamental al ser mediadora, teniendo en cuenta la diversidad de estudiantes. Es así que debe identificar y responder las necesidades y formas de aprendizaje de cada uno de los sujetos para la planificación de las actividades del proyecto teniendo la capacidad de poder reajustar las estrategias durante la sesión según lo que va observando.

## **2.2. Teoría de la inteligencia**

### 2.2.1. Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg

Robert Sternberg nació el 8 de diciembre de 1949, es psicólogo cognitivo estadounidense. Publicó varios libros entre ellos “Inteligencia exitosa”, “Evolución y desarrollo de la inteligencia”. Sus investigaciones se centraron en el estudio de la inteligencia y la creatividad, enfatiza su teoría triárquica de la inteligencia en la cual determina la inteligencia en términos del mundo interno del individuo, su mundo exterior y la experiencia del individuo en el mundo. (International conference on thinking Bilbao, 2015)

Prieto y Sternberg (1991) presentan la teoría triárquica, con la finalidad de desarrollar la inteligencia en tres subteorías:

- Subteoría contextual: Busca explicar la aplicación de los componentes de la inteligencia en situaciones cotidianas donde existen 3 mecanismos mediante los que la persona se relaciona con el entorno, el cual influenciará en el desarrollo de sus habilidades.
  - a. Adaptación: Modificación de las funciones tanto cognitivas como afectivas y las conductas para generar un espacio que responda a las necesidades.

- b. Selección: Rechaza condiciones adversas y elige otro espacio en donde esté en armonía con lo que requiere el individuo.
  - c. Modelado: Cuando el sujeto no está ajustado al espacio y no puedo seleccionar otro surge el modelado, el cual se basa en los cambios que realiza en el medio para facilitar una mejor adaptación.
- Subteoría experiencial: Mayormente nos encontramos frente a situaciones nuevas, pero conforme uno va apropiándose de experiencias domina dichas situaciones. Esta se basa en qué tan bien se ejecute una tarea, en relación de su novedad y la capacidad que tenga la persona para realizarla. Es por ello que se hace mención a dos grandes momentos, en el mundo del individuo, que influyen en el aprendizaje.
- a. Enfrentamiento a situaciones nuevas: Es en este momento cuando la persona debe resolver situaciones no familiares o alejadas a la experiencia cotidiana con soluciones eficaces. Asimismo, la capacidad de poderse enfrentar a estas situaciones, para Sternberg, es un pronóstico bueno de inteligencia.
  - b. Automatización de la información para interiorizar el aprendizaje: Es la aplicación de los componentes de la inteligencia en problemas y está relacionada con la eficacia que posee la persona.
- Subteoría procesual: Se asocia con la capacidad analítica, la cual permite separar problemas y ver soluciones, utilizando algunos procesos mentales, cada persona realiza sus propios procesos cognitivos.
- a. Los metacomponentes y el retraso mental: Son procesos ejecutivos de orden superior que se utilizan para planificar una actividad, controlar y evaluar los resultados. Los metacomponentes de importancia que explican la inteligencia son los siguientes:
    - Reconocer y definir un problema es la que determina el procedimiento más acertado para lograr enfrentarlo.
    - Seleccionar una serie de componentes de orden menor para resolverlo.
    - Seleccionar la estrategia más oportuna y eficaz.
    - Representación mental de la información para tener una imagen clara sobre si funcionó o no de la estrategia.
    - Localizar las fuentes necesarias para solucionar los problemas.
    - Controlar los procesos de solución.

- b. Componentes de rendimiento: Son componentes inferiores que realizan solo lo que les derivan los metacomponentes. Se distinguen algunos procesos en este componente:
- Codificar: Reconocer con ayuda de información previa, las cualidades de un estímulo.
  - Inferir: Relacionar estímulos.
  - “Mapping”: Identificar relaciones entre relaciones.
  - Aplicar inferencias a nuevas situaciones
  - Comparar: Identificar la mejor alternativa para la solución de un problema.
  - Justificar: Preguntarse si la solución seleccionada es la mejor para darle respuesta al problema.
- c. Componentes de adquisición-retención y transfer: Son mecanismos que se emplean al momento de obtener una nueva información, recordar la que ya existe y transferir lo que se ha aprendido. Sternberg considera tres componentes esenciales:
- Codificación selectiva: La cual consiste en localizar y usar datos necesarios para resolver un problema.
  - Combinación selectiva o integración: De la información en una estructura integrada.
  - Comparación selectiva: Relaciona la información nueva con la ya adquirida.
- d. Interrelación de los componentes: Este modelo permite encontrar los puntos donde se producen los déficits, el cual provoca un retraso mental en los estudiantes, una vez que se detecte el déficit se puede diseñar un programa específico para mejorar su rendimiento académico. Sternberg cree que, si se practica solamente los componentes de ejecución, los beneficios del entrenamiento disminuirían debido a que el control y la retroalimentación pasan mediante los metacomponentes. Además, menciona que la adquisición de la información altera a la retención y al transfer, siempre cuando exista una unión entre los tres tipos de componentes con los metacomponentes.

Para el desarrollo del presente trabajo que está dirigido a niños de 4 años, se considera adecuado utilizar la teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg, ya que se presenta en las sesiones de clases el cual se desarrolla las capacidades, destrezas y diferentes estrategias cognitivas. Debido a ello, el aprendizaje que logra el estudiante se va a establecer mediante sus propios procesos mentales según cada destreza, con la finalidad de lograr el desarrollo de sus habilidades.



### 2.2.2. Teoría tridimensional de la inteligencia

Martiniano Román Pérez es doctor de Pedagogía, Licenciado en Psicología, Pedagogía y Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid. Obtuvo su diplomado en Psicología Clínica e Industrial. Se ha desempeñado como profesor de Educación Primaria y Secundaria, Supervisor de Educación del Estado, Director del CEMIP y catedrático en universidades. Sus investigaciones más relevantes hablan sobre el desarrollo de capacidades, valores y arquitectura del conocimiento (Román y Díez, 2009).

Eloísa Díez es doctora en Psicología y Licenciada en Ciencias de la Educación y Psicología por la Universidad Complutense de Madrid. Profesora de Educación Básica y también en la facultad de psicología de la misma universidad. Sus aportes e investigaciones están centradas en programas que ayuden a mejorar la inteligencia y el desarrollo de capacidades (Román y Díez, 2009).

Martiniano Román y Eloísa Díez dan a conocer sobre la teoría tridimensional de la inteligencia escolar, donde explican que la inteligencia humana se encuentra conformada por un grupo de procesos cognitivos, afectivos y esquemas mentales. Esta teoría tiene como finalidad “capacitar al estudiante para insertarse en la sociedad como persona responsable siendo un honrado ciudadano y un buen profesional” (Latorre, 2022, p. 1). Según Román y Díez (2009) explican los tres componentes de la inteligencia de la siguiente manera:

- Inteligencia cognitiva: Es la agrupación de capacidades, destrezas y habilidades que todo estudiante necesita desarrollar para aprender un contenido. Los cuales los define de la siguiente manera:
  - a. Capacidades: Es una habilidad total de carácter cognitivo que utiliza el estudiante, por ello es uno de los primeros y el más importante para llegar a ser una persona competente. En una institución educativa se debe considerar desarrollar alrededor de 30 capacidades, las cuales deben ser identificadas en el PEI (Proyecto Educativo Institucional) para desarrollar la parte cognitiva de los estudiantes.
  - b. Destreza: Es una habilidad propia de carácter cognitivo que los estudiantes utilizan para aprender. Un grupo de destreza forma parte de una capacidad.

- c. **Habilidades:** Se considera que la habilidad es un componente o un camino mental potencial que puede ser usado o no por un estudiante. Es un proceso de pensamiento estático o potencial que se utiliza cuando se solicita. Las habilidades se desarrollan por medio de procesos mentales, de este modo el mediador (docente) es el encargado de activar dichos procesos e instruir a los estudiantes a desarrollar sus habilidades (destrezas-capacidades). Este es el punto clave de una enseñanza enfocada en procesos cognitivos y afectivos.
- **Inteligencia afectiva:** Se considera un conjunto de procesos afectivos, valores y actitudes. Así mismo, la cognición y la afectividad están relacionadas dentro del salón de clases.
- **Arquitectura mental:** Compuesta por un conjunto de esquemas mentales, lo cual analiza cómo es que se construyen estos esquemas y cómo se almacenan la información. Siguiendo esta nueva teoría de la inteligencia escolar se demanda un nuevo paradigma sociocognitivo y la Refundación de la Escuela, con un nuevo modelo de aprender a aprender a través de estrategias cognitivas, estrategias metacognitivas y modelos conceptuales. Es por ello que, se pasa de una inteligencia potencial escolar a una inteligencia real escolar, que va desde un aprendizaje potencial escolar (APE) a un aprendizaje real escolar (ARE).

En el presente trabajo de suficiencia profesional dirigido para niños de 4 años del nivel inicial, se busca desarrollar en cada sesión capacidades-destrezas y valores-actitudes, empleando como medio los contenidos y las estrategias. De esta forma, abarcando todos los aspectos de la inteligencia, se buscará que los estudiantes integren los nuevos contenidos en sus esquemas mentales. Para el nivel inicial, la fijación del contenido se logrará mediante preguntas sencillas.

### 2.2.3. Competencias (definición y componentes)

Latorre (2017) define la palabra competencia como una incorporación de los siguientes componentes que todo ser humano debe desarrollar: capacidades-destrezas (habilidades cognitivas), valores-actitudes (aspecto emocional), conocer con asertividad un contenido (representa el “saber”), uso de métodos y estrategias de enseñanza (representa el saber hacer). El conjunto de todo ello se aplica de forma práctica y activa para la resolución de problemas que se encuentran en la vida diaria y también en el campo profesional.

Una competencia se basa en un conjunto de comportamientos y habilidades que permiten desempeñar de forma adecuada un rol, una actividad o una tarea. Las competencias integran un conjunto de capacidades, conocimientos, actitudes y valores que serán útiles para toda la vida (Román, 2006, como se citó en Carrillo, Pérez y Vásquez, 2018).

Tobón (2013) define competencias como el desarrollo de comportamientos frente a actividades y problemas del entorno con actitud y compromiso ético mediante el uso de conocimientos que facilitan el éxito de la persona. Asimismo, menciona que la competencia tiene algunos componentes: las capacidades, habilidades, destrezas, conocimientos, valores y actitudes.

### **2.3. Paradigma Sociocognitivo-humanista**

#### 2.3.1. Definición y naturaleza del paradigma

Latorre (2022) conceptualiza que el paradigma socio cognitivo-humanista da a conocer que los conocimientos son medios para el desarrollo de las habilidades generales y específicas, a través de la utilización de métodos de aprendizaje. El paradigma socio cognitivo-humanista cuyo modelo está basado en el paradigma cognitivo representado por Piaget, Ausubel y Bruner y sociocultural-contextual representado por Vygotsky y Feuerstein.

Este paradigma se preocupa de que el estudiante aprenda a través de su socialización con el contexto en el que se vive, desarrollando así capacidades y valores que promueven y buscan una sociedad más justa. Es por ello que dicho paradigma indaga las respuestas para resolver diferentes necesidades del estudiante.

Al programar los contenidos se necesita tener en cuenta su utilidad ya sea presente o futura, su estructura lógico-formal, ver el nivel de dificultad y la adecuación al desarrollo cognitivo y psicológico de los estudiantes. Una importante decisión de carácter didáctico es la secuenciación en la presentación de los contenidos al estudiante, así como identificando el momento preciso cuándo el estudiante debe aprender un determinado contenido.

#### 2.3.2. Metodología

La metodología “se avoca [sic] a estudiar los elementos de cada método relacionados con su génesis, fundamentación, articulación ética, razonabilidad; su capacidad explicativa, su utilidad aplicada, los procedimientos de control que utiliza” (Aguilera, 2013, p. 89). La metodología que se desarrolla en la propuesta didáctica busca que el estudiante sea el protagonista y constructor de su aprendizaje, por lo que se consideran las siguientes ideas:

- Es muy importante que cada sesión de clase comience con una motivación porque como dice Perdonó (2019), al aplicar esta estrategia se prepara a los estudiantes para lograr un óptimo aprendizaje, ya que de esa forma tendrá mayor interés de aprender. Bruner plantea que la motivación en los primeros años de vida es esencial debido a que los estudiantes tienen un instinto innato de curiosidad, muestran mayor interés en actividades que capten su atención y por supuesto que hay una mayor reciprocidad entre sus pares; por ello al inicio de las sesiones de clase siempre se aplicará como primer punto la motivación.
- Se debe entrar en diálogo con el estudiante para recoger sus saberes previos, como menciona Monsalve (2019) el aprendizaje significativo parte del conocimiento que ya posee el estudiante para llegar a los nuevos. Por ello, basándonos en las explicaciones de Ausubel sobre la importancia del recojo de saberes previos, al comienzo de las sesiones se buscará conocer lo que los estudiantes ya saben sobre el tema que se trabajará para partir sobre eso en la construcción de nuevos conocimientos.
- Proponer un reto para la sesión para así generar un conflicto cognitivo o como Piaget lo menciona, un desequilibrio. Luego de generar el desequilibrio en el estudiante durante la sesión se pasará a la asimilación integrando elementos exteriores en las estructuras cognitivas ya formadas (Latorre, 2022) para finalmente en el cierre de la sesión volver a un estado de equilibrio con los nuevos conocimientos ya adquiridos y asimilados.
- Para Vigotsky el aprendizaje es un proceso social, un trabajo colaborativo, donde el estudiante desempeña un rol fundamental al momento de adquirir nuevos conocimientos, ya que él mismo irá reconstruyendo sus estructuras cognitivas. El docente cumple el rol de mediador y orientador fomentando así la participación del estudiante para fomentar un interaprendizaje. Según Latorre (2022) considera que el

sujeto implica que el sujeto debe realizar la acción que va a aprender, el sujeto transforma la realidad y al transformarla se desarrolla el mismo.

- Asimismo, el rol del docente será muy importante ya que como menciona Feuerstein se convertirá en un mediador de aprendizajes. Como mediador, según Gómez (2013), debe proponer situaciones trascendentes y con significado que potencien las conductas de los estudiantes mediante una metodología activa y participativa en donde el estudiante debe construir sus propios conocimientos.
- Por otro lado, Feuerstein también explica sobre la importancia de la metacognición en los estudiantes, la cual tiene como eje principal superar una deficiencia cognitiva luego de reconocerla (Gómez, 2013). En el nivel inicial, los estudiantes no son capaces de reflexionar por sí solos, es por ello que la docente los orienta en el proceso de reflexión sobre su aprendizaje al realizarle diversas preguntas como ¿qué es lo que has aprendido?, ¿cómo lo has aprendido? entre otras; sin entrar a términos complejos para su edad.
- El reforzamiento, la repetición y ejercicio constante de los conocimientos adquiridos sobre un tema favorecen la estructuración del esquema cognitivo. Por ello el docente, realiza diferentes actividades sobre un mismo tema o contenido trabajado previamente para reforzar sus conocimientos, ya que no solo es bueno para mejorar sus “calificaciones” sino que ayuda a la adquisición de más habilidades y retención de conocimientos. Asimismo, el realizar reforzamiento ayuda a cubrir las necesidades de los niños según sus formas de aprendizaje ya sea con material visual, concreto u otro, de esa manera se plantean diferentes clases del mismo tema, pero con diversas metodologías de aprendizaje.

### 2.3.3. Evaluación

MINEDU define la evaluación como el “proceso continuo de carácter pedagógico, orientado a identificar los logros de aprendizaje de los estudiantes, con el fin de brindarles el apoyo pedagógico que necesiten para mejorarlos; evalúa las competencias, capacidades y actitudes del currículo, considerando las características del estudiante” (2020, p.1). Es así que la evaluación no cumple sólo el papel de determinar cuánto sabe la persona, sino también para mejorar los resultados educativos y la práctica docente, desarrollándose de diferentes maneras: autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación.

En función de los estudiantes, hace que reflexionen sobre sus aprendizajes identificando sus fortalezas y habilidades, de este modo puedan evaluar su progreso en relación a las metas que se han trazado. Por otro lado, en función de los docentes, la evaluación permite conocer el nivel de progreso de los estudiantes y reconocer que se debe reforzar. Además nos permite calificar e informar sobre el avance progresivo de nuestros estudiantes a nuestros superiores y de acuerdo a los resultados, mejorar la práctica educativa (Guerrero, 2017).

Latorre (2022) menciona que la evaluación posee ciertos elementos que son: criterios de evaluación, estándares, indicadores de logro, desempeños, técnicas de evaluación e instrumentos de evaluación. A su vez hace referencia que existen tres tipos de evaluación, las cuales se explican a continuación:

- Función diagnóstica: Autoriza al docente a identificar los ritmos, estilos de aprendizaje de los estudiantes, así también como, el nivel de logro de las habilidades, destrezas, competencias, actitudes o valores. Es por ello que, la evaluación diagnóstica no debe limitarse a saber los conocimientos de los estudiantes, sino que a su vez identificar también las diferentes habilidades y las actitudes que presentan.
- Función formativa o de proceso: Recopila información sobre los desempeños de los estudiantes en un momento determinado del proceso para así poder atender sus particularidades y tomar decisiones acertadas para alimentar, orientar y brindar el acompañamiento, en algunos casos que se requiera, para garantizar el éxito en el aprendizaje.
- Función sumativa: Consiste en posibilitar, constatar y certificar el logro de los aprendizajes de los estudiantes al terminar el año escolar, o algún nivel determinado, los aprendizajes adquiridos, las capacidades y competencias desarrolladas, para poder consignar una calificación.

#### **2.4. Definición de términos básicos**

- Propuesta didáctica

Es un tipo de programación curricular que parte de la programación anual hasta las sesiones de aprendizaje, que a su vez incluye las evaluaciones y materiales pedagógicos.

- Competencia

“Facultad que tiene la persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (MINEDU, 2017, p. 29).

- Estándar de aprendizaje

“Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada” (MINEDU, 2017, p. 29).

- Capacidad

“Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas” (MINEDU, 2017, p. 30).

- Desempeño

“Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje)” (MINEDU, 2017, p. 38).

- Desempeño precisado

“En algunas ocasiones, los desempeños de grado pueden ser precisados para adaptarse al contexto o a la situación significativa, sin perder sus niveles de exigencia” (MINEDU, 2017, p. 11).

- Destreza

“Habilidad específica que utiliza o puede utilizar un estudiante para aprender, cuyo componente principal es cognitivo” (Latorre, 2017, p. 1).

- Método de aprendizaje

“Conjunto de procesos que pueden facilitar la adquisición, almacenamiento y utilización de la información” (Murcia, Rodríguez y Sánchez, 2017, p.19).

- Evaluación

“Práctica centrada en el aprendizaje del estudiante, que lo retroalimenta oportunamente con respecto a sus progresos durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje” (MINEDU, 2017, p. 177).

- Competencia psicomotriz

“Conoce y valora su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.” (Flores, 2021, párr. 1).



## CAPÍTULO III

### Programación curricular

#### 3.1. Programación general

##### 3.1.1. Competencias del área

##### Área de Psicomotricidad

Competencia	Definición
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	El niño desarrolla motrizmente la construcción de su esquema e imagen corporal al conocerlo a través de la exploración, experimentación, juego de manera autónoma y con la interacción con sus pares o los adultos que los acompañan. A su vez ejecuta diferentes posturas o movimientos como estrategias de coordinación y equilibrio, llegando a sentirse seguro de lo que realiza e intentarlo de forma autónoma.

(MINEDU, 2017, p. 99)

##### 3.1.2. Estándares de aprendizaje

##### II ciclo

Competencia	Estándar
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

(MINEDU, 2017, p.101)

## 3.1.3. Desempeños del área

4 años

Competencia	Desempeños
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	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 [sic] cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.
	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.
	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.

(MINEDU, 2017, p. 105)

## 3.1.4. Panel de capacidades y destrezas

CAPACIDADES MINEDU	COMPRENDE SU CUERPO	SE EXPRESA CORPORALMENTE
CAPACIDADES PSCH	COMPRESIÓN	EXPRESIÓN
DESTREZAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica</li> <li>- Expresa de forma oral</li> <li>- Representa gráficamente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordina de forma motora.</li> <li>- Coordina la visomotricidad.</li> <li>- Mostrar sentido de orientación</li> <li>- Mostrar sentido del movimiento</li> </ul>

(Latorre, 2018)

## 3.1.5. Definición de capacidades y destrezas

CAPACIDADES	DESTREZAS	DEFINICIÓN
<p>Comprensión</p> <p>Se entiende por razonamiento el modo de pensar discursivo de la mente que permite extraer determinadas conclusiones a partir del conocimiento de que se dispone. La actividad de la mente supone la presencia de datos, de experiencias y situaciones percibidas antes; se puede decir que razonar es relacionar experiencias, ideas y juicios. Habitualmente se piensa que el razonamiento (comprensión) es el eje central de la inteligencia o el pensamiento. El razonamiento o comprensión está presente como una capacidad básica en los aprendizajes de todas las áreas. En consecuencia, en todas las áreas debería estar esta capacidad.</p>	- Identificar	Es reconocer las características esenciales de objetos, hechos, fenómenos, personajes, etc. que hacen que sean lo que son.
	- Expresar de forma oral	Es una habilidad específica para darse a entender, o dar a conocer ideas, pensamientos, sentimientos, emociones, etc. utilizando lenguaje verbal, (oral o escrito) gráfico, simbólico, plástico, corporal, musical, etc.
	- Representar gráficamente	Es una habilidad específica para simbolizar o dibujar una información mediante signos, símbolos, gráficos, diagramas, esquemas, material concreto, etc. (Los conceptos se representan; los objetos se dibujan).
<p>Expresión</p> <p>El pensamiento es inconsistente sin el apoyo del lenguaje. El lenguaje es una forma maravillosa, --exclusiva de los humanos--, de atribuir significados a signos convencionales, sean escritos o sonoros. El lenguaje es, pues, un conjunto de sonidos articulados con los que el hombre manifiesta lo que piensa y siente. Los teóricos del lenguaje le asignan cuatro componentes fundamentales: fonológico (sonidos), semántico (significación), estructural</p>	- Coordinar de forma motora	Habilidad específica para tomar conciencia de los propios movimientos, gestos y forma expresión corporal y ordenarlos para mejorar el desempeño psico-motor.
	- Coordinar la visomotricidad	Es una habilidad específica para realizar ejercicios controlados con precisión, al utilizar de forma simultánea, los ojos, las manos, los dedos, los pies, etc. Es realizar secuencias de movimientos finos y/o gruesos en los que intervienen la vista y otros miembros corporales.

(sintáctico) y pragmático (contextual). Todos estos elementos implican capacidades básicas subyacentes, tales como la comprensión y la expresión. Las dos modalidades fundamentales del lenguaje son la expresión oral y la escrita (aunque también existen otras muchas formas de expresarse).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar sentido de orientación</li> <li>- Mostrar sentido de movimiento</li> </ul>	Evidenciar coordinación psicomotriz, espacial y rítmica a partir de elementos intrínsecos (personales) y extrínsecos (dados por el exterior) proyectándolos en un marco de creación artística.
---	---	--

(Latorre 2015)

## 3.1.6. Procesos cognitivos de las destrezas

CAPACIDAD	DESTREZA	PROCESO COGNITIVO	EJEMPLO
Comprensión	Identificar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información de forma clara.</li> <li>2. Reconocer las características.</li> <li>3. Relacionar (comparar) con los conocimientos previos que se tienen sobre el objeto percibido.</li> <li>4. Señalar, nombrar el objeto percibido.</li> </ol>	Identificar las partes de su cuerpo a través del uso de material concreto.
	Expresar de forma oral	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender la información que se desea expresar.</li> <li>2. Relacionar los saberes previos con elementos lingüísticos (palabra).</li> <li>3. Organizar las ideas.</li> <li>4. Expresar en forma oral o escrita.</li> </ol>	Expresar de forma oral las emociones que siente al pasar por un circuito psicomotor.

	Representar gráficamente	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información de forma clara.</li> <li>2. Identificar elementos o variables.</li> <li>3. Organizar la información.</li> <li>4. Elegir medio para representar.</li> <li>5. Realizar la representación.</li> </ol>	Representar gráficamente las partes de su cuerpo mediante el uso de diversos materiales.	
Expresión	Coordinar de forma motor	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información.</li> <li>2. Identificar los elementos que intervienen.</li> <li>3. Relacionar lo mental y lo físico.</li> <li>4. Ejecutar de forma secuenciada (practicar).</li> </ol>	Coordinar de forma motora al realizar saltos con los dos pies juntos mediante juegos.	
	Coordinar la visomotricidad	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información.</li> <li>2. Identificar los elementos que intervienen.</li> <li>3. Relacionar lo mental con lo físico.</li> <li>4. Ejecutar la visomotricidad, de forma secuenciada.</li> </ol>	Coordinar la visomotricidad al usar técnicas de prensión finas.	
	Mostrar sentido de orientación y movimiento	<b>Mostrar sentido de orientación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información claramente.</li> <li>2. Identificar elementos de orientación.</li> <li>3. Orientarse de acuerdo al elemento elegido</li> </ol>	Mostrar sentido de orientación al realizar diversos tipos de desplazamiento durante los ejercicios.
		<b>Mostrar sentido del movimiento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibir la información claramente.</li> <li>2. Coordinar de forma mental.</li> <li>3. Secuenciar</li> </ol>	Mostrar sentido de movimiento con el cuerpo a través de circuitos.

		<p>movimientos adecuados.</p> <p>4. Mostrar sentido del movimiento: caminar / correr / saltar/ gatear / girar / rodar / deslizar / reptar/ flexionar/extender/ equilibrar.</p>	
--	--	--	--

(Latorre, 2015)

## 3.1.7. Métodos de aprendizaje

MÉTODO
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificación de las características corporales mediante la percepción atenta y manipulación de objetos, utilizando material concreto, evocando los conocimientos previos.</li> <li>- Identificación de sensaciones corporales a través de técnicas de relajación y respiración.</li> <li>- Identificación de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo a través de juegos.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresión de forma oral de las emociones que experimentan al realizar circuitos y juegos motores.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación gráfica del cuerpo utilizando diferentes técnicas y materiales.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinación de forma motora de los movimientos del cuerpo a través del seguimiento de instrucciones.</li> <li>- Coordinación de forma motora al realizar saltos, carreras, lanzamientos, etc. siguiendo modelos visuales y seguimiento de instrucciones.</li> <li>- Coordinación de forma motora de destrezas corporales realizando juegos variados, de manera autónoma o en equipo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinación de la visomotricidad en actividades óculo manuales a través de la realización de técnicas de prensión finas.</li> <li>- Coordinación de la visomotricidad en actividades óculo podales al realizar diversos deportes.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra sentido de orientación adoptando diferentes posturas y posiciones: adelante-atrás, arriba-abajo, etc. realizando actividades diversas.</li> <li>- Muestra sentido de orientación sobre la lateralidad a través de desplazamientos corporales.</li> <li>- Muestra sentido de orientación en relación de sí mismo , personas, objetos en diferentes actividades lúdicas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra sentido de movimiento al realizar acciones a través de circuitos motores.</li> </ul>

(Latorre, 2018)

## 3.1.8. Panel de valores y actitudes

<b>VALORES</b>	<b>RESPONSABILIDAD</b>	<b>RESPECTO</b>	<b>SOLIDARIDAD</b>
<b>ACTITUDES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cumplir con los trabajos asignados.</li> <li>● Mostrar constancia en el trabajo.</li> <li>● Asumir las consecuencias de los propios actos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Escuchar con atención.</li> <li>● Aceptar distintos puntos de vista.</li> <li>● Asumir las normas de convivencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ayudar a los demás.</li> <li>● Compartir lo que se tiene.</li> </ul>
<b>ENFOQUE TRANSVERSALES</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inclusivo o de atención a la diversidad.</li> <li>2. Intercultural.</li> <li>3. Igualdad de género.</li> <li>4. Ambiental.</li> <li>5. Búsqueda de la excelencia.</li> <li>6. Orientación al bien común.</li> <li>7. De derechos.</li> </ol>		

## 3.1.9. Definición de valores y actitudes

<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES</b>	<b>DEFINICIÓN</b>
<b>RESPONSABILIDAD</b> Es un valor mediante el cual una persona asume sus obligaciones, sus deberes, sus compromisos	Cumplir con los trabajos asignados.	Es una actitud a través de la cual la persona concluye las tareas dadas, haciéndolas de forma adecuada.
	Mostrar constancia en el trabajo.	Es una actitud mediante la cual la persona demuestra perseverancia y tenacidad en la realización de sus tareas y trabajos.
	Asumir las consecuencias de los propios actos	Es una actitud mediante la cual la persona acepta o admite las consecuencias o efectos de sus propias acciones.

<b>RESPECTO</b> Es un valor a través del cual se muestra admiración, atención y consideración a uno mismo y a los demás.	Escuchar con atención.	Prestar atención a lo que se oye, ya sea un aviso, un consejo, una sugerencia o mensaje.
	Aceptar distintos puntos de vista.	Es una actitud a través de la cual se recibe voluntariamente y sin ningún tipo de oposición los distintos puntos de vista que se dan, aunque no los comparta.
	Asumir las normas de convivencia.	Es una actitud a través de la cual la persona colabora con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.
<b>SOLIDARIDAD</b> Puede usar un diccionario	Ayudar a los demás.	Es una actitud a través de la cual la persona colabora con sus compañeros en diferentes actividades educativas u otras, respetando su dignidad como persona.
	Compartir lo que se tiene.	Actitud por la cual la persona comparte lo que posee al percatarse de las necesidades de los que lo rodean.



## 3.1.10. Evaluación de diagnóstico

**Imagen visual: Nivel Inicial (4 años)****Área de Psicomotricidad****EXPRFNSIÓ**

Coordina de forma motora diversos movimientos.  
Muestra sentido de orientación.  
Actividades de coordinación óculo-manual.

**COMPDENIST**

Reconoce el cambio de su respiración.  
Reconoce las partes de su cuerpo.  
Expresa oralmente las partes de su cuerpo.

**VALORES Y ACTITUDES****RESPONSABILIDAD**

- Mostrar constancia en el trabajo.
- Asumir las consecuencias de los propios actos.

**RESPETO**

- Escuchar con atención.
- Asumir las normas de convivencia.

**SOLIDARIDAD**

- Ayudar a los demás.
- Compartir lo que tiene



ÍTEMS	ACTIVIDAD	LOGRADO	EN PROCESO
Coordina de forma motora al correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar y deslizarse.	Se realiza un circuito motor en donde tendrán que correr, saltar, trepar, rodar y deslizarse por diferentes espacios.		
Expresa de forma oral las emociones que siente al realizar ejercicios.	Se propone un circuito motor con diversos obstáculos por los que los niños tienen que pasar. Al terminar la actividad comentarán cómo se sintieron durante el circuito, que les pareció fácil o difícil.		
Muestra sentido de orientación en relación del espacio, superficie y objetos.	Jugamos Simón dice, se irán dando diferentes indicaciones las cuales sólo podrán realizarse cuando la indicación comience con la frase "Simón dice". Ejemplo: Simon dice que estires tus brazos hacia arriba, Simon dice que coloques tu juguete encima de la mesa, etc.		
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual.	Elaboran un collar de fideos mediante el uso de material concreto.		
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-podal.	Realizan saltos con los dos pies juntos mediante el juego "El conejo glotón"		
Reconoce el cambio de su respiración después de una actividad física.	Jugamos a las "Chapadas" al término de la actividad se sentarán a verificar su respiración.		
Reconoce las partes de su cuerpo.	Reconocen las partes de su cuerpo al resolver las adivinanzas.		
Expresa oralmente las partes de su cuerpo.	Elaboran de forma plástica un muñeco con las partes del cuerpo. Al finalizar nombran las partes de su cuerpo que moldearon.		
Representa gráficamente su cuerpo utilizando diversos materiales.	Se agrupan en pares para dibujar el esquema corporal de su compañero en una hoja A4.		

## 3.1.11. Programación anual

PROGRAMACIÓN ANUAL		
Institución Educativa: CENEG SAN JOSÉ Nivel: Inicial Cristhine Arenales Mauriño, Inés Espinoza Castillo y Selena Masgo Loo	Año: 4 años	Sección: Verde
		Área: Psicomotricidad
		Profesoras: Caroline
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<b>I BIMESTRE</b> <b>Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partes gruesas del cuerpo: piernas, brazos, cabeza y tronco.</li> <li>- Rasgado</li> <li>- Insertar</li> <li>- Patear pelotas en dirección libre.</li> <li>- Saltar de forma libre.</li> <li>- Lanzar pelotas de forma libre</li> <li>- Circuitos sencillos.</li> <li>- Arriba – Abajo</li> <li>- Cerca – Lejos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación de las características corporales mediante la percepción atenta y manipulación de objetos, utilizando material concreto, evocando los conocimientos previos.</li> <li>● Identificación de sensaciones corporales a través de técnicas de relajación y respiración.</li> <li>● Identificación de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo a través de juegos.</li> <li>● Expresión de forma oral de las emociones que experimentan al realizar circuitos y juegos motores.</li> <li>● Representación gráfica del cuerpo utilizando diferentes técnicas y materiales.</li> <li>● Coordinación de forma motora de los movimientos del cuerpo a través del seguimiento de instrucciones.</li> <li>● Coordinación de forma motora al realizar saltos, carreras, lanzamientos, etc. siguiendo modelos visuales y seguimiento de instrucciones.</li> <li>● Coordinación de forma motora de destrezas corporales realizando juegos variados, de manera autónoma o en equipo.</li> <li>● Coordinación de la visomotricidad en actividades óculo manuales a través de la realización de técnicas de prensión finas.</li> <li>● Coordinación de la visomotricidad en actividades óculo manuales y podales al realizar diversos deportes.</li> <li>● Muestra sentido de orientación adoptando diferentes posturas y posiciones: adelante-atrás, arriba-abajo, etc. realizando actividades diversas.</li> <li>● Muestra sentido de orientación sobre la lateralidad a través de desplazamientos corporales.</li> <li>● Muestra sentido de orientación en relación de sí mismo , personas, objetos en diferentes actividades lúdicas.</li> <li>● Muestra sentido de movimiento al realizar acciones a través de circuitos motores.</li> </ul>
<b>II BIMESTRE</b> <b>Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partes finas del cuerpo: cara, ojos, nariz, boca, orejas, mano, pies, dedos.</li> <li>- Embollado</li> <li>- Prensión con pinza</li> <li>- Patear pelotas a un lugar definido</li> <li>- Lanzar y recepcionar pelotas</li> <li>- Circuitos sencillos.</li> <li>- Saltar con los pies juntos</li> <li>- Dentro - Fuera</li> <li>- Encima - Debajo</li> </ul>		
<b>III BIMESTRE</b> <b>Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujo del cuerpo</li> <li>- Punzado</li> <li>- Cortar</li> <li>- Correr en diferentes direcciones y evadiendo obstáculos.</li> <li>- Saltar con un solo pie</li> <li>- Circuitos con obstáculos y sencillo</li> <li>- Lateralidad</li> <li>- Delante - Atrás</li> <li>- Balonmano</li> <li>- Fútbol</li> </ul>		
<b>IV BIMESTRE</b> <b>Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Atar cordones</li> <li>- Trasladar recipientes</li> <li>- Equilibrio</li> <li>- Rodamientos</li> <li>- Circuitos con obstáculos</li> <li>- Carreras siguiendo un modelo visual</li> <li>- Rápido – Lento</li> <li>- Voley</li> <li>- Basquet</li> </ul>		
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<b>1. CAPACIDAD: Comprensión</b> <b>Destrezas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identifica</li> <li>➤ Expresa de forma oral</li> <li>➤ Representa gráficamente</li> </ul>		<b>2. VALORES: Responsabilidad</b> <b>Actitud</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mostrar constancia en el trabajo.</li> <li>➤ Asumir las consecuencias de los propios actos</li> </ul>
<b>2. CAPACIDAD: Expresión</b> <b>Destrezas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Coordina de forma motora.</li> <li>➤ Coordina la visomotricidad.</li> <li>➤ Muestra sentido de orientación</li> <li>➤ Muestra sentido del movimiento</li> </ul>		<b>3. VALORES: Respeto</b> <b>Actitud</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Escuchar con atención.</li> <li>➤ Aceptar distintos puntos de vista.</li> <li>➤ Asumir las normas de convivencia.</li> </ul>
		<b>4. VALORES: Solidaridad</b> <b>Actitud</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ayudar a los demás.</li> <li>➤ Compartir lo que se tiene.</li> </ul>

## 3.1.12. Marco conceptual de los contenidos

**I BIMESTRE****Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad**

- Partes gruesas del cuerpo: piernas, brazos, cabeza y tronco.
- Rasgado
- Insertar
- Patear pelotas en dirección libre.
- Saltar de forma libre.
- Lanzar pelotas de forma libre
- Circuitos sencillos.
- Arriba – Abajo
- Cerca – Lejos

**II BIMESTRE****Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad**

- Partes finas del cuerpo: cara, ojos, nariz, boca, orejas, mano, pies, dedos.
- Embolillado
- Prensión con pinza
- Patear pelotas a un lugar definido
- Lanzar y recepcionar pelotas
- Circuitos sencillos.
- Saltar con los pies juntos
- Dentro - Fuera
- Encima - Debajo

**III BIMESTRE****Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad**

- Dibujo del cuerpo
- Punzado
- Cortar
- Correr en diferentes direcciones y evadiendo obstáculos.
- Saltar con un solo pies
- Circuitos con obstáculos y sencillo
- Lateralidad
- Delante - Atrás
- Balonmano
- Fútbol

**IV BIMESTRE****Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad**

- Atar cordones
- Trasladar recipientes
- Equilibrio
- Rodamientos
- Circuitos con obstáculos
- Carreras siguiendo un modelo visual
- Rápido – Lento
- Voley
- Basquet

### 3.2. Programación específica

#### 3.2.1. Unidad de aprendizaje 1 y actividades

UNIDAD DE APRENDIZAJE N°5		
<b>Institución Educativa:</b> CENEG SAN JOSÉ <b>Nivel:</b> Inicial <b>Año:</b> 4 años <b>Sección:</b> Verde <b>Área:</b> Psicomotricidad <b>Profesoras:</b> Carolines Cristhine Arenales Mauriño, Inés Espinoza Castillo y Selena Masgo Loo		
CONTENIDOS	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<b>v BIMESTRE</b> <b>Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Dibujo del cuerpo</li> <li>● Cortar</li> <li>● Saltar con un solo pie</li> <li>● Circuitos con obstáculos y sencillo</li> <li>● Lateralidad</li> <li>● Balonmano</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Representación gráfica del cuerpo utilizando la técnica del dibujo con lápiz y gelatina.</li> <li>● Coordinación de forma motora de los movimientos del cuerpo a través de circuitos.</li> <li>● Coordinación de forma motora al realizar saltos en un pie atravesando caminos.</li> <li>● Coordinación de la visomotricidad en actividades óculo manuales a través de la realización de técnicas de corte.</li> <li>● Coordinación de la visomotricidad en actividades óculo manuales y podales al jugar balonmano.</li> <li>● Muestra sentido de orientación sobre la lateralidad a través de desplazamientos corporales.</li> </ul>
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<b>3. CAPACIDAD: Comprensión</b> <b>Destrezas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Identifica</li> <li>&gt; Representa gráficamente</li> </ul> <b>4. CAPACIDAD: Expresión</b> <b>Destrezas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Coordina de forma motora.</li> <li>&gt; Coordina la visomotricidad.</li> <li>&gt; Mostrar sentido de orientación</li> </ul>		<b>5. VALORES: Responsabilidad</b> <b>Actitud</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Mostrar constancia en el trabajo.</li> </ul> <b>6. VALORES: Respeto</b> <b>Actitud</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Escuchar con atención.</li> <li>&gt; Asumir las normas de convivencia.</li> </ul> <b>7. VALORES: Solidaridad</b> <b>Actitud</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ayudar a los demás.</li> </ul>

##### 3.2.1.1. Red conceptual del contenido de la Unidad

## 3.2.1.2. Actividades de aprendizaje

<b>ACTIVIDADES</b>
<b>“Dibujando mi cuerpo”</b>
<p><b>Actividad 1 (35)</b></p> <p>Representar gráficamente su esquema corporal utilizando diferentes materiales, asumiendo las normas de convivencia.</p> <p><b>Inicio</b></p> <p>Se dividen en dos grupos (niños y niñas) cada grupo busca las piezas escondidas en el patio del rompecabeza (<b>ANEXO 1</b>) que le corresponde (amarillo las niñas y verde los niños) para armarlo y descubrir la figura. Luego responde la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué figura armaron?</li> <li>- ¿Qué partes del cuerpo conocen?</li> <li>- ¿Qué haces con esas partes?</li> <li>- ¿Cómo podrían dibujar nuestro cuerpo?</li> </ul> <p><b>Procesos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibe un muñeco incompleto (<b>ANEXO 2</b>) y responde a la pregunta: ¿Es igual al rompecabezas que armamos? ¿Qué partes del cuerpo le faltan? Cuando las menciona irán saliendo de una caja sorpresa para así ir completándolo.</li> <li>2. Identifica las partes del cuerpo de un muñeco articulado distribuidas sobre su mesa de trabajo y luego las señala en su propio cuerpo.</li> <li>3. Organiza las partes del muñeco articulado que tiene sobre la mesa para armarlo.</li> <li>4. Elige a los miembros de su grupo (3 personas) y luego escogen a uno de ellos para dibujar su cuerpo. Responde a las siguientes preguntas ¿Qué necesitaremos para dibujar? ¿Podrá entrar el dibujo en una hoja A4? ¿En qué posición se pondrá el compañero para poder dibujarlo?</li> <li>5. Realiza la representación de su esquema corporal. Cada grupo tiene un papel craft (<b>ANEXO 3</b>) en donde el niño elegido se echa para que los demás dibujen su cuerpo.</li> </ol> <p><b>Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Evaluación:</b> Representa gráficamente su esquema corporal haciendo un dibujo de su cuerpo sobre una cartulina blanca A4 haciendo uso de los materiales que más le gusten, asumiendo las normas de convivencia. Luego relaja sus manos con la canción “Mis manitos”. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jMAfUmjswes">https://www.youtube.com/watch?v=jMAfUmjswes</a></li> <li>- <b>Metacognición:</b> Responde a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué actividad te gustó más?</li> <li>- ¿Qué dibujaste?</li> <li>- ¿Cómo lo dibujaste?</li> </ul> </li> <li>- <b>Transferencia:</b> El niño escogerá a un miembro de su familia y realizará el dibujo de su esquema corporal.</li> </ul>

<b>ACTIVIDADES</b>
“Cortando con mis manitos”
<p><b>Actividad 2 (35)</b></p> <p>Coordinar la visomotricidad en actividades óculo manuales a través de cortes libres mostrando constancia en el trabajo.</p> <p><b>Inicio</b></p> <p>Juegan en pares “piedra, papel o tijera”, hasta que uno de ellos tenga 3 puntos. Luego responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Con qué hemos jugado?</li> <li>- ¿Qué más podemos hacer con las manos?</li> </ul> <p><b>Procesos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibe una hoja con el dibujo de una figura geométrica (cada uno tiene una figura diferente) e intenta cortarla utilizando sus manos.</li> <li>2. Identifica que tan difícil le pareció cortar la figura utilizando sus manos y por qué. Luego se le pregunta: ¿Qué pudiste utilizar para cortar en vez de usar tus manos?</li> <li>3. Relaciona el uso de la tijera al responder la siguiente pregunta luego de observar un balde de fideos de colores: ¿Cómo puedes hacer para que estos fideos sean cortos?</li> <li>4. Ejecuta la viso-motricidad al cortar los fideos utilizando su tijera (<b>ANEXO 1</b>) haciendo cortes libres.</li> </ol> <p><b>Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Evaluación:</b> Coordina la visomotricidad óculo manual, al realizar cortes libres sobre la melena del león (<b>ANEXO 2</b>) mostrando constancia en el trabajo. Luego realiza la relajación de manos haciendo movimientos suaves según las indicaciones de la canción “A mis manos”. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=v0UZCJPc1po">https://www.youtube.com/watch?v=v0UZCJPc1po</a></li> <li>- <b>Metacognición:</b> Responde a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué actividad les gustó más?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron al realizarla?</li> <li>- ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste más durante la sesión? ¿Para qué?</li> <li>- ¿Cómo colocas la mano al momento de cortar?</li> </ul> </li> <li>- <b>Transferencia:</b> El niño podrá realizar cortes en diferentes actividades de la vida diaria por ejemplo al realizar cartas para sus familiares.</li> </ul>

<b>ACTIVIDADES</b>
<b>“Somos flamencos”</b>
<p><b>Actividad 3 (35)</b></p> <p>Coordinar de forma motora al saltar con un solo pie en actividades lúdicas, asumiendo las normas de convivencia.</p> <p><b>Inicio</b></p> <p>Identifican la posición de los flamencos y la imitan. Luego juegan a “Pónle el pico al flamenco” (<b>ANEXO 1</b>), respetando turnos uno a uno salta en la posición del flamenco hasta la imagen del flamenco para que pueda pegar el pico. Luego responden las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué animal imitamos?</li> <li>- ¿De qué color es?</li> <li>- ¿Cómo se para el flamenco?</li> <li>- ¿Qué pasó con nuestras piernas cuando saltamos?</li> </ul> <p><b>Procesos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibe una caja sorpresa la cual tiene adentro pelotas rojas y azules. Uno a uno introduce su mano para sacar una de las pelotas y menciona el color que le toca.</li> <li>2. Identifica cuál es el camino (<b>ANEXO 2</b>) por el que tiene que pasar según el color de la pelota que tiene.</li> <li>3. Relaciona la posición de las piernas del flamenco con sus piernas, para posicionarse y saltar. Responde a la pregunta ¿Cómo tengo que poner mi pierna para saltar?</li> <li>4. Ejecuta la coordinación motora realizando saltos en un pie por el camino de colores que le corresponde según su color.</li> </ol> <p><b>Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Evaluación:</b> Coordina de forma motora al realizar saltos con un solo pie a través de un camino de aros respetando las normas de convivencia. Luego realiza la relajación con la técnica del soplado del globo, donde se echa sobre una colchoneta y tiene que soplar fuerte para que su globo se mantenga en el aire (inhalando - exhalando).</li> <li>- <b>Metacognición:</b> Responde a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué actividad les gustó más?</li> <li>- ¿Cómo se sintieron al realizarla?</li> <li>- ¿Te pareció fácil o difícil saltar en un pie? ¿Por qué?</li> <li>- ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste?</li> </ul> </li> <li>- <b>Transferencia:</b> El niño podrá realizar saltos con un solo pie mientras juega, por ejemplo al jugar “Mundo”.</li> </ul>



## ACTIVIDADES

### “Exploro con mi cuerpo”

#### **Actividad 4 (35)**

Coordinar de forma motora al saltar, lanzar, rampear y subir-bajar escaleras a través de un circuito psicomotor, ayudando a los demás.

#### **Inicio**

Calientan su cuerpo bailando la canción “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” mientras realizan movimientos libres con pañuelos. <https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>

Luego responden a la pregunta:

- ¿Qué partes de tu cuerpo moviste?
- ¿En qué momento mueves las \_\_\_\_\_ (se indica las partes del cuerpo)?

#### **Procesos**

1. Percibe los materiales de psicomotricidad (conos, varillas, aros, escaleras, pelotas y canastas) esparcidas en el centro del patio, describiendo los objetos.
2. Identifica el uso que le pueden dar a cada uno de los materiales observados. Ejemplo: “Las pelotas las puedo usar para lanzarlas”.
3. Relaciona los usos que le da a los materiales para formar un circuito motor en grupo.
4. Ejecuta la coordinación motora de diversos movimientos al realizar los ejercicios en el circuito creado.

#### **Salida**

- **Evaluación:**  
Coordina de forma motora al saltar, lanzar, rampear y subir-bajar escaleras a través de un nuevo circuito psicomotor creado por la docente (**ANEXO 1**) ayudando a los demás. Luego se relajan con la técnica de yoga “Saludo al sol”.  
<https://www.youtube.com/watch?v=7fHpf4A9P1I&t=13s>
- **Metacognición:**  
Responde a las siguientes preguntas:
  - ¿Qué circuito te gustó más?
  - ¿Qué movimientos hiciste en los circuitos?
  - ¿Cuál te pareció más fácil? ¿Cuál más difícil?
- **Transferencia:**  
El niño podrá proponer realizar circuitos creados por el mismo en momentos libres.

## ACTIVIDADES

### “Conociendo izquierda y derecha”

#### **Actividad 5 (35)**

Mostrar sentido de orientación al desplazarse a la derecha e izquierda durante los ejercicios, escuchando con atención.

#### **Inicio**

Bailan al ritmo de la canción “El baile del azúcar” siguiendo los pasos que se les indican y escuchando atentamente. <https://www.youtube.com/watch?v=UjnVX5TgZrI>

Responde las siguientes preguntas:

- ¿Qué les pareció la canción?
- ¿Que mencionaba la canción?
- ¿Sabes cuál es tu derecha e izquierda?

#### **Procesos**

1. Percibe las cintas de colores colocadas en sus manos **ANEXO 1** (cinta roja en la derecha y cinta azul en la izquierda).
2. Identifica su derecha e izquierda siguiendo las indicaciones. Ejemplo: Se pide que levanten su mano con la cinta roja y se menciona que esa es la mano derecha.
3. Orienta su lateralidad (derecha - izquierda) al bailar la canción “Ven que te voy a enseñar” siguiendo las indicaciones. <https://www.youtube.com/watch?v=FhngNuRXDZc>  
Ejemplo: Cuando la canción diga “Mano derecha adelante” los niños colocarán su mano con la cinta roja (la cual representa la derecha) adelante, lo mismo para cuando diga “Mano izquierda atrás” colocarán su mano con la cinta azul atrás y cuando la canción diga: “Gira gira gira sin salirte del lugar” tendrá que dar vueltas sin salir del aro.

#### **Salida**

##### **- Evaluación:**

Muestra sentido de orientación (derecha - izquierda) al mantener elevado el globo con la mano derecha e izquierda siguiendo indicaciones, escuchando con atención.

Luego se relajan con la técnica de “Yoga con animales”.  
<https://www.youtube.com/watch?v=t8748OWc1nQ>

##### **- Metacognición:**

Responden las siguientes preguntas:

- ¿Qué actividad te gustó más?
- ¿Cuál es tu mano derecha?
- ¿Cuál es tu mano izquierda?
- ¿Te resultó difícil reconocer tu derecha e izquierda?

##### **- Transferencia:**

El niño podrá identificar la mano derecha e izquierda de sus padres con ayuda de cintas (los padres se colocarán una cinta roja en la mano derecha y azul en la mano izquierda).

## ACTIVIDADES

### "Jugamos Balonmano"

#### Actividad 6 (35)

Coordinar la visomotricidad en actividades óculo manuales y podales al jugar balonmano asumiendo las normas de convivencia.

#### Inicio

Los niños reciben una pelota cada uno y juegan con ellas libremente durante la canción "Mueve tu cuerpo". <https://www.youtube.com/watch?v=YzEO5rq2ZsM>

Luego responden a las preguntas:

- ¿Con que jugaste?
- ¿Qué puedes jugar utilizando la pelota?

#### Procesos

1. Percibe las reglas sencillas del balonmano a través de un papelote con pictogramas (**ANEXO 1**) donde están las siguientes reglas:
  - Regla 1: Solo se puede tocar la pelota con las manos.
  - Regla 2: Dar 3 pasos para lanzar la pelota a un compañero.
  - Regla 3: No se puede ingresar al área del arquero.
2. Identifica las reglas de trabajo en grupo nombrandolas.
3. Relaciona las reglas mentales con la actividad física al realizar una prueba de comprensión. Por ejemplo: Se lanza una pelotas y los niños tienen que cogerla solo con las manos. Se les pide tirar libremente hacia el arco, recordando que no pueden pisar el área del arquero.
4. Ejecuta la viso-motricidad al jugar balonmano en grupos de 4 practicando sus lanzamientos. Se colocan en un extremo de la cancha y van lanzando la pelota (respetando los 3 pasos para lanzar) hasta llegar al límite del área del arquero y lanzar la pelota al arco.

#### Salida

##### - Evaluación:

Coordina la visomotricidad en actividades óculo manuales y podales al jugar balonmano poniendo en práctica las reglas aprendidas, asumiendo las normas de convivencia. Gana el equipo que logre obtener 4 puntos.

Luego de terminar el juego se relajan con la técnica del "Globo" inflándose (inhala aire) y desinflándose (exhala aire).

##### - Metacognición:

Respondan las siguientes preguntas:

- ¿Te resultó fácil entender las reglas?
- ¿Qué te pareció trabajar en grupo?
- ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste para desarrollar el juego?

##### - Transferencia:

El niño podrá explicar las reglas del juego a su familia para que jueguen juntos.

## ACTIVIDADES

### Creando mi cuerpo

#### **Actividad 7 (35)**

Representar gráficamente su esquema corporal utilizando la técnica de pintura con gelatina, mostrando constancia en el trabajo.

#### **Inicio**

Se presentan varios materiales en el centro del patio (barillas, hula hula, platillos, pelotas, sogas y colchoneta) con los cuales los niños tendrán que formar un cuerpo humano gigante (**ANEXO 1**) respondiendo a la pregunta: ¿Cómo podríamos armar un cuerpo con estos materiales?

Luego de realizar la actividad responden a las preguntas:

- ¿Qué usaste para hacer la \_\_\_\_\_ (cabeza, pierna, etc.)?
- ¿Qué otro material podrías haber usado?

#### **Procesos**

1. Percibe una ruleta (**ANEXO 2**) posicionada frente a ellos con las imágenes del cuerpo humano y responde: ¿Qué imágenes observas? ¿Cómo podemos jugar con esto?
2. Identifica la parte del cuerpo que sale al girar la ruleta y la menciona oralmente.
3. Organiza su respuesta y señala la parte del cuerpo mencionada en sí mismo.
4. Elige a los miembros de su grupo (3 personas) y luego escogen qué partes del cuerpo dibujara cada uno.
5. Realiza la representación del esquema corporal. Cada una de las partes será dibujada en una hoja A4 y luego se unen los dibujos realizados **ANEXO 3** (pegandolos en un papelógrafo para formar el cuerpo humano del grupo).

#### **Salida**

##### **- Evaluación:**

Representa gráficamente su esquema corporal realizando un dibujo con lápiz. Utilizando la técnica de pintura con gelatina repasa el dibujo previamente realizado aplicando goma sobre las líneas para luego esparcir gelatina, mostrando constancia en el trabajo.

Para finalizar, relajan sus manos al ritmo del sonido de un palo de lluvia realizando movimientos de cómo caen las gotas de lluvia con sus dedos.

##### **- Metacognición:**

Responde las siguientes preguntas:

- ¿Qué actividad te gustó más?
- ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste para dibujarte?
- ¿Qué partes de tu cuerpo dibujaste?

##### **- Transferencia:**

El niño dibuja su cuerpo haciendo uso de una técnica de arte.

<b>ACTIVIDADES</b>
<b>“La peluquería”</b>
<p><b>Actividad 8 (35)</b></p> <p>Coordinar la visomotricidad en actividades óculos manuales a través de recortes siguiendo líneas, mostrando constancia en el trabajo.</p> <p><b>Inicio</b></p> <p>Realizan una actividad rítmica con sus manos con la canción “2 cocos” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yGL7vBz78FI&amp;t=44s">https://www.youtube.com/watch?v=yGL7vBz78FI&amp;t=44s</a></p> <p>Luego responde las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué parte de tu cuerpo has utilizado?</li> <li>- ¿Qué movimientos hiciste con tus manos?</li> </ul> <p><b>Procesos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibe la imagen de una peluquería, menciona los materiales que hay en una peluquería. Luego responden la siguiente pregunta: ¿Qué utiliza la peluquera para cortar el cabello? ¿Cómo cortan el cabello?</li> <li>2. Identifica la forma del cabello de la muñeca (<b>ANEXO 1</b>) al responder la siguiente pregunta: ¿Qué forma tiene el cabello de la muñeca? (el cabello de la muñeca tiene dibujado líneas rectas, zig zag y ondas).</li> <li>3. Relaciona el uso de la tijera al responder la siguiente pregunta: ¿Qué puedes hacer para que el cabello de la muñeca tenga esa forma?. Algunos niños se acercan a la muñeca para realizar y describir los cortes que realizan en el cabello de la plastilina.</li> <li>4. Ejecuta la visomotricidad al recortar el cabello de la muñeca siguiendo las líneas (el cabello de la muñeca tiene dibujado líneas rectas, zig zag y ondas) utilizando correctamente su tijera. Para ello, cada estudiante tiene su propia muñeca.</li> </ol> <p><b>Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Evaluación:</b> Coordina la visomotricidad al realizar recortes en el cabello (ficha de aplicación <b>ANEXO 2</b>) siguiendo las líneas. Luego realiza la relajación de las manos al seguir las indicaciones que se le propone, teniendo una música de fondo.</li> <li>- <b>Metacognición:</b> Responde las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué actividad te gustó más?</li> <li>- ¿Cómo agarrastes la tijera?</li> <li>- ¿Qué tipos de recortes realizaste?</li> <li>- ¿Se te hizo difícil recortar siguiendo las líneas?</li> </ul> </li> <li>- <b>Transferencia:</b> El niño podrá recortar en diferentes direcciones o formas para elaborar manualidades que involucre su desarrollo óculo manual.</li> </ul>

<b>ACTIVIDADES</b>
Salvemonos de la lava
<p><b>Actividad 9 (35)</b></p> <p>Coordinar de forma motora al saltar con un solo pie en actividades lúdicas, escuchando con atención.</p> <p><b>Inicio</b></p> <p>Los niños escuchan la canción “El baile de la ranita” y bailan libremente.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=msmGXDandfl">https://www.youtube.com/watch?v=msmGXDandfl</a></p> <p>Responden las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué movimientos hiciste al bailar?</li> <li>- ¿Realizaste saltos?</li> <li>- ¿Se podrá caminar o saltar con un pie?</li> </ul> <p><b>Procesos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibe una canasta con círculos (con la silueta de una huella dentro de ellos <b>ANEXO 1</b>), cada niño escoge dónde colocar su círculo.</li> <li>2. Identifica la posición sobre un solo pie al colocarse dentro de su círculo. Al ritmo del sonido de la pandereta irá saltando en un pie por el patio, cuando deje de sonar la pandereta tiene que buscar otro círculo para colocarse.</li> <li>3. Relaciona el ejercicio anterior con la actividad del camino de lava (<b>ANEXO 2</b>) sobre el cual hay círculos que simulan ser rocas. Los niños cambian de posición los círculos para formar el camino por donde pasan.</li> <li>4. Ejecuta la coordinación motora realizando saltos con un pie al pasar por el camino de piedras sin pisar la lava.</li> </ol> <p><b>Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Evaluación:</b> Coordina de forma motora al saltar en un solo pie por el camino de conos, escuchando con atención las indicaciones. Pasa esquivando los conos en forma de zig zag. Luego se relaja al inhalar profundamente y exhalar de la misma manera.</li> <li>- <b>Metacognición:</b> Responde las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste?</li> <li>- ¿Cómo saltas en un solo pie?</li> <li>- ¿Fue difícil saltar en un solo pie?</li> </ul> </li> <li>- <b>Transferencia:</b> El niño podrá saltar en un solo pie cuando juegue la soga.</li> </ul>

<b>ACTIVIDADES</b>
Circuito gigante
<p><b>Actividad 10 (35)</b></p> <p>Coordinar de forma motora a través de un circuito gigante, escuchando con atención.</p> <p><b>Inicio</b></p> <p>Los niños bailan libremente al utilizar pelotas y canastas al escuchar la canción de “la yenka” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0kNPetjMTCQ">https://www.youtube.com/watch?v=0kNPetjMTCQ</a></p> <p>. Luego responden a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué utilizaste?</li> <li>- ¿Qué otras actividades puedes realizar con las pelotas y canastas?</li> </ul> <p><b>Procesos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibe los materiales de psicomotricidad (cilindro hueco, aros, pelota, canasta), ubicadas en el patio mencionando algunas características.</li> <li>2. Identifica las indicaciones para desarrollar el circuito. Ejemplo: Primero pasa dentro del cilindro hueco gateando, luego salta con un pie dentro de los aros y al término de ello saca un pelota para lanzarla dentro de una canasta.</li> <li>3. Relaciona las indicaciones del circuito al mencionar con sus propias palabras los pasos a seguir.</li> <li>4. Ejecuta la coordinación motora al realizar el circuito propuesto.</li> </ol> <p><b>Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Evaluación:</b> Coordina de forma motora a través de un circuito gigante, escuchando con atención. Así como los circuitos elaborados realizarán las actividades de manera individual al seguir las indicaciones. Luego se relaja al inhalar y exhalar levantando los brazos.</li> <li>- <b>Metacognición:</b> Responde las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué circuito te gustó más?</li> <li>- ¿Qué materiales observaste en el circuito?</li> <li>- ¿Te resultó sencillo el desarrollar el circuito? ¿Cambiarías algo del circuito?</li> </ul> </li> <li>- <b>Transferencia:</b> El niño podrá relacionar los movimientos donde saltas con dos pies, se arrastra con algunas actividades dentro o fuera de casa.</li> </ul>

## ACTIVIDADES

¿Por dónde me voy?

### Actividad 11 (35)

Mostrar sentido de orientación al desplazarse a la derecha e izquierda a través de un laberinto de calles, escuchando con atención.

#### Inicio

Los niños reciben una cinta roja y azul, recuerdan en cuál de las manos iba cada uno y se la colocan para después bailar al ritmo de la canción "A la izquierda, A la derecha".  
<https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM>

Luego responde las siguientes preguntas:

- ¿Te resultó fácil recordar cuál era tu izquierda y cuál era tu derecha? ¿Por qué?
- ¿En qué otras situaciones podemos utilizar la derecha e izquierda?

#### Procesos

1. Percibe su derecha e izquierda siguiendo las indicaciones. Se colocan en una línea observando a la profesora, se indicará todos los carros se van para la derecha y los niños tendrán que inclinar su cuerpo hacia ese lado; de la misma forma se indicará para la izquierda.
2. Identifica el laberinto de calles (**ANEXO 1**) colocado en el piso y pasean por él libremente mientras suena la canción "El auto de papá".  
<https://www.youtube.com/watch?v=PUMf2cNg7IQ> Cada uno tendrá un timón de cartón para simular que son carros. Durante la canción se da indicaciones sobre hacia dónde se inclinan los carros.
3. Orienta su lateralidad (derecha - izquierda) al ir pasando por el laberinto de calles de manera grupal (grupos de 5). Se forma una fila uno detrás del otro y solo el primero llevará el timón e irán pasando por el laberinto, al llegar a la intersección de calles escucharán atentamente a la indicación "El carro se va para la (derecha o izquierda)" y entre todos deciden hacia dónde doblar.

#### Salida

- **Evaluación:**  
Muestra sentido de orientación al desplazarse a la derecha e izquierda a través de un laberinto de calles de manera individual, escuchando con atención las indicaciones. De 5 en 5 pasan por el laberinto y escuchando las indicaciones sobre hacia dónde tiene que doblar. Luego se relaja acostándose sobre la colchoneta y se pasa un pañuelo sobre cada uno.
- **Metacognición:**  
Responde a las siguientes preguntas:
  - ¿Qué parte de la sesión te gustó más?
  - ¿Te pareció más fácil identificar tu derecha e izquierda? ¿Por qué?
- **Transferencia:**  
En casa jugarán al "Veo veo" en familia. Uno a uno se posicionan al centro de una habitación y describen que ve a su derecha y que ve a su izquierda.



## ACTIVIDADES

Recordando las indicaciones del balonmano

### Actividad 12 (35)

Coordinar la visomotricidad en actividades óculo manuales y podales al jugar balonmano asumiendo las normas de convivencia.

#### Inicio

Los niños bailan libremente la canción “El baile del cuerpo” mientras realizan pases siguiendo las indicaciones. <https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>

Luego se les pregunta:

- ¿Qué partes de tu cuerpo moviste?
- ¿Podrás bailar si no logras mover ninguna extremidad de tu cuerpo?
- Además de bailar, ¿qué más hiciste?
- ¿En qué deporte realizas estos lanzamientos?

#### Procesos

- 1- Percibe algunos tipos de lanzamientos al jugar “Simón dice...” por ejemplo: Simón dice que des tres pasos y lances la pelota.
- 2- Identifica las indicaciones de trabajo en grupo de balonmano al dibujarlas.
- 3- Relaciona las indicaciones recordadas por ellos con las indicaciones que se brindan para desarrollar el juego.
- 4- Ejecuta la viso-motricidad al jugar balonmano recordando los lanzamientos. Se coloca un arquero que tendrá que recepcionar los lanzamientos (respetando los 3 pasos para lanzar).

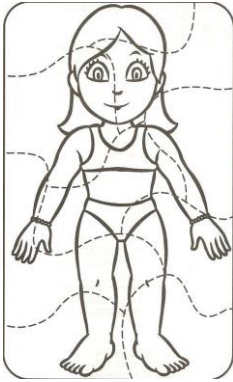
#### Salida

- **Evaluación:**  
Coordina la psicomotricidad en actividades óculo manuales y podales al jugar balonmano (ANEXO 1) desarrollando las indicaciones recordadas con la elaboración de su dibujo, asumiendo las normas de convivencia. Ganan los que hayan cumplido las reglas y jugando honestamente.  
Al concluir la actividad se relajarán con la técnica de la “flor y vela” al oler la flor se realizará inhalación y al soplar la vela exhalarán.
- **Metacognición:**  
Responden las siguientes preguntas:
  - ¿Te fue sencillo recordar las indicaciones?
  - ¿Fue más complicado que la primera vez que lo jugaste? ¿Por qué?
  - ¿Utilizaste las mismas partes de tu cuerpo que la primera vez?
- **Transferencia:**  
El niño podrá recordar en casa las reglas propuestas del balonmano.

3.2.1.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

### ACTIVIDAD 1

#### ANEXO 1:



<https://bit.ly/3K0VUCj>

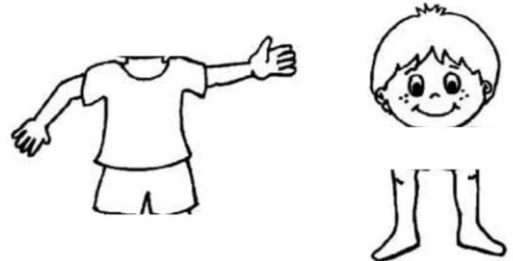


<https://bit.ly/3HqLgmq>

#### ANEXO 2:



Elaboración propia. Imagen de: <https://bit.ly/3JZZ8WK>



Elaboración propia. Imagen de: <https://bit.ly/3hglSoU>

#### ANEXO 3:



<https://bit.ly/36Cfcj>

## ACTIVIDAD 2

### ANEXO 1:



<https://bit.ly/35tMyA3>

### ANEXO 2:



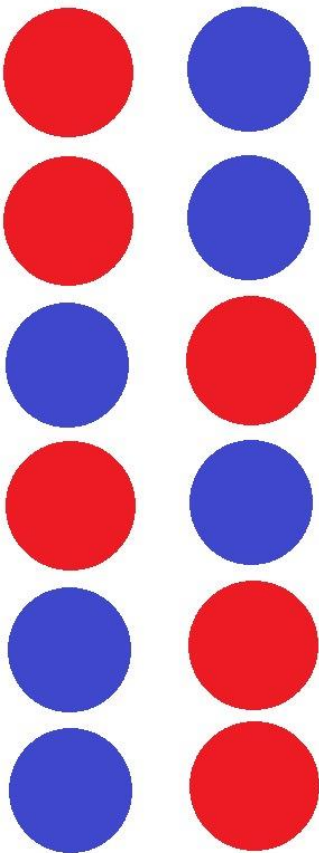
### ACTIVIDAD 3

#### ANEXO 1:



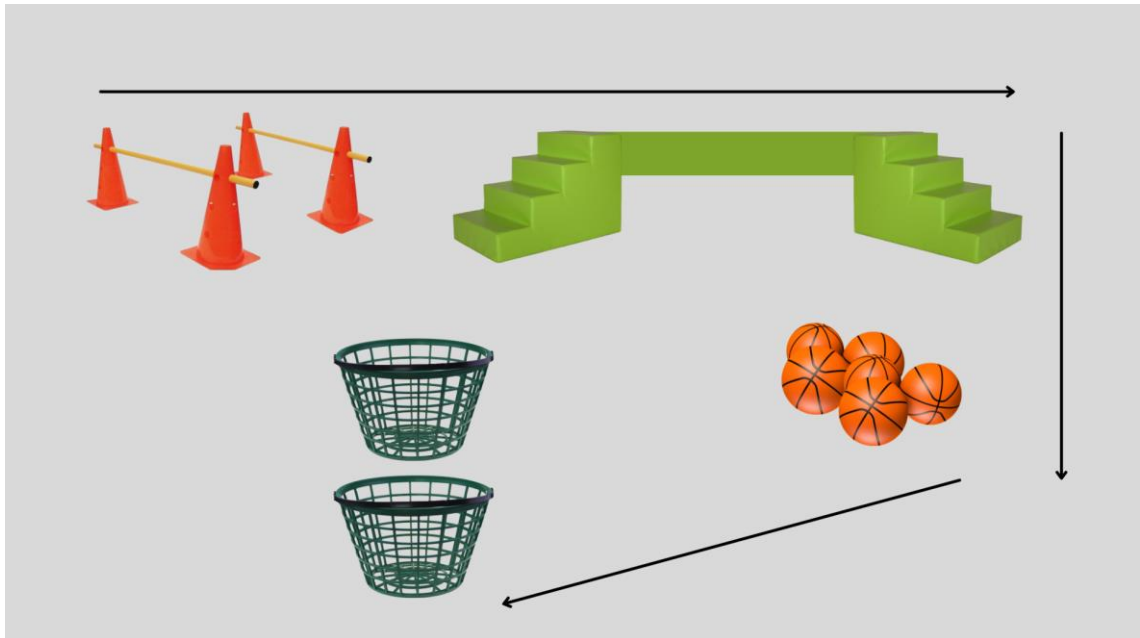
<https://bit.ly/3pigGoK>

#### ANEXO 2:



## ACTIVIDAD 4

### ANEXO 1:



Elaboración propia. Imagen de: <https://bit.ly/3HpgkmF>

## ACTIVIDAD 5

### ANEXO 1:



Elaboración propia

## ACTIVIDAD 6

## ANEXO 1:



Elaboración propia. Imagen de: <https://bit.ly/3snbzFU>

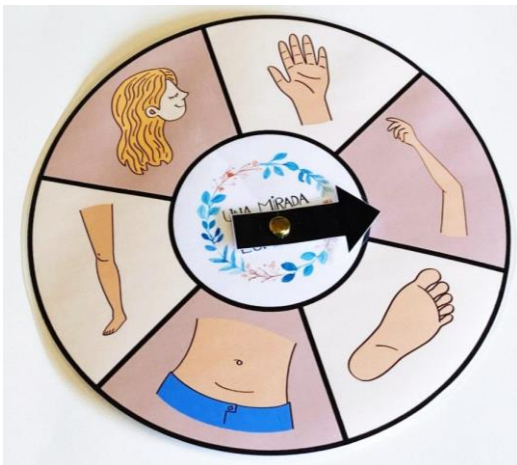
## ACTIVIDAD 7

### ANEXO 1:



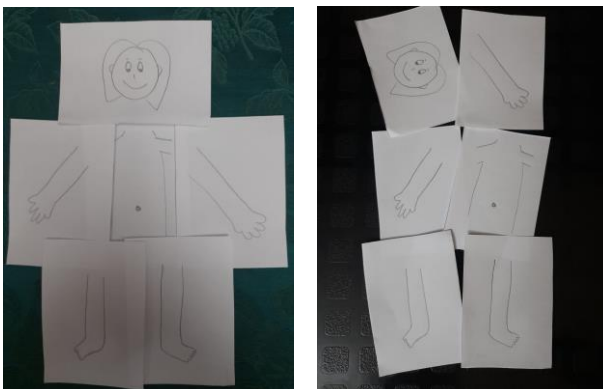
<https://bit.ly/3M1sgOV>

### ANEXO 2:



<https://bit.ly/3IrwIKi>

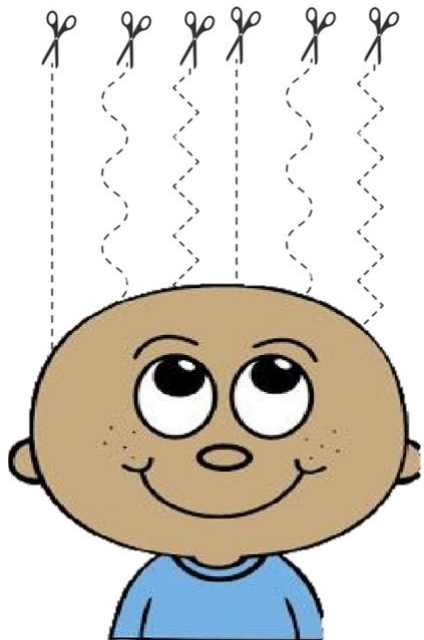
### ANEXO 3:



Elaboración propia

**ACTIVIDAD 8****ANEXO 1:**

<https://bit.ly/35tMyA3>

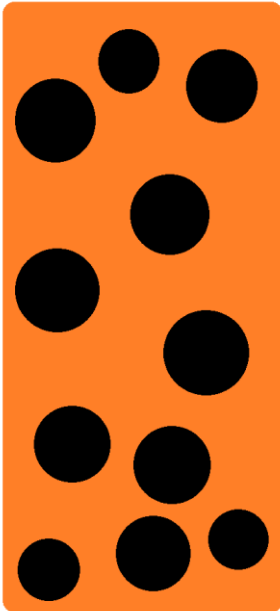
**ANEXO 2:**

Elaboración propia. Imagen de: <https://bit.ly/3hjBAj3>

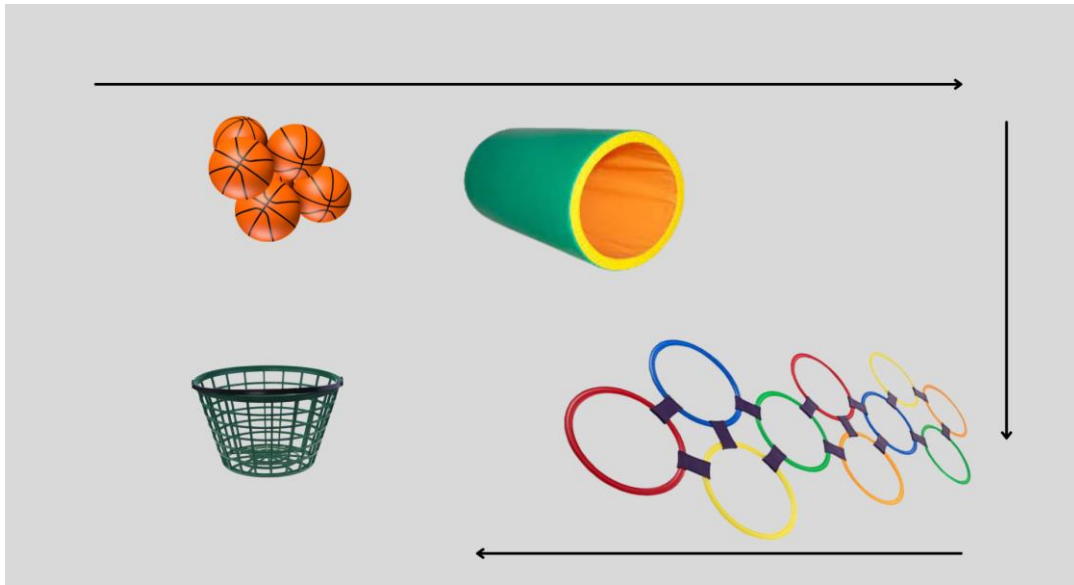


**ACTIVIDAD 9****ANEXO 1:**

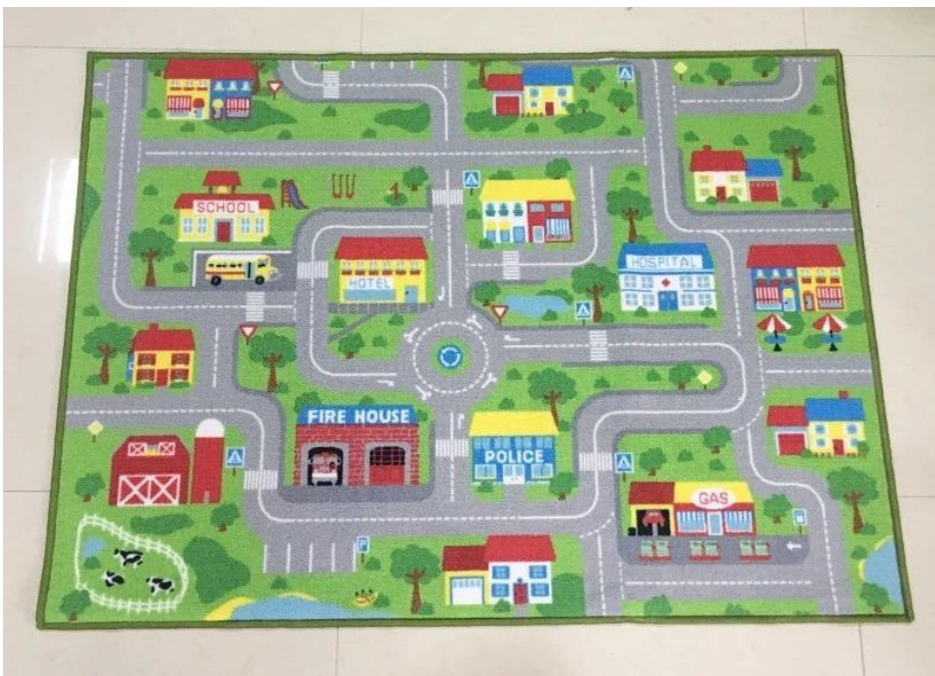
Elaboración propia. Imagen de: <https://bit.ly/3tdu3Yv>

**ANEXO 2:**

Elaboración propia

**ACTIVIDAD 10****ANEXO 1:**

Elaboración propia. Imagen de: <https://bit.ly/3pdRKPt>

**ACTIVIDAD 11****ANEXO 1:**

<https://bit.ly/3IskuLS>

## ACTIVIDAD 12

### ANEXO 1:



<https://bit.ly/3JUxLNB>

#### 3.2.1.4. Evaluaciones de proceso y final de Unidad.

### ACTIVIDAD 1

Indicadores	Nivel de logro			
	AD	A	B	C
Percibe un muñeco y completa las partes de su cuerpo mediante una caja sorpresa.				
Identifica las partes del muñeco articulado señalándolas en sí mismo.				
Organiza el muñeco articulado mediante el armado.				
Elige a sus amigos para formar su grupo de manera espontánea.				
Realiza la representación de un cuerpo en un juego grupal.				
Representa gráficamente su propio cuerpo en una hoja.				
Asume las normas de convivencia.				

**ACTIVIDAD 2**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe una figura geométrica y la corta utilizando sus manos.				
Identifica que puede utilizar para cortar a través del diálogo.				
Relaciona el uso de la tijera con la acción de cortar a través del diálogo.				
Ejecuta la viso-motricidad al cortar los fideos con la tijera.				
Coordina la visomotricidad al realizar cortes libres sobre la melena del león utilizando la tijera.				
Muestra constancia en el trabajo.				

**ACTIVIDAD 3**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe una caja con pelotas y menciona oralmente el color.				
Identifica el camino que le corresponde según el color de su pelota.				
Relaciona la posición del flamenco con la postura en un pie a través del diálogo.				
Ejecuta la coordinación motora realizando saltos en un pie por el camino de colores.				
Coordina de forma motora al realizar saltos con un solo pie a través de un camino de aros.				
Asume las normas de convivencia.				

**ACTIVIDAD 4**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe los materiales de psicomotricidad y los describe.				
Identifica el uso que le puede dar a los materiales mediante el diálogo.				
Relaciona los usos del material al formar un circuito.				
Ejecuta la coordinación motora al pasar por el circuito creado.				
Coordina de forma motora sus movimientos al pasar por el circuito.				
Ayuda a los demás en la situación de juego.				

**ACTIVIDAD 5**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe las cintas de colores colocadas en sus manos identificando los colores.				
Identifica su derecha e izquierda siguiendo las indicaciones.				
Orienta su lateralidad al bailar una canción.				
Muestra sentido de orientación al mantener elevado un globo siguiendo indicaciones.				
Escucha con atención las indicaciones de la profesora.				

**ACTIVIDAD 6**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe las reglas del balonmano mediante un pictograma.				
Identifica las reglas del Balonmano al nombrarlas.				
Relaciona las reglas con la actividad física al realizar una prueba de comprensión.				
Ejecuta la viso-motricidad al practicar lanzamientos del juego de balonmano en grupos.				
Coordina la visomotricidad al jugar al balonmano.				
Asume las normas de convivencia.				

**ACTIVIDAD 7**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe una ruleta y reconoce las imágenes que tiene mediante el diálogo.				
Identifica la parte del cuerpo que sale y la menciona.				
Organiza su respuesta al señalarlas en su cuerpo.				
Elige las partes del cuerpo que dibujará al dialogar con sus compañeros.				
Realiza la representación de un esquema corporal trabajando en grupo.				
Representa gráficamente su esquema corporal realizando un dibujo con lápiz, luego lo repasa haciendo uno de la técnica con gelatina.				
Muestra constancia en el trabajo de cada actividad.				

**ACTIVIDAD 8**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe una imagen de una peluquería y menciona los materiales que se utilizan.				
Identifica la forma del cabello de la muñeca mediante el diálogo.				
Relaciona el uso de la tijera con la acción de cortar mediante el diálogo y experimentación.				
Ejecuta la visomotricidad al cortar el cabello de la muñeca siguiendo las líneas.				
Coordina la visomotricidad al realizar recortes en el cabello del niño (ficha de aplicación) siguiendo las líneas.				
Mostrando constancia en el trabajo.				

**ACTIVIDAD 9**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe una canasta con círculos que tiene huellas dentro y describe lo que ve.				
Identifica la posición de pararse en un solo pie a través de un juego.				
Relaciona el ejercicio anterior con la actividad del camino de lava.				
Ejecuta la coordinación motora realizando saltos con un pie al pasar por el camino de lava.				
Coordina de forma motora al saltar en un solo pie por el camino de conos.				
Escucha con atención.				

**ACTIVIDAD 10**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe los materiales de psicomotricidad a través del diálogo al mencionar sus características .				
Identifica las indicaciones al desarrollar el circuito.				
Relaciona las indicaciones del circuito al mencionar los pasos a seguir.				
Ejecuta la coordinación motora al realizar el circuito propuesto.				
Coordina de forma motora a través de un circuito gigante.				
Escucha con atención.				

**ACTIVIDAD 11**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe su derecha e izquierda a través de las indicaciones.				
Identifica el laberinto de calles paseando libremente sobre él.				
Orienta su lateralidad al pasar por el laberinto de calles de manera grupal.				
Muestra sentido de orientación al desplazarse por un laberinto de calles de manera individual.				
Escucha con atención.				



### ACTIVIDAD 12

Indicadores	Nivel de logro			
	AD	A	B	C
Percibe tipos de lanzamientos mediante el juego “Simón dice...”.				
Identifica las indicaciones del balonmano dibujándolas.				
Relaciona las indicaciones recordadas para desarrollar el juego.				
Ejecuta la viso-motricidad al jugar balonmano recordando los lanzamientos.				
Coordina la psicomotricidad al jugar al balonmano.				
Asume las normas de convivencia.				

### 3.2.2. Proyecto de aprendizaje y actividades

#### 3.2.2.1. Programación de proyecto

#### PROYECTO DE APRENDIZAJE “Juegos Panamericanos San José”

##### 1. Datos informativos

- 1) **Institución Educativa:** CENEG SAN JOSÉ
- 2) **Nivel:** Inicial
- 3) **Grado:** 4 años
- 4) **Secciones:** Verde
- 5) **Área:** Psicomotricidad
- 6) **Temporización:** 2 semanas.
- 7) **Profesoras:** Arenales Mauriño, Caroline Cristhine

Espinoza Castillo, Inés del Pilar

Masgo Loo, Selena

## 2. Situación Problemática

En vista que últimamente se están dando los partidos para el próximo mundial de fútbol en una conversación en clase uno de los niños hizo la pregunta sobre si existían otros tipos de competencias además de las de fútbol. Ante esta pregunta otro de los niños comentó sobre los Juegos Panamericanos que escuchó hablar en su familia, entonces todos preguntaron ¿Qué son? ¿Qué se hace en estos juegos? Es así como las interrogantes de los niños motivaron el surgimiento del proyecto en el que desarrollaron actividades vinculadas con los Juegos Panamericanos.

Por ello se presenta el proyecto **“Juegos Panamericanos San José”** en donde se presentarán diversas actividades relacionadas a los diferentes deportes que se practican en esta competencia, como es que se organizan y se terminará con una mini competencia en donde se pondrán en práctica todos los aprendizajes adquiridos.

## 3. ¿Qué aprendizajes se lograrán?

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.
	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.

Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.

#### 4. Planificación del producto (realizado con los estudiantes)

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
Diagnóstico con los estudiantes	Se conversa con los estudiantes acerca de los juegos panamericanos teniendo en cuenta sus interés .	Imágenes
Presentación del problema	Se comparte opiniones sobre el tema de interés.	Hojas, lápices, colores
Analizar la realidad	Se realiza una lluvia de ideas sobre los saberes previos que tienen acerca del tema.	Papelógrafo, plumones
Juegos panamericanos	Conocen los deportes que participan en los juegos panamericanos, y escogen los 3 deportes que desean conocer	Pelotas, cintas, hula hula, arcos, raquetas, red, flashcards de deportes.
Jugamos al tenis	Conocen las reglas básicas del tenis y practican lanzamientos	Pelotas de psicomotricidad, básquet, tenis, fútbol, voley, ping pong, raquetas, flashcards, red
Recordamos cómo se juega al tenis	Recuerdan los movimientos del lanzamiento y juegan su partido de tenis.	Globos, matamoscas, red, pelota, raqueta, conos, etc
Fútbol	Identifican movimientos y realizan pases para jugar fútbol.	Diferentes pelotas pictogramas de movimientos, cancha, arco.
Juguemos fútbol	Practican movimientos y pases para jugar un partido en grupos.	Conos, cancha, pelota de fútbol.
Practicamos gimnasia	Conocen los materiales que se utilizan en la gimnasia rítmica y los movimientos que puedan realizar	Aros pequeños, cintas, telas, pelotas, etc, fotos de niños haciendo gimnasia, radio, música.
Creamos una rutina gimnasia	Recuerda los movimientos de gimnasia y crean una rutina	Elementos de gimnasia, aros pequeños, cintas, telas, pelotas, etc, radio, música

Cierre Juegos panamericanos San José	Recuerdan las ideas principales de cada juego y realizan una competencia en grupos pequeños, al culminar se les hace entrega de una medalla.	Indumentaria de tenis, fútbol y gimnasia, cancha deportiva.
---	--	---

PROGRAMACIÓN		
<b>Institución Educativa:</b> CENEG SAN JOSÉ		
<b>Nivel:</b> Inicial		
<b>Año:</b> 4 años		
<b>Sección:</b> Verde		
<b>Área:</b> Psicomotricidad		
<b>Profesoras:</b> Arenales Mauriño, Caroline Cristhine; Espinoza Castillo, Inés del Pilar; Masgo Loo, Selena		
CONTENIDO	MEDIOS	MÉTODOS DE APRENDIZAJE
<b>III BIMESTRE</b> ❖ Tenis ❖ Fútbol ❖ Gimnasia		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Coordinación de forma motora los movimientos del cuerpo a través de ejercicios de gimnasia rítmica.</li> <li>● Coordinación de forma motora del cuerpo mediante juegos espontáneos.</li> <li>● Coordinación de forma motora al realizar lanzamientos y pases siguiendo modelos visuales.</li> <li>● Coordinación de forma motora de destrezas corporales realizando deportes.</li> </ul>
CAPACIDADES – DESTREZA	FINES	VALORES – ACTITUDES
<b>1. CAPACIDAD: Expresión</b> <b>Destrezas:</b> > Coordina de forma motora.		<b>1. VALORES: Respeto</b> <b>Actitud</b> > Escuchar con atención. > Aceptar distintos puntos de vista. > Asumir las normas de convivencia.

### 3.2.2.2. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDADES 1
JUEGOS PANAMERICANOS
<p><b>Actividad 1 (35)</b></p> <p>Coordinar de forma motora el cuerpo mediante juegos espontáneos, aceptando distintos puntos de vista.</p> <p><b>Inicio</b></p> <p>Bailan al ritmo de la canción “Todos a la cancha” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ihPzBiUmOOg&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=ihPzBiUmOOg&amp;feature=youtu.be</a>. Luego responden las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?</li> <li>- ¿De qué trataba la canción?</li> <li>- ¿Qué deporte escuchaste?</li> <li>- ¿Conoces alguno de ellos? ¿Cómo se juega?</li> </ul> <p><b>Procesos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibe distintos materiales de cada tipo de deportes que se encuentran en los juegos panamericanos (pelotas, cintas, hula hula, arcos, raquetas, una red, etc) a través de una caja sorpresa y realiza una acción con ellos.</li> <li>2. Identifica el objeto seleccionado y lo coloca junto al flash card (<b>ANEXO 1</b>) del deporte que corresponde. Ejemplo: Escoge la pelota de basquet y la une con el flash card de unos niños jugando este deporte.</li> <li>3. Relaciona cada deporte al realizar algunas acciones. Por ejemplo: Natación, hacer movimientos con los brazos. Karate, hace posiciones de karate.</li> <li>4. Ejecuta la acción del deporte que más le gustó para que sus compañeros lo adivinen al jugar “Charadas de deportes”.</li> </ol> <p><b>Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Evaluación:</b> Coordina de forma motora el cuerpo mediante juegos espontáneos para explorar los distintos deportes propuesto y escoge los 3 que más le agrada. Durante la elección debe aceptar distintos puntos de vista. Luego se relaja utilizando la técnica de respiración (inhalar y exhalar) caminando por el patio.</li> <li>- <b>Metacognición:</b> Responde las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué deporte conocieron?</li> <li>- ¿Cuál te gustó más? ¿Qué partes de tu cuerpo utilizas para jugar ese deporte?</li> <li>- ¿Cuál crees que sea difícil?</li> </ul> </li> <li>- <b>Transferencia:</b> Los niños practican en casa el deporte que más les gustó y comentan cómo se sintieron.</li> </ul>

<b>ACTIVIDAD 2</b>
<b>“Jugamos al Tenis”</b>
<p><b>Actividad 2 (35)</b></p> <p>Coordinar de forma motora al realizar lanzamientos con raqueta mediante el seguimiento de modelos visuales, escuchando con atención.</p> <p><b>Inicio</b></p> <p>Observan varios tipos de pelotas, entre ellas: pelotas de psicomotricidad, básquet, tenis, fútbol, voley, ping pong. Luego manipulan las pelotas e intentan lanzarlas haciendo uso de una raqueta y responden las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo eran las pelotas?</li> <li>- ¿Todas eran iguales?</li> <li>- ¿Cuál te resultó más fácil lanzar con la raqueta? ¿Cuál más difícil? porque?</li> <li>- ¿Qué deporte se practica una pelota y una raqueta?</li> </ul> <p><b>Procesos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percibe las reglas sencillas del tenis a través de flashcards (<b>ANEXO 1</b>) y dialoga sobre ellas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Regla 1: Solo un jugador puede golpear la pelota por turno.</li> <li>- Regla 2: La pelota solo puede ser golpeada por la raqueta.</li> <li>- Regla 3: La pelota tiene que pasar por encima de la red.</li> </ul> </li> <li>2. Identifica las posibles posturas para jugar tenis y las imita haciendo uso solo de su cuerpo mientras reconoce la fuerza que debe utilizar al momento de jugar.</li> <li>3. Relaciona las posturas imitadas con la actividad, al realizar ejercicios libres de práctica. Por ejemplo: Con la raqueta da golpes a la pelota. Intenta pasar la pelota de un lado a otro.</li> <li>4. Ejecuta lanzamientos al jugar tenis en parejas practicando sus lanzamientos. Uno se coloca en un lado de la cancha y lanza la pelota mientras el otro intenta cogerla, luego cambian de roles.</li> </ol> <p><b>Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Evaluación:</b> Coordina de forma motora al realizar lanzamientos con raqueta mediante el seguimiento de modelos visuales, escuchando con atención. Cada uno respetando los turnos, golpea la pelota con su raqueta para que pase al otro extremo sobre la red. Luego de terminar la actividad se relaja con la técnica del “Globo” inflándose (inhala aire) y desinflándose (exhala aire).</li> <li>- <b>Metacognición:</b> Responden las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué aprendiste el día de hoy?</li> <li>- ¿Qué actividad te gustó más?</li> <li>- ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste para jugar tenis?</li> <li>- ¿Cómo te sentiste al jugar?</li> </ul> </li> <li>- <b>Transferencia:</b> Los niños juegan tenis en su casa con su familia.</li> </ul>

### ACTIVIDAD 3

#### Recordamos cómo se juega el Tenis

#### Actividad 3 (35)

Coordinar de forma motora al realizar lanzamientos con raqueta mediante el seguimiento de modelos visuales, escuchando con atención.

#### Inicio

Juegan a mantener los globos arriba utilizando un matamosca para elevarlos. Luego responden las siguientes preguntas:

- ¿De qué color era tu globo y tu matamosca?
- ¿Te resultó fácil mantener el globo arriba?
- ¿En algún momento se te cayeron los globos? ¿Cuántas veces?
- ¿A qué juego te recuerda?

#### Procesos

1. Percibe diferentes objetos (red, pelota, raqueta, conos, etc), seleccionan cuáles son los elementos que necesitan para jugar al tenis y juega con los elementos. Por ejemplo: Mantiene la pelota con la raqueta.
2. Identifica los movimientos del tenis jugando “Pasa la pelota” (ANEXO 1). Se dividen en dos grupos, el primero de la fila lleva la pelota haciendo uso de la raqueta hacia el otro extremo de la cancha donde se encuentra su compañero, se la pasa y él tiene que hacer lo mismo.
3. Relaciona la acción realizada en el juego con el tenis y cómo es que debe golpear la pelota al momento de jugar realizando la acción con su cuerpo.
4. Ejecuta lanzamientos al jugar tenis contra la pared (ANEXO 2). Golpean la pelota con su raqueta hasta lograr que choque con la pared frente a ellos.

#### Salida

- **Evaluación:**  
Coordinar de forma motora al jugar tenis (ANEXO 3) en pequeños grupos (de 4 en 4). Lanza la pelota al otro extremo de la cancha por encima de la cancha, un compañero del equipo opuesto la agarra y la regresa golpeando con su raqueta. Se considera punto cuando la pelota no pasa la red o no es atrapada por el otro equipo. Gana el que hace 5 puntos.  
Al concluir la actividad se relaja con la técnica de la “flor y vela” al oler la flor se realizará inhalación y al soplar la vela exhalarán.
- **Metacognición:**  
Responden las siguientes preguntas:
  - ¿Qué actividad te gustó más?
  - ¿Cuáles eran las reglas para jugar tenis?
  - ¿Qué material utilizas para jugar tenis?
  - ¿Cómo te sentiste al jugar?
- **Transferencia:**  
Los niños juegan tenis con sus amigos en el parque más cercano a sus casas.

## ACTIVIDAD 4

### FÚTBOL

#### Actividad 4 (35)

Coordinar de forma motora al realizar pases con pelota de fútbol mediante el seguimiento de modelos visuales, asumiendo normas de convivencia.

#### Inicio

Juegan con diferentes pelotas y las partes de su cuerpo siguiendo indicaciones, todos golpean la pelota con la cabeza, luego con los brazos, etc. Luego responden las siguientes preguntas:

- ¿Con qué pelotas jugaron?
- ¿Con esa pelota se puede jugar fútbol? ¿Por qué?

#### Procesos

1. Percibe pictogramas de movimientos (**ANEXO 1**) (correr, patear pelota, etc.), reconoce la acción y los imita.
2. Identifica en qué momento del juego realizan estas acciones visualizando un extracto de un partido de fútbol de niños (<https://www.youtube.com/watch?v=1y0aMg-eYqI>). Por ejemplo: corro para llevar la pelota, pateo para pasarla a mi compañero o para anotar un gol.
3. Relaciona las acciones dialogadas en una práctica en parejas. Entre ambos realizan pases, intentan quitarse la pelota con el pie, etc.
4. Ejecuta pases al jugar fútbol en grupos de 4. Se colocan en un extremo de la cancha y van realizando pases con la pelota hasta llegar al arco y patea la pelota para meter un gol.

#### Salida

- **Evaluación:**  
Coordina de forma motora al realizar pases para jugar fútbol mediante el seguimiento de modelos visuales, asumiendo normas de convivencia. Se forma una fila, el primero avanza y espera que el siguiente le pase la pelota para correr con ella hasta patear al arco, sucesivamente los demás realizan la misma actividad.  
Luego se relaja al inhalar y exhalar levantando los brazos.
- **Metacognición:**  
Respondan las siguiente preguntas:
  - ¿Qué aprendieron el día de hoy?
  - ¿Qué actividad te gustó más?
  - ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste?
  - ¿Cómo te sentiste?
- **Transferencia:**  
Los niños juegan fútbol con sus padres en el parque.



## ACTIVIDAD 5

### JUGUEMOS FÚTBOL

#### Actividad 5 (35)

Coordinar de forma motora al realizar pases con pelota de fútbol mediante el seguimiento de modelos visuales, asumiendo normas de convivencia.

#### Inicio

Realizan ejercicio Relaciona la acción anterior con el deporte a través del diálogo en donde reconoce que los conos son las personas del otro equipo que tiene que esquivar para llegar al arco de calentamiento (<https://www.youtube.com/watch?v=fsWEhGJySNU>)

- ¿Qué partes del cuerpo moviste?
- ¿Para qué calentamos?
- ¿Qué relación tienen los ejercicios que hiciste con el fútbol?
- ¿Por qué el fútbol necesita este tipo de ejercicio?

#### Procesos

1. Percibe caminos de conos presentados en el patio y dialogan sobre lo que pueden realizar con ellos. Por ejemplo: saltar sobre los conos, correr alrededor de los conos, etc.
2. Identifica el camino que debe seguir pasando sobre él mientras lleva la pelota.
3. (ANEXO 1).
4. Ejecuta pases llevando la pelota hacia el arco mientras esquivando a sus compañeros. 2 niños intentan trasladar la pelota hacia el arco realizando pases mientras otros 2 compañeros intentan quitarles la pelota, tendrán 30 segundos para lograrlo.

#### Salida

- **Evaluación:**  
Coordina de forma motora al jugar fútbol (ANEXO 2) en pequeños grupos asumiendo normas de convivencia. Se forma grupos de 5 (1 arquero) y juegan fútbol, gana el equipo que mete 2 goles.  
Luego se relajan con la técnica de yoga “El cuento de las mariposas”  
<https://www.youtube.com/watch?v=MI1S5rM0ou0&t=115s>
- **Metacognición:**  
Respondan las siguientes preguntas:
  - ¿Qué actividad te gustó más?
  - ¿Cómo te sentiste?
- **Transferencia:**  
Los niños juegan fútbol con su familia en una cancha durante el fin de semana.

## ACTIVIDAD 6

### PRACTICAMOS GIMNASIA

#### Actividad 6 (35)

Coordinar de forma motora los movimientos del cuerpo a través de ejercicios de gimnasia rítmica, escuchando con atención.

#### Inicio

Bailan al ritmo de la música “Shape of you acústico”

<https://www.youtube.com/watch?v=O5HrMWsVuC8>

Luego responden las siguientes preguntas:

- ¿Se podrá utilizar algún elemento para acompañar al baile?
- ¿Qué utilizarías?

#### Procesos

1. Percibe diferentes objetos al centro del círculo (aros pequeños, cintas, telas, pelotas, etc.) y realiza acciones libres con ellos.
2. Identifica los objetos de la actividad anterior en fotos de niños haciendo gimnasia (**ANEXO 1**), debaten si son los mismos usos que ellos les dieron a los objetos.
3. Relaciona las acciones que observa en las fotos con los objetos que tiene mientras las imita.
4. Ejecuta movimientos de gimnasia rítmica siguiendo el ejemplo de sus compañeros. Se pone música y uno a uno sale al frente a hacer un movimiento y los demás lo imitan.

#### Salida

- **Evaluación:**  
Coordina de forma motora los movimientos del cuerpo a través de ejercicios de gimnasia rítmica utilizando el material de su agrado, escuchando con atención. El niño escoge el material que más le agrada y al ritmo de la música realiza una pequeña secuencia de movimientos.  
Luego se relajan con la técnica de relajación “El árbol mágico”:  
<https://www.youtube.com/watch?v=tJ9VPRkNjBo>
- **Metacognición:**  
Responden las siguientes preguntas:
  - ¿Qué deporte conociste el día de hoy?
  - ¿Qué material te gustó más? ¿Cuál menos?
  - ¿Qué otro material podrías utilizar para la gimnasia rítmica?
- **Transferencia:**  
Los estudiantes practican la gimnasia rítmica en sus casas con sus padres.

## ACTIVIDAD 7

### CREAMOS UNA RUTINA DE GIMNASIA

#### Actividad 7 (35)

Coordinar de forma motora los movimientos del cuerpo a través de ejercicios de gimnasia rítmica, escuchando con atención.

#### Inicio

Realizan ejercicios de calentamiento (<https://www.youtube.com/watch?v=J4A6OM6bDe0>). Luego responden las siguientes preguntas:

- ¿Qué partes de tu cuerpo moviste?
- ¿Para qué calentamos?
- ¿Por qué la gimnasia necesita este tipo de calentamiento?

#### Procesos

1. Percibe diferentes elementos con los que se puede hacer gimnasia (aros pequeños, cintas, telas, pelotas, etc.) y dialogan para escoger uno de ellos.
2. Identifica movimientos de gimnasia rítmica al realizar uno de manera libre utilizando el material escogido.
3. Relaciona el movimiento que hizo con los de su compañeros creando una secuencia de baile.
4. Ejecuta movimientos de gimnasia rítmica al realizar la secuencia de movimientos creada de manera grupal siguiendo las indicaciones. La maestra está de guía al frente.

#### Salida

- **Evaluación:**  
Coordina de forma motora los movimientos del cuerpo a través de ejercicios de gimnasia rítmica (**ANEXO 1**), escuchando con atención. Realiza la secuencia creada sin una guía al ritmo de la música mientras utiliza el elemento escogido previamente. Luego realizan la técnica de relajación “Saludo al sol”.  
<https://www.youtube.com/watch?v=7fHpf4A9P1I&t=13s>
- **Metacognición:**  
Luego responde las siguientes preguntas:
  - ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?
  - ¿Qué actividad te gustó más?
  - ¿Cual ejercicio te pareció difícil?
- **Transferencia:**  
Los estudiantes practican gimnasia rítmica utilizando los aros.

## ACTIVIDAD 8

### JUEGOS PANAMERICANOS SAN JOSÉ

#### Actividad 8 (35)

Coordinar de forma motora las destrezas corporales realizando deportes en una mini competencia, asumiendo las normas de convivencia.

#### Inicio

Realizan un calentamiento de manera grupal. Uno a uno irá realizando un ejercicio de calentamiento o estiramiento y los demás tienen que imitarlo. Luego responden a las preguntas:

- ¿Qué ejercicios te gustó más?
- ¿Para qué has realizado este calentamiento?
- ¿Por qué es importante?

#### Procesos

1. Percibe las reglas de la competencia en una pancarta (**ANEXO 1**) y se dividen en grupos (cada grupo tendrá un color distintivo).
2. Identifica los elementos de los deportes que han conocido durante el proyecto y realiza movimientos con cada uno de ellos.
3. Relaciona los elementos con los 3 deportes y los separa según lo que se utiliza en cada uno.
4. Ejecuta movimientos del cuerpo al practicar los deportes en sus pequeños grupos de competencia.

#### Salida

- **Evaluación:**  
Coordina de forma motora las destrezas corporales realizando deportes en una mini competencia “Juegos Panamericanos San José”, asumiendo las normas de convivencia. Siguiendo los grupos ya formados desarrollan las competencias de Tenis, Fútbol y Gimnasia, al culminar se les hace entrega de una medalla (**ANEXO 2**). Luego se relajan echados en una colchoneta y la maestra les va pasando por encima un paracaídas.
- **Metacognición:**  
Luego responde las siguientes preguntas:
  - ¿Qué deportes realizaste?
  - ¿Cuál te gustó más? ¿Qué parte de tu cuerpo utilizas para realizar ese deporte?
  - ¿Qué deporte les pareció difícil?
  - ¿Qué otro deporte te hubiera gustado conocer?
- **Transferencia:**  
Los estudiantes podrán practicar diferentes tipos de deportes cuando salgan a un centro deportivo o en sus casas con sus familiares.

3.2.2.3. Materiales de apoyo: fichas, lectura, etc.

### ACTIVIDAD 1

#### ANEXO 1:



Elaboración propia. Imagen de: <https://bit.ly/3t9meG>

### ACTIVIDAD 2

#### ANEXO 1:



Elaboración propia. Imagen de: <https://bit.ly/3veSoA2>

### ACTIVIDAD 3

#### ANEXO 1:



<https://bit.ly/3JWev2m>

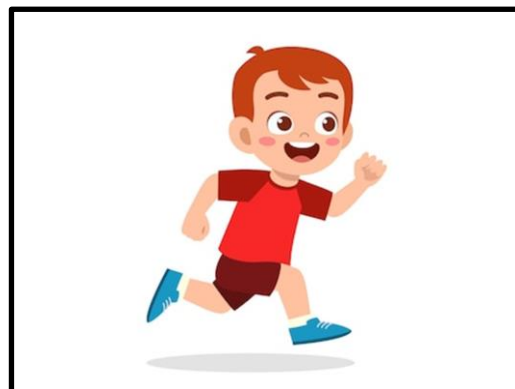
#### ANEXO 2:



<https://bit.ly/3BOBxVu>

**ANEXO 3:**

<https://bit.ly/3MfI54X>

**ACTIVIDAD 4****ANEXO 1:**

Elaboración propia. Imagen de: <https://bit.ly/3pi9idf>

## ACTIVIDAD 5

### ANEXO 1:



<https://bit.ly/3t3O180>

### ANEXO 2:



<https://bit.ly/3pinnrg>



**ACTIVIDAD 6****ANEXO 1:**

<https://bit.ly/3tf3r9T>

**ACTIVIDAD 7****ANEXO 1:**

<https://bit.ly/3vkJn8s>

## ACTIVIDAD 8

## ANEXO 1:

**JUEGOS  
PANAMERICANOS  
SAN JOSÉ**

Competir bajo el espíritu del Juego Limpio.



Ser amistoso y respetuosos con los demás.



Participar de todos los juegos del campeonato.



Elaboración propia. Imagen de: <https://bit.ly/3piKfqB>

## ANEXO 2:



<https://bit.ly/3thKGme>

## 3.2.2.4. Evaluaciones de proceso y final

**ACTIVIDAD 1**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe materiales de distintos deportes de los juegos panamericanos y realiza una acción con ellos.				
Identifica el objeto seleccionado y lo coloca junto al flash card del deporte que corresponde.				
Relaciona cada deporte al realizar algunas acciones.				
Ejecuta la acción del deporte que más le gustó al jugar “Charadas de deportes”.				
Aceptando distintos puntos de vista.				

**ACTIVIDAD 2**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe las reglas sencillas del tenis a través de flashcards y dialoga sobre ellas.				
Identifica las posibles posturas para jugar tenis y las imita.				
Relaciona posturas con la actividad, al realizar ejercicios libres de práctica.				
Ejecuta lanzamientos al jugar tenis en parejas practicando sus lanzamientos.				
Escucha con atención.				

**ACTIVIDAD 3**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe objetos y selecciona los que necesitan para jugar al tenis.				
Identifica los movimientos del tenis jugando “Pasa la pelota”.				
Relaciona la acción de golpear la pelota con la raqueta al momento de jugar realizando la acción con su cuerpo.				
Ejecuta lanzamientos al jugar tenis contra la pared.				
Escucha con atención.				

**ACTIVIDAD 4**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe pictogramas de movimientos y los imita.				
Identifica en qué momento del juego realizan estas acciones visualizando un video.				
Relaciona las acciones en una práctica en parejas.				
Ejecuta pases al jugar fútbol en grupos de 4 realizando pases por la cancha.				
Asumiendo normas de convivencia.				

**ACTIVIDAD 5**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe caminos de conos y dialogan sobre ello.				
Identifica el camino que debe pasar al llevar la pelota				
Relaciona la acción anterior a través del diálogo.				
Ejecuta pases con la pelota, al trasladarlas al arco.				
Asumiendo normas de convivencia.				

**ACTIVIDAD 6**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe diferentes objetos y realiza acciones libres con ellos.				
Identifica los objetos de la actividad anterior en fotos, a través de un debate.				
Relaciona las acciones que observa en las fotos y las imita.				
Ejecuta movimientos de gimnasia rítmica al seguir el ejemplo de sus compañeros.				
Escucha con atención.				

**ACTIVIDAD 7**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe diferentes elementos y dialoga sobre ellos.				
Identifica movimientos de gimnasia al realizar uno de manera libre.				
Relaciona el movimiento que hizo al crear una secuencia de baile.				
Ejecuta movimientos de gimnasia rítmica al realizar la secuencia de movimientos creada de manera grupal.				
Escucha con atención				

**ACTIVIDAD 8**

<b>Indicadores</b>	<b>Nivel de logro</b>			
	<b>AD</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Percibe las reglas de la competencia y se dividen en grupos.				
Identifica los elementos de los deportes y realiza movimientos.				
Relaciona los elementos con los 3 deportes y los separa según lo que se utiliza.				
Ejecuta movimientos del cuerpo al practicar los deportes en sus pequeños grupos.				
Asumiendo normas de convivencia.				

## Conclusiones

- El presente trabajo muestra la situación actual de una institución educativa parroquial de San Miguel, en la que se pudo observar que los niños de 4 años no han logrado desarrollar adecuadamente sus habilidad psicomotriz, siendo estas las razones para realizar el trabajo de Suficiencia Profesional que tiene como objetivo general formular una propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias del área de Psicomotricidad en estudiantes de 4 años y como objetivo específico proponer sesiones de aprendizaje para el desarrollo de la competencia del área de Psicomotricidad "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad" en los estudiantes.
- Según lo investigado sobre los diversos paradigmas y teorías para nuestra investigación pedagógica, proponemos tener como base teórica al paradigma sociocognitivo – humanista, donde los estudiantes se desarrollan integralmente basados en competencias, capacidades, destrezas, habilidades y valores. También permite que los docentes diseñen una programación anual, unidades, proyectos, sesiones y materiales que permitan que los estudiantes se desenvuelven de menor a mayor dificultad en el área de psicomotriz.
- Aparte de las destrezas, contenidos y metodologías, se propone dentro de la programación y el desarrollo de las actividades, actitudes y valores que permiten al niño desarrollarse humanísticamente. De esta forma no se rescata solo la parte cognitiva sino también la espiritual.

## Recomendaciones

- Debido a las deficiencias observadas en la institución educativa es de suma importancia plantear diversas propuestas y estrategias pedagógicas teniendo como sustento el paradigma sociocognitivo - humanista, para así desarrollar un aprendizaje significativo y funcional a través del desarrollo de los procesos mentales.
- Se recomienda conocer las bases teóricas del paradigma sociocognitivo - humanista y aplicar el juego como herramienta principal para generar interés y motivación en los estudiantes. Así mismo, tener en cuenta el contexto y la diversidad en las que se van a desarrollar las actividades para ser capaces de promover siempre la participación activa de los niños y niñas.
- Para concluir, se propone lograr un aprendizaje significativo y aplicable para la vida cotidiana basándose en la motivación, recojo de saberes previos, conflicto cognitivo, metacognición y transferencia de los aprendizajes adquiridos. Teniendo presente que el área de psicomotricidad aporta al desarrollo integral del niño con los movimientos que realiza a través de la exploración y conocimiento del cuerpo.



## Referencias

- Abarca, J. (2017). In Memoriam Jerome Seymour Bruner (1915-2016). *Revista de Psicología*, 35(2), 773-78. <http://www.scielo.org.pe/pdf/psico/v35n2/a13v35n2.pdf>
- Acevedo, L. (2014). Aprendizaje significativo por competencias. *Revista de investigación*, 4(7), 18 - 24. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/8125/7091>
- Ausubel, D., Novak., J. y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas
- Aguilera, R. (2013). Identidad y diferenciación entre Método y Metodología. *Estudios políticos*, 1(28), 81-103. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ep/n28/n28a5.pdf>
- Avendaño, W., Parada, A. y Csadiego, E. (2020). Efectos de la aplicación del programa de enriquecimiento instrumental sobre un grupo de jóvenes infractores. *Revista Criminalidad*, 62(2), 165-179. <http://www.scielo.org.co/pdf/crim/v62n2/1794-3108-crim-62-02-165.pdf>
- Barragán, A. (2020, 22 de abril). *Programa de Enriquecimiento Instrumental (PEI) de Reuven Feuerstein*. Instituto superior de estudios psicológicos. <https://www.isep.es/actualidad-educacion/programa-enriquecimiento-instrumental-pei/>
- Babarro, N. (2019, 30 de abril). *Jerome Bruner: biografía y teoría del aprendizaje por descubrimiento*. Psicología - Online. <https://www.psicologia-online.com/jerome-bruner-biografia-y-teoria-del-aprendizaje-por-descubrimiento-4521.html>
- Bisagra, L. (2020). *Reseña: Jean Piaget, el hombre y sus ideas*. La Bisagra. <https://elibro.net/es/lc/umch/titulos/131415>
- Bruner, J. (1997). *La educación puerta de la cultura. Colección Aprendizaje (125)*. Editorial Visor. [http://www.bantaba.ehu.es/formarse/ficheros/view/Exposici%C3%B3n\\_1\\_Sesi%C3%B3n\\_4.pdf?revision\\_id=34811&package\\_id=34782](http://www.bantaba.ehu.es/formarse/ficheros/view/Exposici%C3%B3n_1_Sesi%C3%B3n_4.pdf?revision_id=34811&package_id=34782)
- Carrillo, G., Pérez, L. y Vásquez, A. (2018). El desarrollo de competencias en la educación superior: Una experiencia con la competencia aprendizaje autónomo. *En Blanco y Negro*, 9(1), 69 - 81.

- EIDLE. (2018, 23 de febrero). *La teoría del aprendizaje y el desarrollo de Lev Vygotski*. EIDLE. <https://blog.uclm.es/beatrizmartin/la-teoria-del-aprendizaje-y-el-desarrollo-de-lev-vygotski/#:~:text=Esto%20es%20a%20lo%20que,en%20el%20interior%20del%20propio>
- García, H. (s.f). *Qué Es El Paradigma Sociocultural*. SCRIBD. <https://es.scribd.com/document/240562925/Que-es-el-Paradigma-Sociocultural-docx>
- Gil, L. (2020). Los paradigmas en la educación El aprendizaje cognitivo. *Uno Sapiens Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 1, 2(4), 19-22*. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/download/5123/6592/>
- Gómez, P. (2013). *Teoría de la experiencia del aprendizaje mediado del Dr. Reuven Feuerstein: La importancia del maestro como principal mediador del aprendizaje*. [Tesis de licenciatura].<http://200.23.113.51/pdf/29960.pdf>
- Guerrero, V. (2017). Guía de evaluación formativa para el aprendizaje para el nivel de educación inicial.
- Inteligencia Productiva. (2013, 26 de octubre). *Biografía del Dr. Reuven Feuerstein*. Inteligencia Productiva. <https://inteligenciaproductiva.wordpress.com/2013/10/26/dr-reuven-feuerstein/>
- International conference on thinking Bilbao. (2015, 29 de junio). *Robert Sternberg*. ICOT2015. <http://www.icot2015.com/es/ponentes/219-ponentes-principales/787-robert-sternberg-esp.html>
- Latorre, M. (2013). *Diseño curricular por capacidades y competencias en educación superior*. Editorial de la Universidad Marcelino Champagnat. <http://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/dcesuperior.pdf>
- Latorre, M. (2015, 26 de octubre). *Capacidades, destrezas y procesos mentales*. Blog Marino Latorre. <https://marinolatorre.umch.edu.pe/capacidades-destrezas-y-procesos-mentales/>
- Latorre, M. (2017). Aprendizaje Significativo y Funcional. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH.

[http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/64\\_HML\\_APRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO%20Y%20FUNCIONAL.pdf](http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/64_HML_APRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO%20Y%20FUNCIONAL.pdf)

Latorre, M. (2017, 18 de septiembre). *Definiciones de competencia*. Blog Marino Latorre. <https://marinolatorre.umch.edu.pe/definiciones-de-competencias/>

Latorre, M. (2018). Destrezas, procesos mentales y técnicas metodológicas. Metodología activa. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH. <https://docs.google.com/document/d/1OWdCX-HSILmAA1X7yF4KD0iByOBAONBqNEU3srBQi5U/edit>

Latorre, M. (2022). Paradigma cognitivo aprendizaje significativo y funcional. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH.

Latorre, M. (2022). Paradigma Socio-Cultural (Teoría de Lev S. Vygotsky). Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH.

Latorre, M. (2022). Evaluación por capacidades y competencias. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH. [https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/270655/mod\\_resource/content/8/14.%20EVALUAR%20POR%20CAPACIDADES%20Y%20COMPETENCIAS%20-%20I%20-.pdf](https://campusvirtual.umch.edu.pe/pluginfile.php/270655/mod_resource/content/8/14.%20EVALUAR%20POR%20CAPACIDADES%20Y%20COMPETENCIAS%20-%20I%20-.pdf)

Latorre, M. (2022). Revisión de los paradigmas de la educación a través de la historia. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH.

Latorre (2022). Teoría tridimensional de la inteligencia escolar. Separata del curso de actualización para la titulación. UMCH. [https://drive.google.com/file/d/1w5Q9vD4IZ\\_Kee51DUQDnEF5FIH-cL3a-/view](https://drive.google.com/file/d/1w5Q9vD4IZ_Kee51DUQDnEF5FIH-cL3a-/view)

Ministerio de Educación. (2017). *Curriculo Nacional de la educación básica*. Editorial Ministerio de Educación. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación (2019, 27 de mayo). *¿Qué significa partir de los saberes previos?*. Currículo Nacional. <http://curriculonacional.isos.minedu.gob.pe/index.php?action=artikel&cat=6&id=132&artlang=es>

Ministerio de educación. (2020, 26 de abril). Resolución Viceministerial N 00094-2020 - MINEDU. [https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM\\_N\\_\\_094-2020-MINEDU.pdf](https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf)

Monsalve, C. (2019). *Hábitos de estudios y motivación para el aprendizaje y aprendizaje significativo de los cadetes de IV año de la Escuela Militar de Chorrillos – año 2018*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3845/TD%20CE%202145%20M1%20-%20Monsalve%20Cabrejos%20Carlos%20Agustin.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Murcia, L., Rodríguez, A. y Sánchez, D. (2017). *Métodos de aprendizaje de estudiantes de la Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales U.D.C.A que presentaron el examen de ciencias básicas en los periodos de 2016-1 a 2017-1*. [Tesis de pre grado, Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales]. <https://repository.udca.edu.co/bitstream/handle/11158/846/Metodos%20de%20aprendizaje%20.pdf;jsessionid=99513ACE02CCB0D6CFD9CBD7D2A75E17?sequence=1>

Perdomo, J. (2019, 6 de abril). *Teoría de Jerome Bruner*. Blogger. <https://josefinaperdomo.blogspot.com/2019/04/teoria-de-jerome-bruner.html>

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología (Jordi Marfá, trad.)*. Editorial Labor, S.A. [http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean\\_Piaget\\_-\\_Seis\\_estudios\\_de\\_Psicologia.pdf](http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf)

Prieto, M. y Sterberg, R. (1991). La teoría triárquica de la inteligencia es un modelo que ayuda a entender la naturaleza del retraso mental. *Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 1(11), 77 - 93. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/117765.pdf>

Román, M. y Díez, E. (2009). *La inteligencia Escolar Aplicaciones al aula Una nueva teoría para una nueva sociedad*. Editorial Conocimiento. <https://drive.google.com/file/d/1b0AbE-Y16bvsm4Sy3xP1N-GNwD7bO9IH/view>

Significados. (s.f). *Significado de Destreza*. Significados. <https://www.significados.com/destreza/>

- Sulle, A., Bur, R., Stasiejko, H. y Celotto, I. (2014). Lev Vigotsky, Narrativas y construcción de interpretaciones acerca de su biografía y su legado. *Anuario de Investigación.*, 21(1), 193-199. =<http://redalyc.org/pdf/3691/369139994065.pdf>
- Shunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa.* (6.<sup>ta</sup> ed.). Editorial Pearson. <http://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/06/Teorias-del-Aprendizaje-Dale-Schunk.pdf>
- Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación.* (4.<sup>ta</sup> ed.). ECOE. [https://www.researchgate.net/profile/Sergio\\_Tobon4/publication/319310793\\_Formacion\\_integral\\_y\\_competencias\\_Pensamiento\\_complejo\\_curriculo\\_didactica\\_y\\_evaluacion/links/59a2edd9a6fdcc1a315f565d/Formacion-integral-y-competencias-Pensamiento-complejo-curriculo-didactica-y-evaluacion.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Tobon4/publication/319310793_Formacion_integral_y_competencias_Pensamiento_complejo_curriculo_didactica_y_evaluacion/links/59a2edd9a6fdcc1a315f565d/Formacion-integral-y-competencias-Pensamiento-complejo-curriculo-didactica-y-evaluacion.pdf)
- UNIR. (2020, 11 de agosto). *Etapa preoperacional: en qué consiste e importancia en los niños.* UNIR la universidad en internet. <https://www.unir.net/educacion/revista/etapa-preoperacional-en-que-consiste-e-importancia-en-los-ninos/>
- Universidad Nacional Autónoma de México. (2008). El profesor David Ausubel murió el 9 de julio de 2008, a los 89 años de edad. *Educación química*, 19(3), 181. <http://revistas.unam.mx/index.php/req/article/view/25809/24304>
- Fau, M. E. (2011). *Jean Piaget: clásicos resumidos.* La Bisagra. <https://elibro.net/es/lc/umch/titulos/76826>
- Flores, G. (2021, 11 de junio). *¿Qué es la competencia psicomotriz?.* La - respuesta. [https://la-respuesta.com/contribuyendo/que-es-la-competencia-psicomotriz/#%C2%BFQue\\_es\\_la\\_competencia\\_psicomotriz](https://la-respuesta.com/contribuyendo/que-es-la-competencia-psicomotriz/#%C2%BFQue_es_la_competencia_psicomotriz)