



FACULTAD DE FILOSOFÍA, EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN

**ESTRATEGIAS PSICOMOTRICES “JUGANDO A MOVERSE” PARA LA
MEJORA DE LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA
I.E.I N° 197 HILARIO MENDIVIL WANCHAQ – CUSCO**

PAZ VARGAS KARIM

AÑO 2018

LIMA, PERÚ

DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto a toda mi familia que es lo mejor y más sagrado que me ha dado la vida.

AGRADECIMIENTO

Mi eterno agradecimiento a la UARM por acogerme en sus aulas y el apoyo constante por parte de sus formadores.

Tabla de contenidos	Pág.
1. Datos de identificación	6
1.1 Título del proyecto de innovación	6
1.2 Datos del estudiante	6
1.3 Datos de la I.E. donde se aplicará el proyecto de innovación	6
2. Contextualización del proyecto	6
3. Problemas priorizados para el proyecto	7
4. Descripción del proyecto de innovación	8
5. Justificación de la pertinencia y relevancia del proyecto	8
6. Población beneficiaria	10
7. Objetivos	10
7.1 Objetivo general	10
7.2 Objetivos específicos	10
8. Fundamentación teórica	11
9. Estrategia de implementación	19
10. Proceso de ejecución	21
11. Presupuesto ejecutado	25
12. Estrategia de seguimiento y monitoreo del proyecto	26
13. Evaluación final del Proyecto	26
13.1. De la organización prevista	26
Organización y participación de los actores	26
Propuesta del plan de actividades	27
Capacidad Innovadora del PIE	27
Estrategias de seguimiento y monitoreo	27
Presupuesto propuesto	27
13.2 Resultados obtenidos a la fecha	27
14. Autoevaluación de la gestión del PIE	28
15. Sostenibilidad del Proyecto	30
16. Bibliografía y Referencias	33
17. Anexos	
Anexo 1: Matriz de la lista de cotejos 04 años	
Anexo 2: Análisis cuantitativo de la lista de cotejos	
Anexo 3: Encuesta a docentes	

Anexo 4: Secuencia didáctica para el desarrollo de las actividades psicomotrices

Anexo 5: Fotografías de la jornada de sensibilización y capacitación docente

Anexo 6: Fotografías de la programación de las estrategias psicomotrices

Anexo 7: Ejecución de las estrategias psicomotrices