



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE  
APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA  
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS  
DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
FÁTIMA DE FÁLCONIERI EN EL DISTRITO DE  
NUEVO CHIMBOTE, 2017.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

**MORANTE LEON DIANA KATERINE**

**ORCID: 0000-0003-4145-7149**

**ASESOR**

**PÉREZ MORAN GRACIELA**

**ORCID: 0000-0002-8497-5686**

**Chimbote – Perú**

**2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Morante León, Diana Katerine

ORCID: 0000-0003-4145-7149

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

### **ASESOR**

Pérez Morán Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Andrés Zavaleta Rodríguez

ORCID: 0000-0003-4145-7149

Carhunina Calahuala, sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Mgt. Luis Muñoz Pacheco

ORCID:0000-0003-3897-0848

**HOJA DE FIRMA DE JURADO**

---

Mgtr. Andrés Zavaleta Rodríguez  
**PRESIDENTE**

---

Mgtr. Sofía Carhuanina Calahuala  
**MIEMBRO**

---

Mgtr. Luis Alberto Muñoz Pacheco  
**MIEMBRO**

## **Dedicatoria**

Mi investigación se lo dedico a mis padres por apoyarme a lo largo de mis años de estudio.

También se lo dedico a mis niños que gracias a ellos pude terminar mi tesis.

## **Agradecimiento**

Agradezco en primer lugar a Dios que siempre me ilumina todos los días de mi vida. También agradezco a mis padres y a toda mi familia que siempre me apoyaron.

Así mismo agradezco la miss de 3 años de educación inicial de la I.E.P. “ FÁTIMA DE FALCONIERI”, que con sus consejos y su apoyo pude concluir satisfactoriamente mi investigación

## RESUMEN

Según el currículo nacional, la psicomotricidad es el movimiento en donde se propicia la iniciativa de las destrezas en situación cotidiana. El desarrollo motor grueso del cuerpo, donde su coordinación tiene que ser ejercitado en sus movimientos corporales, destrezas y sus funciones motoras finas y gruesas. La presente investigación titulada “El juego como estrategia de aprendizaje en la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa Fátima de Falconieri en el distrito de nuevo chimbote,2018. La metodología de investigación tuvo un diseño pre –experimental con una muestra de 18 alumnos. Los resultados que se obtuvieron en el pre test fueron que el 28% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio y el 72% en el nivel de proceso. Así mismo observamos que el nivel de significancia es 0,000; siendo menor que 0,05 ( $p < 0,05$ ), se pudo lograr en el post test el 100%, cuándo se aplicó el juego como estrategia de aprendizaje se pudo mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años. Con los resultados obtenidos se concluye y se afirma la hipótesis sobre la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje ayudo a mejorar significativamente la psicomotricidad gruesa en los alumnos de 3 años de la institución educativa particular “Fátima de Falconieri”

**Palabras clave:** aprendizaje, desarrollo, estrategia, juego y psicomotricidad.

## **ABSTRACT**

According to the national curriculum, psychomotricity is the movement where the initiative of the skills in everyday situations is encouraged. The gross motor development of the body, where its coordination has to be exercised in its body movements, skills and its fine and gross motor functions. The present investigation entitled "The game as a learning strategy in the gross psychomotricity in children of 3 years in the educational institution Fatima de Falconieri in the district of Nuevo Chimbote, 2018. The research methodology had a pre-experimental design with a sample of 18 students. The results obtained in the pre-test were that 28% of students are at the beginning level and 72% at the process level. We also observe that the level of significance is 0.000; being less than 0.05 ( $p < 0.05$ ), it was possible to achieve 100% in the post test, when the game was applied as a learning strategy, I can improve gross psychomotor skills in 3 year olds. With the results obtained, we conclude and affirm the hypothesis about the application of the game as a learning strategy helped to significantly improve gross psychomotor skills in the 3 year old students of the particular educational institution "Fatima de Falconieri".

Keywords: learning, development, strategy, coarse, game and psychomotricity.

## Índice

Equipo de trabajo.....	ii
Hoja de firma de jurado.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	viii
Página de contenido.....	ix
I. Introducción.....	01
II. Revisión de la literatura.....	05
2.1.1. El juego.....	05
2.1.1.1. Teorías del juego.....	05
2.1.1.2 Definición del juego.....	07
2.1.1.3. Características del juego.....	07
2.1.1.4..Importancia del juego.....	11
2.1.1.5.Clasificación del juego.....	12
2.1.1.6. Capacidades que se aprende mediante el juego .....	12
2.1.1.7. Secuencia Didáctica del Juego.....	12
2.1.1.8. El juego como estrategia de aprendizaje .....	13
2.1.1.9. ¿Qué es la Estrategia de Aprendizaje? .....	13
2.2.2.Psicomotricidad .....	13
2.2.2.1. Definición de la psicomotricidad. ....	14
2.2.2.2.Importancias .....	14
2.2.2.3.Actividades motrices.....	15
2.2.2.4.Proceso del desarrollo psicomotor .....	15
2.2.2.5Motricidad gruesa.....	15



2.2.2.6.La psicomotricidad en la educación .....	16
2.2.2.7.Objetivos de la psicomotricidad .....	19
2.3. Hipótesis de la investigación.....	28

### **III. Metodología**

3.1. Diseño de la investigación.....	29
3.2 Población y muestra de la investigación.....	30
3.2.1. Área geográfica del estudio.....	31
3.2.2. Población.....	32
3.2.3. Muestra.....	32
3.2.4 Criterios de selección de muestra.....	33
3. 2.4.1. Criterios de inclusión.....	34
3.2.4.2. Criterios de exclusión.....	34
3.3. Definición de variables.....	36
3.3.1. Variable independiente: El juego como estrategia de aprendizaje .....	36
3.3.2. Variable dependiente: Psicomotricidad Gruesa.....	37
3.4. Técnicas e instrumentos.....	38
3.4.1. Técnica._ observación .....	39
3.4.2. Instrumento._ Lista de cotejo.....	39
3.5. Plan de análisis.....	40

### **IV. Resultados**

4.1. Resultados.....	41
4.1.1. Estimar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a través del pre test.....	41
4.1.2. Aplicación del juego como estrategia de aprendizaje.....	42

4.1.3. Estimar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa través del post test.....	44
4.2 Análisis de los resultados.....	51
4.2.1. Nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 3 años de edad de educación inicial.....	51
4.2.2. Aplicar talleres en el juego como estrategia de aprendizaje .....	52
4.2.3. Evaluar la psicomotricidad gruesa a través de una post-prueba.....	53
<b>V. Conclusiones.....,</b>	<b>56</b>
Referencias bibliográficas.....	57
Anexos.....	65

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. ....	24
Población de la investigación.	
Tabla 2. ....	32
BAREMO DE CALIFICACIONES DE LOGRO.	
TABLA 3. ....	33
Nivel del desarrollo de la motricidad en los niños de 3 años en el pre test.	
TABLA 4. ....	34
Aplicación de la sesión N° 1: “Subiendo y bajando de los obstáculos”.	
TABLA 5. ....	35
Aplicación de la sesión N° 2: “Aprendiendo con los bloques la vocal A”.	
TABLA 6. ....	36
Aplicación de la sesión N° 3: “Aprendemos derecha-Izquierda”.	
TABLA 7. ....	37
Aplicación de la sesión N° 4: “Conocemos el Circulo”.	
TABLA 8. ....	38
Aplicación de la sesión N° 5: “Conocemos las partes del cuerpo”.	
TABLA 9. ....	39
Aplicación de la sesión N° 6: “Conocemos los sonidos de los animales”.	
TABLA 10. ....	40
Aplicación de la sesión N° 7: “Cerca - lejos”.	
TABLA 11. ....	41

Aplicación de la sesión N° 8: “Aprendemos el numero 1”.

TABLA 12 .....42

Aplicación de la sesión N° 9: “Movimiento de nuestro cuerpo”.

TABLA 13 .....43

Aplicación de la sesión N° 10: “Jugamos que somos aviones”.

TABLA 14 .....44

Aplicación de la sesión N° 11: “Aprendo dentro - fuera con la ula ula”.

TABLA 15 .....45

Aplicación de la sesión N° 12: “Aprendemos quien lleva primero-ultimo”.

TABLA 16 .....46

Aplicación de la sesión N° 13: “Mantenemos el equilibrio”.

TABLA 17 .....47

Aplicación de la sesión N° 14: “Aprendemos a darnos volantines”.

TABLA 18 .....48

Aplicación de la sesión N° 15: “Caminamos en puntillas”.

TABLA 19 .....49

Nivel del desarrollo del lenguaje ora de los niños de 5 años en el pos test.

## INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1 .....	33
Nivel del desarrollo de la motricidad en los niños de 3 años en el pre test .	
Grafico 2 .....	34
Aplicación de la sesión N° 1: “Subiendo y bajando de los obstáculos”.	
Grafico 3 .....	35
Aplicación de la sesión N° 2: “Aprendiendo con los bloques la vocal A”.	
Grafico 4 .....	36
Aplicación de la sesión N° 3: “Aprendemos derecha-Izquierda”.	
Grafico 5 .....	37
Aplicación de la sesión N° 4: “Conocemos el Circulo ”	
Grafico 6 .....	38
Aplicación de la sesión N° 5: “Conocemos las partes del cuerpo”.	
grafico 7 .....	39
Aplicación de la sesión N° 6: “Conocemos los sonidos de los animales”.	
Grafico 8 .....	40
Aplicación de la sesión N° 7: Aprendemos “Cerca - Lejos” .	
Grafico 9 .....	41
Aplicación de la sesión N° 8: “Aprendemos el numero 1”.	
Grafico 10 .....	42
Aplicación de la sesión N° 9: “Movimiento de nuestro cuerpo”.	
Grafico 11 .....	43

Aplicación de la sesión N° 10: “Jugamos que somos aviones”.	
Grafico 12.....	44
Aplicación de la sesión N° 11: “Aprendemos dentro – fuera la ula ula”.	
Grafico 13.....	45
Aplicación de la sesión N° 12: “Aprendemos quien llega primero y ultimo”.	
Grafico 14.....	46
Aplicación de la sesión N° 13: “Mantenemos el equilibrio”.	
Grafico 15.....	47
Aplicación de la sesión N° 14: “Aprendemos volantines en la colchoneta”.	
Grafico 16.....	48
Aplicación de la sesión N° 15: “caminamos en puntillas”.	
Gráfico 17.....	49
Nivel del desarrollo de la motricida en los niños de 3 años en el pos test.	

## **I.INTRODUCCIÓN**

Según el Ministerio de Educación (2017) la psicomotricidad es el movimiento en donde se propicia la iniciativa de las destrezas en situación cotidiana. El desarrollo de la psicomotricidad gruesa del cuerpo, donde su coordinación tiene que ser ejercitado en sus movimientos corporales, destrezas y sus funciones motoras finas y gruesas.

Zapata (2015) citado por Meneses y Monge (2016) señala el juego “es un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños logran un aprendizaje mediante actividades lúdicas, donde los recursos deben convertirse en unas estrategias imprescindibles en los procesos de aprendizajes de los alumnos, especialmente en el nivel inicial y primario. Así mismo, el autor indica que “el juego, es un desarrollo físico que ayuda a favorecer su desarrollo cultural y emocional. Los juegos son primordiales, donde el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos” Es decir mediante este recurso el niño se va a preparar emocionalmente y va aprender a respetar las reglas de juego y sobre todo va a saber lo que es ganar y perder.

Balarezo (2015) sostiene que la psicomotricidad, es la coordinación de movimientos corporales del desarrollo motor grueso del cuerpo, donde su coordinación tiene que ser ejercitado en sus movimientos corporales, destrezas y sus funciones motoras finas y gruesas.

En Nuevo Chimbote, los desarrollos psicomotores en las instituciones educativas sufren una deficiencia concreta en la realización de las actividades de psicomotricidad gruesa, donde aplican la parte teórica y dejan de lado la praxis en el trabajo corporal del niño.

Frente a la problemática y con el interés de seguir aportando nuevas ideas de aprendizajes en los alumnos del nivel inicial se expone la pregunta de investigación: ¿Cómo la ejecución del juego como estrategia de aprendizaje mejora la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P “Fátima de Falconieri” del distrito de Nuevo Chimbote en el año 2018?

Tiene como objetivo general “Determinar si la ejecución del juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años en la I.E.P. “Fátima de Falconieri” en el distrito de nuevo Chimbote en el año 2018”

La investigación pretendió demostrar que el niño a través de los juegos puede desarrollar su psicomotricidad gruesa haciendo uso de roles en sus actividades sociales. En el campo educativo, la investigación es una propuesta que se quiere fundamentar al aplicar el juego como estrategia de aprendizaje, donde se va contrastar al aplicar la prueba de pre test y post test. La metodología que se realizó en la investigación fue de tipo explicativo, con nivel cuantitativo y con un diseño pre experimental, su población se conformó por 121 alumnos y con una muestra de 18 alumnos.



Los resultados que se obtuvieron en la prueba de pre test se pudo comprobar que la mayoría tuvo una puntuación baja en la psicomotricidad gruesa y al aplicar la propuesta de los talleres para mejorar la psicomotricidad se pudo comprobar que hubo una mejora y se comprobó en el post test logrando una puntuación de logro bueno en los alumnos de 3 años de la Institución Educativa Particular “Fátima de Falconerie. En conclusión, según la puntuación obtenida en los resultados se puede decir que el juego como estrategia de aprendizaje ayudo a mejorar positivamente la psicomotricidad gruesa.

## **II. REVISIÓN DE LA LITERATURA:**

### **2.1. ANTECEDENTES:**

Barrientos (2016) realizó su investigación sobre “el juego para mejorar la psicomotricidad en el colegio de republica argentina en la ciudad de la plata” se propuso como objetivo general. Determinar el juego para mejorar la psicomotricidad en los alumnos de 5 años. Tuvo como metodología el nivel pre experimental con una población de 45 alumnos y una muestra de 20 alumnos, sus resultados fueron significativamente al grupo experimental en la psicomotricidad, en donde el 98,00% presentan un adecuado desarrollo en la coordinación de la motricidad fina a comparación con el grupo control que obtuvo el 96%. En conclusión, que el juego ayudo de manera significativa a mejorar la psicomotricidad.

Pantigoso (2015) realizó una investigación sobre “Actividades lúdicas para mejorar los movimientos psicomotrices en los alumnos de 4 años del colegio Sau Paulo de la ciudad de Brasilia”; su objetivo fue determinar las actividades lúdicas para mejorar

los movimientos psicomotrices. Su metodología tuvo como diseño pre experimental con una muestra de 12 alumnos. Sus resultados lograron obtener una puntuación de ganancia de 2% a favor de la propuesta, se puede concluir que la actividad lúdica ayuda a mejorar significativamente los movimientos psicomotrices en los alumnos de 4 años.

Cardenas (2015) En su proyecto de tesis titulada “El Juegos para mejorar su coordinación psicomotora en los alumnos de 3 años de la institución educativa N° 320 de la ciudad de Piura. Se propuso como objetivo Determinar el juego para mejorar su coordinación psicomotora en los alumnos de 3 años. Su metodología tuvo como diseño experimental con una muestra de 15 alumnos. Se obtuvo como resultado en el pre test una puntuación de 60% ubicándose en el nivel bajo y en el post test se logró una puntuación del 80% ubicándose en el nivel bueno. Se concluyó al contrastar la ganancia de puntuación que el juego ayudo a mejorar la coordinación psicomotora.

Pintado (2015) En su proyecto de tesis titulada “Aplicación de propuesta lúdica para mejorar la psicomotricidad en los alumnos de 3 años de la institución educativa N° 320 de Piura. Tuvo como objetivo general Determinar la propuesta lúdica para mejorar la psicomotricidad. Su metodología tuvo como diseño pre experimental con una muestra de 8 alumnos. Sus resultados en comparación el pre y post test se logró una ganancia de puntuación del 10% a favor de la propuesta. En conclusión, las aplicaciones de las propuestas lúdicas ayudan a mejorar la psicomotricidad.

Pérez (2015) En su trabajo de investigación sobre “Actividades de movimientos para mejorar la psicomotricidad en los alumnos de Miraflores bajo –Chimbote”. Su

objetivo general Determinar el nivel de movimiento de la psicomotricidad en los alumnos de 4 años. Su metodología tuvo un diseño pre experimental con una población de 12 alumnos. Tuvo como resultado en pre test el 60% ubicándose en el nivel bajo y en el post test el 70% logrando el nivel bueno. Se concluyó que las actividades de movimiento ayudaron a mejorar la psicomotricidad.

Carrasco (2015) En su investigación titulada "El juego para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 310 las brisas - Nuevo Chimbote 2014". Tuvo como objetivo general Determinar el juego para mejorar la psicomotricidad en los niños de 4 años. Su metodología fue un diseño experimental con una muestra de 15 alumnos. Su resultado en el pre test tuvo una puntuación de 45 % en el nivel bajo y en el post test el 85% en el nivel bueno. Se concluyó que el juego ayudo a mejorar significativamente la psicomotricidad.

## **2.2. Base teórica:**

### **2.2.1. El juego:**

#### **2.2.1.1. Teorías del juego:**

El juego es la actividad que realiza el infante en su convivencia social, desempeñando sus alcances madurativos de su propia edad, teniendo en cuenta sus etapas. Groos (2015) citado por (Pintado, 2016)

Según Carbajal (2015) sostiene que el juego es la representación de la persona en su contexto social, donde va a realizar la manipulación de objetos según su capacidad sensorio motriz de su razonamiento.

### **2.2.1.2. Definición del juego:**

Zapata (2015) citado por Meneses y Monge (2016) señala el juego “es un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños logran un aprendizaje mediante actividades lúdicas, donde los recursos deben convertirse en unas estrategias imprescindibles en los procesos de aprendizajes de los alumnos, especialmente en el nivel inicial y primario. Así mismo, el autor indica que “el juego, es un desarrollo físico que ayuda a favorecer su desarrollo cultural y emocional. Los juegos son primordiales, donde el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos” Es decir mediante este recurso el niño se va a preparar emocionalmente y va aprender a respetar las reglas de juego y sobre todo va a saber lo que es ganar y perder.

Rodríguez (2015) citado por Pintado (2015) nos indica que: “el juego es una actividad humana y vivencial que promueve la evolución integral.

García (2015) los juegos educativos son de mucha importante porque va ayudar a incrementar el nivel de conocimiento y aprendizaje en la matemática, logrando cumplir de los niveles de aprendizaje y los desempeños de manera adecuada dando un sentido didáctico a la ayuda de material concreto en las nociones matemáticas.

### **2.2.1.3. Características del juego:**

Calero (2015) el juego es libre y espontáneo en el desarrollo de la persona, donde permite desarrollar sus propias emociones y despertar el interés por el juego y la socialización. La actividad lúdica ayuda en el equilibrio emocional del infante, logrando una exigencia significativa, ayuda a mejorar la conducta a través de la

conducta observada en las actividades grupales y ayuda a potenciar el aprendizaje y el interés a través del juego individual y grupal.

#### **2.2.1.4. Importancia del juego:**

Elkonin (2016) la importancia en el juego es importante en su vida social, porque a través del juego el infante aprende a ser solidario y respetuoso en el desarrollo de sus actividades sociales. A través del juego el infante expresa y reafirma su identidad mediante concepto de su crecimiento corporal a través de sus desplazamientos desde su primera infancia hasta su término.

#### **2.2.1.5. Clasificación del juego:**

##### **2.2.1.5.1. Clasificación según Piaget:**

Piaget relaciona su teoría de evolución del pensamiento con el juego, considerando diferentes estructuras en el juego según sus etapas Contreras (2015) citado por (Pintado, 2016).

##### **2.2.1.5.1.1. Juego motor:**

El juego motor es la acción que se va a realizar y observar en su contexto. En la cual su acción va lograr aspectos agradables y significativos, según en el juego y su adaptación o imitación en su exploración donde se va a considerar como un juego sensorio motor Cabrera (2015) citado por (Pintado, 2016)

##### **2.2.1.5.1.2. Juego simbólico.**

El juego simbólico mayormente va iniciar a los dos años y va terminar a los siete años, donde va iniciar el juego simbólico y va terminar con las escenas verdaderas complejas de su realidad Cabrera (2015) citado por (Pintado, 2016).

### **2.2.1.5.1.3. Juego de Reglas.**

El juego de regla va tener que ser acatada a través de normas propuestas en el grupo y se va dar desde los siete años hasta los doce años, donde la persona ya tiene un pensamiento más lógico y concreto Cabrera (2015) citado por (Pintado, 2016).

### **2.2.1.6. Capacidades que se aprende mediante el juego:**

En el juego se logra obtener 4 capacidades fundamentales en el ser humano que son:

**a) Físicas:** El desarrollo de su coordinación motricidad gruesa y fina se va generar con el dominio de su cuerpo. (Elkonin,2015)

**b) Desarrollo sensorial y mental:** Los estímulos cognitivos se van a realizar con el desarrollo intelectual de su memoria lógica. (Azañero, 2015)

**c) Afectivas:** Las emociones se van a personalizar con la confianza que se va generar emocionalmente en el juego individual y grupal. (Elkonin,2015)

**d) El juego favorece el desarrollo motor y el conocimiento:** La recreación se debe disfrutar a través del juego basado en aprendizaje educativos. (Azañero, 2015)

### **2.2.1.7. Secuencia Didáctica del Juego:**

**a) Propósito:** Generar lugares para realizar juego tradicionales en su comunidad. (Azañero, 2015)

**b) Contenido:** Juegos tradicionales de su cultura comunal. (Azañero, 2015)

**c) Actividad 1:** Proponer a los niños jugar a la rayuela. ¿Alguien conoce el juego de la rayuela? Luego de mirarlas se iniciará el juego. Este juego se repetirá 3 veces. (Azañero, 2015)

**d) Actividad 2:** Proponer a los niños a jugar a la soga. Este juego se repetirá 3 veces. (Azañero, 2015)

**e) Actividad 3:** Proponer a los niños a jugar la gallinita ciega. Se registrará en un afiche los datos que muestren los niños. Este juego se repetirá 3 veces. (Azañero, 2015)

**f) Actividad 4:** Invitar a un familiar para que nos cuente como jugaba a la bolita cuando era chico. Se realiza el juego y se repetirá 3 veces. (Azañero, 2015)

**g) Actividad 5:** Invitara a los niños a realizar los diferentes juegos que aprendieron. Al finalizar el juego se realizará una evaluación para conversar sobre las reglas y las situaciones ocurrida durante el mismo. (Azañero, 2015)

#### **2.2.1.9. El juego como estrategia de aprendizaje:**

Según Muñoz (2018) El juego es un equilibrio universal que el infante tiene como carácter universal en sus necesidades lúdicas de su desarrollo armónico; donde las dinámicas de juego van a cumplir reglas vivenciales que van a ser beneficios en el compromiso de reglas de acción y corrección.

#### **2.2.1.10. ¿Qué es la Estrategia de Aprendizaje?**

Las estrategias de aprendizaje son concebidas desde diferentes visiones y a partir de diversos aspectos. En el campo educativo han sido muchas las definiciones que se han propuesto para explicar este concepto (Muñoz ,2018).

Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos

específicos dentro de la denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje” (Muñoz ,2018).

## **2.2.2. Psicomotricidad:**

### **2.2.2.1. Definición de la psicomotricidad.**

Balarezo (2015) sostiene que la psicomotricidad, es la coordinación de movimientos corporales del desarrollo motor grueso del cuerpo, donde su coordinación tiene que ser ejercitado en sus movimientos corporales, destrezas y sus funciones motoras finas y gruesas.

Según Pintado (2015) la psicomotricidad es la ejercitación del cuerpo para desarrollar la coordinación, el control y la destreza de sus movimientos corporales en sus actividades motoras.

Zapata (2014) la psicomotricidad se desarrolla los movimientos corporales y la coordinación gruesa en diferentes movimientos, donde es primordial la direccionalidad y las habilidades.

Cabrera (2015) la psicomotricidad ayuda en el desarrollo corporal del niño, donde su cuerpo logre ejercitar el desarrollo de la fuerza, rapidez, movimientos, destrezas, habilidad y coordinación.

### **2.2.2.2. Importancia:**

Ochoa (2015) sostiene que la psicomotricidad es una actividad muy importante para el niño en sus diferentes etapas, donde sus movimientos espontaneo le ayudan a desarrollar su cuerpo y su coordinación.



Según Cabrera (2007), “el desarrollo psicomotor de los niños es importante en el avance de las habilidades de aprendizaje, para mantener la atención, coordinación visomotora (habilidad para poder plasmar sobre el papel aquello que pensamos o percibimos) o la orientación espacial.” (pág.11). Siendo favorables para mejorar la escritura y lectura.

Apaza (2005) “La psicomotricidad es primordial porque contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas. Ya que por los ejercicios físicos se desarrollan las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo”. (pg.25).

Desarrollar la psicomotricidad nos proporciona los siguientes:

- Beneficia el desarrollo físico, mental y afectivo- emocional

- Favorece la noción de su esquema corporal: Esto quiere decir que el niño tendrá una idea o imagen sobre su cuerpo, las partes que lo conforman y los movimientos que puede realizar con él.

- Afirma su lateralidad, control de postura, coordinación y equilibrio.

- Ayuda a que el niño se vuelva independiente al momento de realizar sus propias actividades.

- Permite que el niño sea sociable, al relacionarse con sus compañeros

- Se desarrolla la motricidad “gruesa y fina”

- Logra desarrollar su lenguaje al comunicarse e interactuar con otros niños.

Según Perales (2015) el reflejo de una psicomotricidad es muy importante para la coordinación del niño, donde sus movimientos deben tener una direccionalidad básica y expresarlo a través de sus habilidades motrices.

### **2.2.2.3. Actividades motrices:**

Turriate (2014) la psicomotricidad es una actividad que ayuda a desarrollar los movimientos de las extremidades superiores e inferiores, donde se refleje que la capacidad madurativa de su coordinación es adecuada a su edad y que la habilidad motora ayude a un desarrollo de coordinación.

**Fuerza e intensidad:** Las actividades psicomotoras ayudan a mejorar el desarrollo físico del niño en sus diferentes dimensiones de coordinación (Azañero, 2015).

**Velocidad y agilidad:** Las actividades psicomotor ayudan a desarrollar sus habilidades de acuerdo tiempo de la secuencia de los movimientos motrices (Azañero, 2015).

**Coordinación:** Es la habilidad de desarrollar su coordinación física de acuerdo a sus movimientos corporales. (Azañero, 2015).

**Direccionalidad de los movimientos:** Permite desarrollar movimientos físicos de secuencias de direccionalidad motora. (Azañero, 2015).

### **2.2.2.4. Proceso del desarrollo psicomotor:**

Sifuentes, (2015) la coordinación psicomotora permite desarrollar sus estímulos a través de sus destrezas en sus diferentes momentos de coordinación motora.

Según Carranza (2015) el proceso psicomotor se inicia en el contexto real del niño, donde su madurez va ser el principal factor de estímulo en su coordinación de sus habilidades y destrezas en su desarrollo motor.

#### **2.2.2.5. Motricidad gruesa:**

Pintado (2015) La motricidad gruesa es la coordinación de las habilidades motoras en los movimientos de su cuerpo, donde el equilibrio va ayudar la postura de sus movimientos laterales, destrezas y de sus habilidades.

#### **2.2.2.6. La psicomotricidad en la educación:**

Silva (2007), conforma el siguiente esquema que se debe incluir en la psicomotricidad. (p.1)

##### **a) Esquema corporal:**

García y Arce (2014), el desarrollo corporal permite desarrollar las actividades físicas de sus movimientos de coordinación.

##### **b) Lateralidad:**

Thoumi (2014), son movimientos de lateralidad, que se da a través de nuestras extremidades inferiores y superiores, estas actividades ayuda al niño a poder ubicarse en el espacio (derecha e izquierda).(p.35)

##### **c) Motricidad gruesa:**

Matos (2015) la motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo del equilibrio, movimiento, postura y desplazamiento de coordinación en las actividades físicas del cuerpo.

### **2.2.2.7. Objetivos de la psicomotricidad:**

Carbajal (2015) el niño en su desarrollo motriz, va a realizar habilidades físicas de acuerdo a las actividades que realice diariamente y a lo que observa en su contexto, donde su movimiento tiene que tener una coordinación de su cuerpo adecuado.

### **2.3 HIPÒTESIS:**

Ha. El juego como estrategia de aprendizaje mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Fátima de Fálconieri - Nuevo Chimbote.

Ho. El juego como estrategia de aprendizaje no mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Fátima de Fálconieri - Nuevo Chimbote.

### III. METODOLOGÍA:

#### 3.1 Tipo y nivel de investigación:

##### 3.1.1 Tipo:

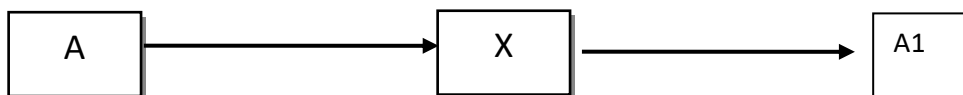
La investigación es de tipo explicativa, según Carranza (2015) menciona que la investigación se caracteriza por explicar los datos obtenidos de la muestra de investigación.

##### 3.1.2 Nivel

La investigación tuvo un nivel cuantitativo, porque se establecen datos de las variables de investigación que ayudan a explicar la recolección de datos de la muestra.

#### 3.2 Diseño de la investigación:

La investigación tiene el diseño pre experimental, ya que la muestra de estudio es un grupo pequeño, que se constituye por la población de investigación (Hernández, Fernández & Baptista (2014); cuyo diagrama fue:



**Dónde:**

A= Pre Test

X= Estímulo

A1= Pos Test.

### 3.3 Población y muestra

#### 3.3.1. Área geográfica del estudio

La Institución Educativa Particular “Fátima de Falconieri” se encuentra ubicada en la Av. Buenos Aires en el distrito de Nuevo Chimbote, Provincia del Santa, Región Ancash. Nuevo Chimbote es un lugar ecológico, se le conoce por los pantanos de Villa María, tiene una catedral y a su frente se encuentra la plaza mayor. Sus límites son al norte con los distritos de Coishco y Santa, al sur con el distrito de Nvo. Chimbote, al este con los distritos Cáceres del Perú y Macate y al oeste con Océano Pacífico. Tiene los siguientes límites la I.E.P “Fátima de Falconieri”: Por el Norte con el Contri, por el Sur con el Portón Gaucho, por el Oeste plaza Veá y por el Este la plaza mayor.

Esta investigación está conformada por los 121 estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Fátima de Falconieri” del distrito de Chimbote.

#### 3.3.2. Población

Esta investigación está conformada por 121 estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Fátima de Falconieri” del distrito de Nuevo Chimbote.

**Tabla 01:** Población

Inicial de 3		Inicial de 4		Inicial de 5	
NIÑOS	NIÑAS	NIÑOS	NIÑAS	NIÑOS	NIÑAS
31	30	15	15	18	12
61		30		30	

**Fuente:** Nómina de matrícula

### 3.3.3. Muestra

La muestra estuvo conformada por 18 niños del aula de 3 años , fue seleccionada a través del muestreo no probabilístico en este tipo de muestreo las unidades muestra es no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por el responsable de realizar el muestreo.

**Tabla 02:**

<b>NIVEL</b>	<b>GRADO</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>
INICIAL	3 AÑOS	12	6	18
<b>TOTAL</b>		12	6	18

**Fuente:** Nómina de matrícula 2018.

### 3. 3.4. Criterios de inclusión:

Estudiantes de 3 años de edad.

Matriculados en 3 años de edad.

Disposición a participar en la actividad.

### 3.3.5. Criterios de exclusión:

Estudiantes que se integren a la I. E.P “Fátima de Falconieri” después de haber iniciado la actividad.

Estudiantes con capacidad disminuida para responder adecuadamente los ítems planteados en el instrumento.

### 3.3.6. Definición de las variables

#### 3.3.6.1. Variable independiente: Juego

Zapata (2015) citado por Meneses y Monge (2016) señala el juego “es un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños logran un aprendizaje mediante actividades lúdicas, donde los recursos deben convertirse en unas estrategias imprescindibles en los procesos de aprendizajes de los alumnos, especialmente en el nivel inicial y primario. Así mismo, el autor indica que “el juego, es un desarrollo físico que ayuda a favorecer su desarrollo cultural y emocional. Los juegos son primordiales, donde el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos” Es decir mediante este recurso el niño se va a preparar emocionalmente y va aprender a respetar las reglas de juego y sobre todo va a saber lo que es ganar y perder.

#### **3.3.6.2. Variable dependiente:** Psicomotricidad gruesa.

Balarezo (2015) sostiene que la psicomotricidad, es la coordinación de movimientos corporales del desarrollo motor grueso del cuerpo, donde su coordinación tiene que ser ejercitado en sus movimientos corporales, destrezas y sus funciones motoras finas y gruesas.



### MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

VARIABLES	CONSEPTUALIZACION DE LAS VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Juego	Zapata (2015) citado por Meneses y Monge (2016) señala el juego “es un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños logran un aprendizaje mediante actividades lúdicas, donde los recursos deben convertirse en unas estrategias imprescindibles en los procesos de aprendizajes de los alumnos, especialmente en el nivel inicial y primario.	-Asamblea o Inicio -Desarrollo o Expresión Corporal -Relajación	-Juega con pelota de trapo. -Juega a la soguilla. -Juega a la ronda.
Psicomotricidad gruesa	Balarezo (2015) sostiene que la psicomotricidad, es la coordinación de movimientos corporales del desarrollo motor grueso del cuerpo, donde su coordinación tiene que ser ejercitado en sus movimientos corporales, destrezas y sus funciones motoras finas y gruesas.	-Expresión Grafica -Verbalización	-Salta sobre un pie 5 veces. -Logra realizar secuencia de obstáculos. -Expresa lo que más le gusto. -Inhala, exhale al término de la actividad.

### **3.7. Técnicas e instrumentos**

#### **3.7.1. Técnicas:**

##### **A. Observación:**

Cabanillas (2014) la observación va permitir obtener información de manera directa durante y después del programa que permitió observar todos los sucesos que se realizó durante la ejecución del taller de investigación y poder registrar en el instrumento de evaluación.

#### **3.7.2. Instrumentos:**

Carranza (2015) la lista de cotejo permite recopilar información de acuerdo a los indicadores propuestos, que se van a evaluar de manera directa.

La lista de cotejo y estuvo conformado por una cantidad de ítems relacionada a la psicomotricidad, 3 ítems eran para recoger información sobre el juego y 5 ítems sobre la psicomotricidad gruesa. Tuvieron 6 dimensiones perteneciente al Juegos populares. En cuanto al Juegos populares se propusieron 3 ítems las cuales estaba referidos al juego, en cuanto a la asamblea o inicio 1 ítems referido al salto; desarrollo o expresión corporal 1 ítems referido a la secuencia de obstáculo; relajación 1 ítems referido a la inhalación; expresión gráfica 1 ítems y verbalización 1 ítems.

La lista de cotejo, que ayudo a evaluar los aspectos más relevantes de la investigación, se calificó el puntaje con una X o un chec. Este instrumento permitió recoger y precisar las acciones que se realizaba durante el proceso de la aplicación de las actividades propuestas.

### **Lista de cotejo:**

Sierras (2015) la lista de cotejo se utiliza para recoger información, que consiste en una serie de indicadores que se desea observar durante la aplicación de una actividad de aprendizaje.

### **Procedimiento que siguieron para ejecutar el instrumento**

1. Se realizó la prueba piloto.
2. Se presentó la solicitud.
3. Se programó 15 sesiones, que se planifico ejecutarlo en el tiempo de un tres meses, las sesiones de aprendizajes tuvo las tres secuencia didáctica inicio ,desarrollo y cierre ,en el inicio se realizó dinámicas con material concreto ,en el desarrollo se aplicó actividades de juego en forma grupal y en el cierre se realizó la parte de la meta cognición .
4. En la ejecución del taller todos los alumnos participaron.
5. Se aplicó la prueba de post test.

## **VALIDEZ DE LA ESCALA LIKERT PARA EVALUAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL**

### **Validez de contenido:**

Se utilizo la fórmula de Lawshe denominada “Razón de validez de contenido (CVR)”.

$$CVR = \frac{n_e - N/2}{N/2}$$

Al validar el cuestionario se calcula la razón de validez de contenido para cada reactivo, el valor mínimo de CVR para un número de 8 expertos es de 0,75.

Procedimiento para la validez:

1. Se solicitó la participación 8 expertas de Educación Inicial.
2. Se alcanzó a cada experta la “Ficha de validación de la escala Likert para evaluar la psicomotricidad gruesa en los alumnos del nivel inicial”.
3. Los expertos respondieron a las preguntas del cuestionario.
4. Una vez llenas las fichas de validación, se anotó el número de expertas que afirma las preguntas.
5. Se procedió a calcular el CVR a las preguntas respondidas.
6. Se evaluó que preguntas cumplían con el valor mínimo de la CVR. Valor mínimo 0,75.
7. Se analizó las preguntas cuyo CVR no cumplía con el valor mínimo.
8. Se calculó el Coeficiente de Validez Total del Cuestionario.

**Calculo del Coeficiente de Validez Total:**

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{\sum CVRi}{\text{Total de reactivos}}$$

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{13.25}{20}$$

$$\text{Coeficiente de validez total} = 0.74$$

Este valor indica que el instrumento es válido para recabar información respecto al desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial.

### **3.8. Plan de análisis:**

Después de recopilar la información por medio de la lista de cotejo, es necesario procesar la información, donde se pueda contrastar la hipótesis según su planteamiento y se pueda comprobar si fue afirmativa o negativa.

El procesamiento de los datos se da después de haber tabulado los resultados obteniendo la estadística descriptiva inferencial para el análisis estadístico de los datos se empleará el programa informático SPSS versión 22 Windows.

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
<p>El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa Fátima de Falconieri en el distrito de nuevo chimbote,2018.</p>	<p>¿Cómo la ejecución del juego como estrategia de aprendizaje mejora la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la I.E.P “Fátima de Falconieri” del distrito de Nuevo Chimbote en el año 2018?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b></p> <p>“Determinar si la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años en la I.E.P. “Fátima de Falconieri” en el distrito de nuevo Chimbote en el año 2018”</p> <p><b>OBJETIVO ESPECIFICOS:</b></p> <p>a) Evaluar el nivel de la Psicomotricidad gruesa en los</p>	<p>El juego como estrategia de aprendizaje ayudara a mejorar significativamente el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Fátima de Fálconieri - Nuevo Chimbote.</p>	<p><b>TIPO Y NIVEL</b></p> <p>Es de tipo explicativo y con diseño pre experimental.</p> <p><b>POBLACION</b></p> <p>121 estudiantes de nivel inicial</p> <p><b>MUESTRA</b></p> <p>18 estudiantes del aula de 3 años.</p> <p><b>TECNICAS E INSTRUMENTO</b></p> <p>Observación y lista de cotejo.</p>

		<p>niños de tres años a través del pre test.</p> <p>b) Aplicar los juegos como estrategia de aprendizaje.</p> <p>c) Evaluar la psicomotricidad gruesa en los niños de tres años a través de post test.</p>		
--	--	--	--	--

### **3.9. PRINCIPIOS ETICOS:**

Domínguez (2016) principios éticos:

Anonimato, este principio ayuda a proteger la identidad del estudiante asignándole un código para el procesamiento de la información.

Confidencialidad, se respeta la información que se suministra en la aplicación de su instrumento.

Beneficencia, es un principio de procesamiento de información que ayuda en el acompañamiento pedagógico y tutorial.

Ciertamente los principios éticos ayuda al investigador al respeto de la dignidad de la personas y sus derechos fundamentales y más aún si se encuentra en situación de vulnerabilidad, por otro lado, evita el divorcio de la vida con el ejercicio de su profesión en la práctica profesional, esto es muy importante para la juventud ya que el docente es un referente de vida.



#### IV.RESULTADOS:

##### 4.1. Presentación de los resultados:

Para un mejor análisis de los resultados son estructuradas en función a los objetivos planteados.

*Tabla 01*

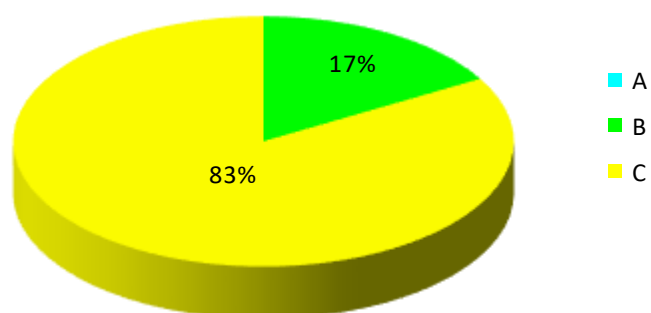
*Nivel de psicomotricidad gruesa en pre-test*

VALORACIÓN DE RESULTADO	f	%
A	0	
B	3	17
C	15	83
TOTAL	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

*Figura 01*

*Nivel de psicomotricidad gruesa en pre-test*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 03 y la figura 01, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 0 % para la evaluación A el 17 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 83% de niños.

**Tabla 02.**

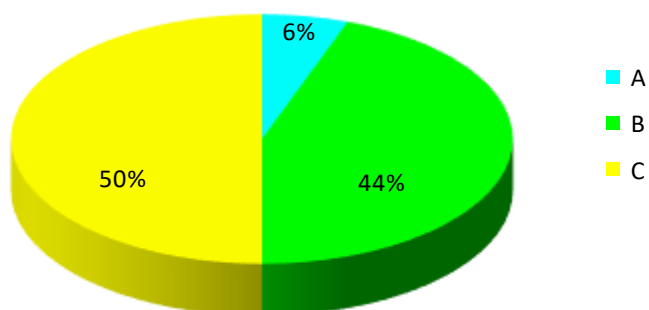
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 1 Correr y saltar.*

<b>VALORACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	1	6
<b>B</b>	8	44
<b>C</b>	9	50
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 02**

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 1 Correr y saltar.*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 04 y la figura 02, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 6 % para la evaluación A el 44 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 50% de niños.

**Tabla 03.**

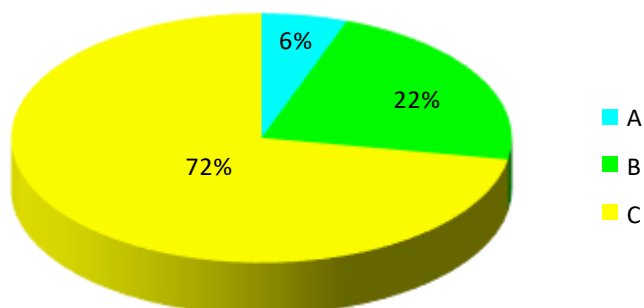
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 2 Trabajamos el círculo.*

<b>VALORACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	1	6
<b>B</b>	4	22
<b>C</b>	13	72
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 03**

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 2 Trabajamos en círculo.*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 05 y la figura 03, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 6 % para la evaluación A el 22 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 72% de niños.

**Tabla 04.**

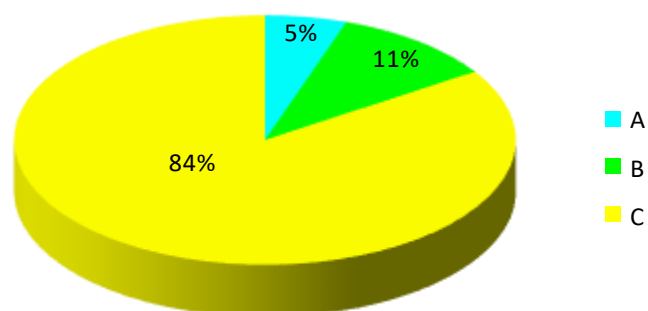
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 3 Armando torres.*

<b>VALORACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	1	5
<b>B</b>	2	11
<b>C</b>	16	84
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 04**

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 3 Armando torres*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 06y la figura 04, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 5 % para la evaluación A el 11 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 84% de niños.

**Tabla 05.**

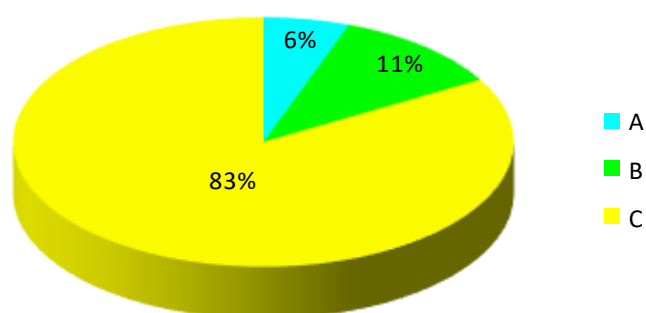
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 4 Jugamos a que somos aviones.*

VALORACIÓN DE APRENDIZAJE	f	%
A	1	6
B	2	11
C	15	83
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 05**

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 4 Jugamos a que somos aviones.*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 07 y la figura 05, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 6 % para la evaluación A el 11 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 83% de niños.

**Tabla 06.**

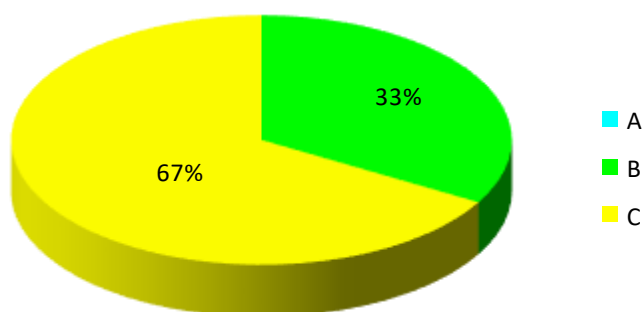
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 5 Jugamos a lanzar la pelota.*

VALORACIÓN DE APRENDIZAJE	f	%
A	0	0
B	6	33
C	12	67
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 06**

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 5 Jugamos a lanzar la pelota.*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se evidencia que en la tabla 08 y la figura 06, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 0 % para la evaluación A el 33 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 67% de niños.

*Tabla 07.*

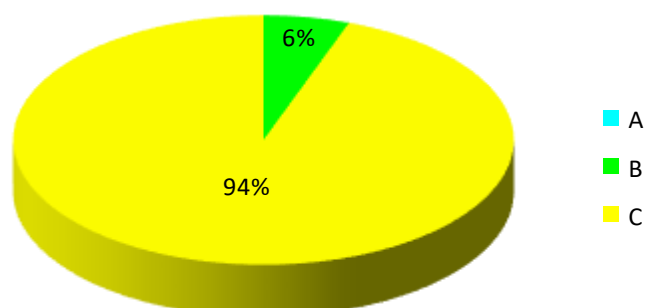
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 6 Jugamos con la ula-ula.*

<b>VALORACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>B</b>	<b>1</b>	<b>6</b>
<b>C</b>	<b>17</b>	<b>94</b>
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

*Figura 07*

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 6 Jugamos con ula-ula.*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 09 y la figura 07, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 0 % para la evaluación A el 06 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 94 % de niños.

**Tabla 8.**

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 7 Correr y saltar.*

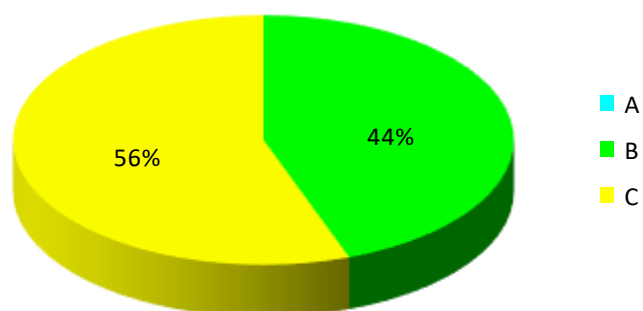
<b>VALORACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	0	0
<b>B</b>	8	44
<b>C</b>	10	56
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 08**

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión de aprendizaje N° 07.*

*(correr y saltar)*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.



Se percibe que en la tabla 10 y la figura 08, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 0 % para la evaluación A el 44 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 56 % de niños.

**Tabla 9.**

**Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 8 Nos movemos donde nos indica la canción.**

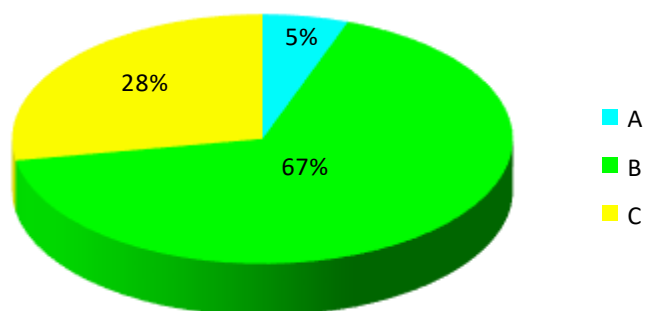
<b>VALORACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	1	
<b>B</b>	12	
<b>C</b>	5	
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 09**

**Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión de aprendizaje N° 08.**

**(Nos movemos donde nos indica la canción)**



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 11 y la figura 09, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 5 % para la evaluación A el 67 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 28 % de niños.

**Tabla 10.**

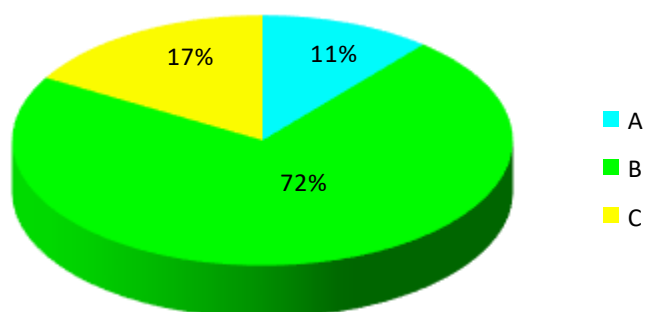
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 09 - Movimiento de nuestro cuerpo.*

<b>VALORACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	2	11
<b>B</b>	13	72
<b>C</b>	3	17
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 10**

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 09-Movimiento de nuestro cuerpo.*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 12 y la figura 10, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 11 % para la evaluación A el 72 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 17 % de niños.

**Tabla 11.**

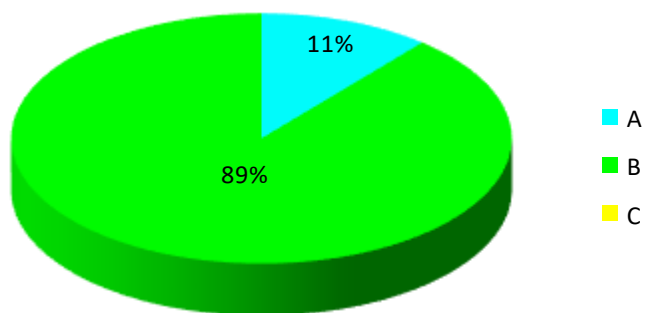
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 10- Moviendo nuestro cuerpo.*

VALORACIÓN DE APRENDIZAJE	f	%
A	2	11
B	16	89
C	0	0
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 11**

*Nivel de hábito lector en la sesión 10- Moviendo nuestro cuerpo.*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 13 y la figura 11, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 11 % para la evaluación A el 89 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 0 % de niños.

**Tabla 12.**

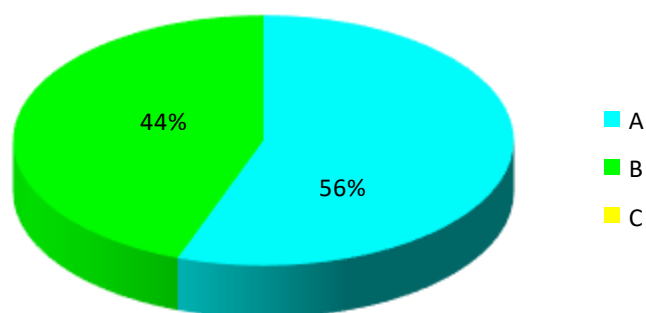
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 11-Jugamos con los bancos.*

VALORACIÓN DE APRENDIZAJE	f	%
A	10	56
B	8	44
C	0	0
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 12**

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 11- Jugamos con los bancos.*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 14 y la figura 12, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 56 % para la evaluación A el 44 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 0 % de niños.

**Tabla 13.**

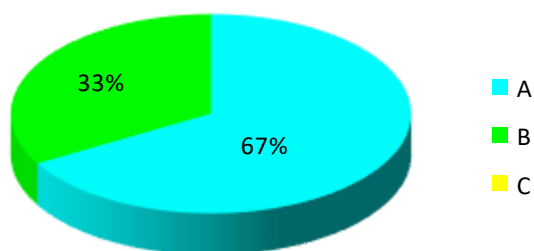
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 12-Movimientos con las manos.*

<b>VALORACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	12	67
<b>B</b>	6	33
<b>C</b>	0	0
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 13**

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 12- Movimientos con las manos.*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 15 y la figura 13, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 67 % para la evaluación A el 33 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 0 % de niños

**Tabla 14.**

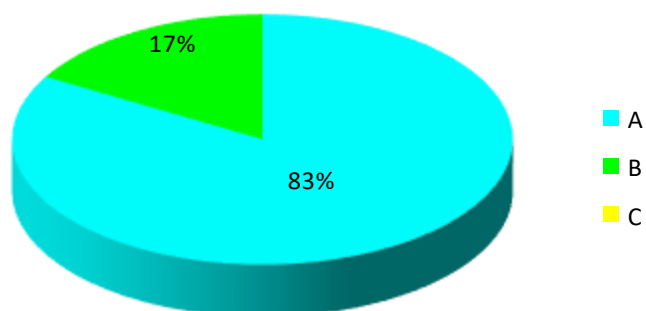
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 13- Somos aviones.*

VALORACIÓN DE APRENDIZAJE	f	%
A	15	87
B	3	17
C	0	0
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 14**

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 13- Somos aviones.*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 16 y la figura 14, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 17 % para la evaluación A el 83 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 0 % de niños.

**Tabla 15.**

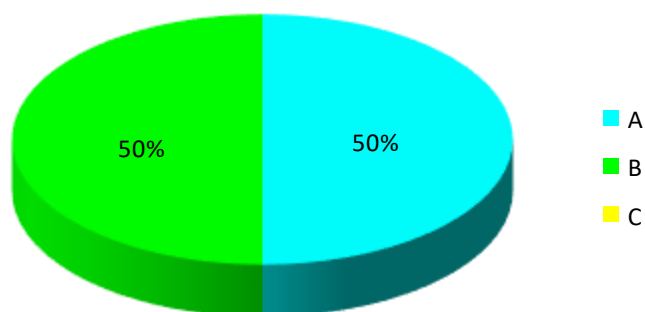
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 14- Mantenerse de puntillas.*

VALORACIÓN DE APRENDIZAJE	f	%
A	9	50
B	9	50
C	0	0
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 15**

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 14- Mantenerse de puntillas.*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 17 y la figura 15, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 50 % para la evaluación A el 50 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 0 % de niños.

*Tabla 16.*

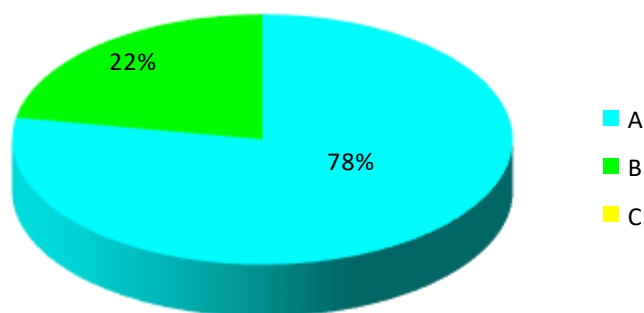
*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 15-Paseo en carretillas.*

VALORACIÓN DE APRENDIZAJE	f	%
A	14	78
B	4	22
C	0	0
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

*Figura 16*

*Nivel de psicomotricidad gruesa en la sesión 15-Paseo en carretillas.*



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 18 y la figura 16, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 78 % para la evaluación A el 22 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 0 % de niños.



**Tabla 17.**

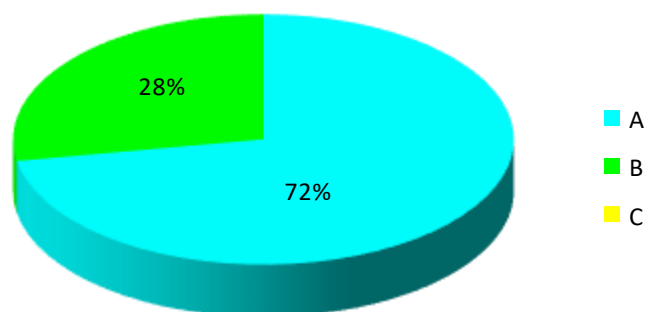
***Nivel de psicomotricidad gruesa en pos-test***

<b>VALORACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	13	72
<b>B</b>	5	28
<b>C</b>	0	0
<b>TOTAL</b>	18	100

**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

**Figura 17**

***Nivel de psicomotricidad gruesa en pos-test***



**Fuente:** Instrumento de medición aplicado a niños - Año 2017.

Se percibe que en la tabla 19 y la figura 17, se evidencia que en esta actividad los niños obtuvieron el calificativo de 72 % para la evaluación A el 28 % para la evaluación en B y en tanto para la evaluación C, llevaron alcanzar el 0 % de niños.

### **Análisis de los resultados.**

El análisis consiste en comparar los resultados con los hechos prácticos y teóricos de la investigación por ello se deduce que el utilizar por un determinado tiempo la estrategia que este dirigida estrictamente a desarrollar la psicomotricidad gruesa va a permitir que el niños ejercite sus movimientos, utilice su cuerpo para ejercer una necesidad y no solamente pedir ayuda para que se cumpla. Es valioso rescatar que la estrategia es de utilidad.

#### **4.2.1. Aplicar los juegos como estrategia de aprendizaje de los estudiantes.**

En tanto, se presenta para una mejor comprensión cada uno de los indicadores evaluados agrupados y asociados a otros indicadores de tal manera que en la parte práctica se obtenga mejores resultados. Tal es así, que aplicado el pre test se tiene como resultado que solo el 17 % de estudiantes esta en B y es alarmante los resultados que el 83% se ubiquen en el C. Preocupación que dio inicio a la presente investigación por cuanto de continuar en lo mismo, el niño podría correr el riesgo de enfermar o de generar la rigidez de su cuerpo en su desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Según (Carmen 2002) (4). “el juego es una estrategia importante “universidad de los andes - núcleo Rafael Rangel. Trujillo. Las estrategias deben permitir el disfrute de los momentos que pasa el estudiante en el aula. Con el juego bien planeado en función de los conocimientos que el niño o la niña deba lograr, en función de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje, entre otros, ese momento no sólo llena las expectativas del alumno, sino que también hace crecer al docente comprometido con su labor. Cuando el juego se deben lograr las competencias inherentes a cada etapa y luego, con las

habilidades del docente para desarrollarlas y con los niveles de dificultad que cada grupo tiene, se hace necesario que en cada clase se realicen los ajustes correspondientes para lograr esas emulaciones y no, pasar el tiempo en otras actividades sin sentido.

Por lo tanto se percibe en los resultados del post test indica que en la tabla 19 y la figura 17, los resultados muestran de la sesión aplicada el 72 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro de la psicomotricidad gruesa. Así mismo el 28 % de estudiantes se encuentra en el nivel B y el 0% se encuentra en nivel C. Los resultados manifiestan que los estudiantes lograron mejorar su la psicomotricidad gruesa.

Este resultado lo reafirma Llumiquinga, (2014) en su investigación, la aplicación de la psicomotricidad mediante el juego y su incidencia en el desarrollo motor fino y grueso en los niños de 3 a 5 años del centro del buen vivir “cuendina”. Es el juego del movimiento que ayuda al niño a tomar conciencia de su esquema corporal, a formar la imagen de sí mismo y a la vez son los que lo relacionan con el entorno. Juegos psicomotrices que desarrollan aspectos como la percepción, el esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal basados principalmente en el área de la Psicomotricidad.

## 5.1. Conclusión

los resultados obtenidos en el pre test dieron a conocer que la mayoría de los estudiantes de 3 años de edad de la institución educativa particular “ Fátima de Falconieri” tienen un nivel bajo en lo que se refiere a la psicomotricidad gruesa , también se observa que al determinar el nivel de psicomotricidad a través de un pres-test, el 83% de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio , es decir que se encuentra en nivel C, demostrando cada uno de ellos que no desarrollaron las capacidades de a través de variedad de técnicas y material requerido.

La aplicación de la estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa, se realizó a través de 15 sesiones de aprendizaje, lo cual fueron mejorando mutuamente en cada actividad que se realizó de acuerdo a través de la psicomotricidad gruesa de los 18 estudiantes. lo cual los resultados de la aplicación de las 15 sesiones realizadas en promedio reflejaron el desarrollo de la motricidad gruesa.

Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba de Wilcoxon Con  $p < ,05$ ; se define que existe diferencia significativa entre los resultados obtenidos por los alumnos en el pre test y post test, siendo mayores las calificaciones en el pos test, el juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años, en la institución educativa particular, Fátima de Falconieri en el distrito de nuevo Chimbote 2017.

## **RECOMENDACIONES**

Se sugiere a las docentes que dentro de su planificación curricular incluya un taller de psicomotricidad donde los niños muevan su mano con autonomía y puedan seguir desarrollándose plenamente.

Se sugiere que las docentes realicen una charla con los padres de familia de la institución para hablarles de la importancia del desarrollo psicomotor y del daño que hacen a sus niños al darles el celular por mucho tiempo ya que eso impide que los niños jueguen con sus juguetes o con sus amiguitos.

Se sugiere que las docentes consulten una guía de actividades motrices para que de esa manera puedan realizar las actividades con los niños sin caer en la rutina.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Arias, M. (2015). “*Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de la institución educativa particular virgen de Guadalupe del ámbito urbano y divino niño Jesús N° 1688 del ámbito urbano marginal del distrito de Chimbote y nuevo Chimbote, en el año 2014*”. Recuperado de: file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/PSICOMOTRICIDAD\_PSICOMOTRIZ\_EDUCATIVA\_ARIAS\_LAFITTE\_MARISOL.pdf
- Becerra, S. (2016). *Desarrollo Psicomotor en los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa en Chiclayo, Agosto de 2016*. Recuperado de: file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/Becerra%20Mera%20Shirley%20Jimena%20Tesis.pdf
- Bravo, M. Y Conya, L. (2015). *Importancia de la psicomotricidad en la actividad físico-deportiva extracurricular*. Revista digital. Buenos Aires. Recuperado en: [www.efdeportes.com/.../la-importancia-de-la-psicomotricidad.htm](http://www.efdeportes.com/.../la-importancia-de-la-psicomotricidad.htm)
- Celis, M. (2015). *La psicomotricidad y el juego para favorecer el desarrollo del niño preescolar*. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de: [www.Biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/25809.pdf](http://www.Biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/25809.pdf)
- Coral, V. (2015). *Realizo una tesis titulada “Aplicación del juego como estrategia para mejorar la psicomotricidad en los alumnos de 4 años de educación básica De la unidad educativa “Santa Catalina de Jesús”, de la Parroquia Veintimilla, , provincia barranquilla año lectivo 2015*.

- Díaz, M. (2015) *Desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 3 años de la institución educativa “Antonio Raimondi” - Casma, 2015*. (Tesis para optar el Título profesional de Licenciada en Educación Inicial). Recuperado de: [file:///D:/V%20CICLO/antecedentes/Uladech\\_Biblioteca\\_virtual%20\(32\).pdf](file:///D:/V%20CICLO/antecedentes/Uladech_Biblioteca_virtual%20(32).pdf)
- Flores (2015) *El desarrollo psicomotor de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa de educación inicial N° 199 de cañarí del distrito y provincia de pomabamba*, (Tesis de Licenciatura) Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Pomabamba, Perú.
- García, A. (2015). Teorías del juego .Recuperado de. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Haeussler (2014) *El desarrollo psicomotor de niños y niñas en los 5 años de edad*. (Tesis de licenciatura) Docentes de la pontificia universidad de Chile. Chile.
- Izaguirre, A. (2015). Capacidades del juego en el niño como actividad lógica. Recuperado de. <https://www.vitamina.cl/7-capacidades-que-los-ninos-desarrollan-a-traves-del-juego/>
- Jiménez. (2015) *Desarrollo de la coordinación, lenguaje y motricidad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa 1687 Niño Jesús, del distrito de Pías, provincia de Pataz, 2017*. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000043229>
- Marchant, T (2015). *Desarrollo psicomotor 2a 5 años*. Santiago de Chile.
- Pérez Juste, R. (2015). *La calidad de la Educación*. En R. Pérez Juste y otros: *Hacia una Educación de Calidad*, (pp. 13-44). Madrid: Narcea. Pérez Juste, R. (2014). *La evaluación como medio para la mejora de la calidad y de la eficacia del aprendizaje, de la educación y de las instituciones*. Tercera ponencia de la Sección VI del XII Congreso Nacional de Pedagogía. Madrid.

Pérez, J. (2015) *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de cuatro años de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito de Casma, año 2014 (Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Chimbote)*. Recuperado de [claudiomeza.blogspot.com/2014/10/nivel-depsicomotricidad-en-los-niños-y.htm](http://claudiomeza.blogspot.com/2014/10/nivel-depsicomotricidad-en-los-niños-y.htm)

Vizquerra, R (2014). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla S.A.

García, A. (2014). *Teorías del juego*. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Moreno. *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Slideshare.

[pdf] 2011 [citado el 6 de octubre de 2017]: 125p disponible en:

<https://es.slideshare.net/cindyhacon3/el-juego-como-estrategia-didctica-en-la-educacin-infantil>

Nicole, A. (s/f). *El juego como medio de aprendizaje*.

Marisa, S. (s/f). *La importancia del juego para el aprendizaje del niño*. [página web]

disponible en: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-para-el-aprendizaje-del-nino/>



## ANEXO A

### Protocolo de test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)

Nombre del niño:.....

Fecha de nacimiento:.....

Fecha de examen: ..... Edad:    años    meses    días

Jardín infantil o colegio: .....

Nombre del padre: ..... De la madre:.....

Dirección:.....

Examinador:.....

Resultados Test Total		
Puntaje Bruto:.....		
Puntaje T.....		
Categoría	Normal	
_____	Riesgo	Retraso
_____	_____	

Observaciones:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

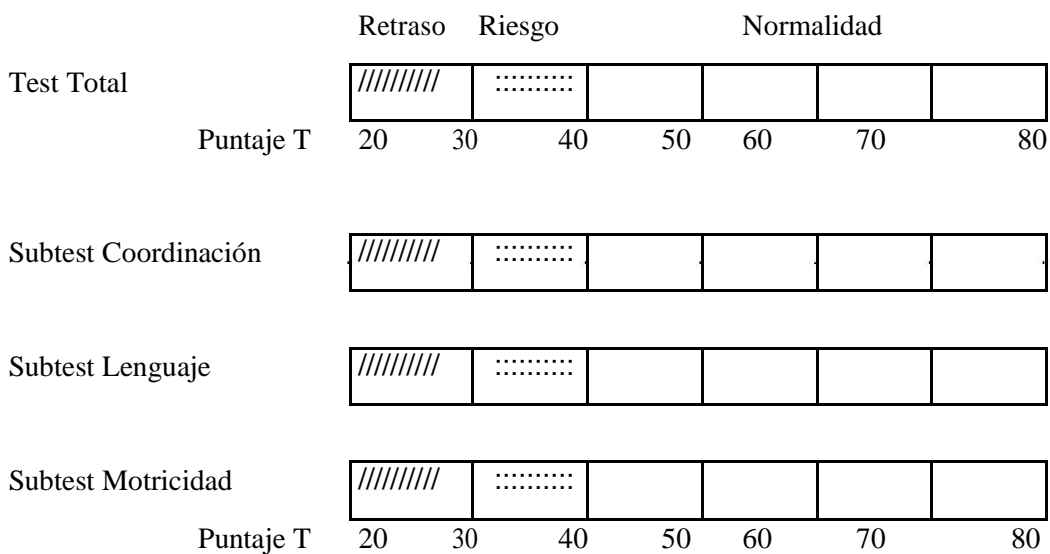
.....

.....

#### Resultados por Subtest

	Puntaje bruto	Puntaje T	Cate- goría
Coordinación	-----	-----	-----
Lenguaje	-----	-----	-----
Motricidad	-----	-----	-----
	.....	.....	.....

Perfil TEPSI



I. SUBTEST DE COORDINACIÓN

- 1C TRASLADA AGUA DE UN VASO A OTRO SIN DERRAMAR (Dos vasos)
- 2C CONSTRUYE UN PUENTE CON TRES CUBOS COMO MODELO
- 3C CONSTRUYE UNA TORRE DE 8 O MÁS CUBOS (Doce cubos)
- 4C DESABOTONA (Estuche)
- 5C ABOTONA (Estuche)
- 6C ENHEBRA AGUJA (Aguja de lana; hilo)
- 7C DESATA CORDONES (Tablero c/ cordón)
- 8C COPIA UNA LÍNEA RECTA (Lám. 1; lápiz; reverso hoja reg.)
- 9C COPIA UN CÍRCULO (Lám. 2; lápiz; reverso hoja reg.)
- 10C COPIA UNA CRUZ (Lám. 3; lápiz; reverso hoja reg.)
- 11C COPIA UN TRIÁNGULO (Lám. 4; lápiz; reverso hoja reg.)
- 12C COPIA UN CUADRADO (Lám. 5; lápiz; reverso hoja reg.)
- 13C DIBUJA 9 O MÁS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz reverso de la hoja reg.)
- 14C DIBUJA 6 O MÁS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz reverso de la hoja reg.)

15C	DIBUJA 3 O MÁS PARTES DE UNA FIGURA HUMANA (Lápiz reverso de la hoja reg.)
16C	ORDENA POR TAMAÑO (Tablero; barritas)
	TOTAL SUBTEST COORDINACIÓN: PB

II. SUBTEST LENGUAJE	
1L	RECONOCE GRANDE Y CHICO (Lám. 6)      GRANDE    CHICO
2L	RECONOCE MÁS Y MENOS (Lám. 7)      MÁS      MENOS
3L	NOMBRA ANIMALES (Lám. 8)
	GATO..... PERRO..... CHANCHO.....PATO .....
	PALOMA..... OVEJA .....TORTUGA.....GALLINA
4L	NOMBRA OBJETOS (Lám. 5)
	PARAGUAS ..... VELA
	ZAPATOS..... RELOJ..... SERRUCHO..... TAZA
5L	RECONOCE LARGO Y CORTO (Lám. 1)      LARGO      CORTO
6L	VERBALIZA ACCIONES (Lám. 11)
	CORTANDO..... SALTANDO .....
	PLANCHANDO..... COMIENDO
7L	CONOCE LA UTILIDAD DE OBJETOS
	CUCHARA..... LÁPIZ..... JABÓN
	ESCOBA..... CAMA..... TIJERA
8L	DISCRIMINA PESADO Y LIVIANO (Bolsas con arena y esponja)
	PESADO                      LIVIANO
9L	VERBALIZA SU NOMBRE Y APELLIDO
	NOMBRE..... APELLIDO
10L	IDENTIFICA SU SEXO.....
11L	CONOCE EL NOMBRE DE SUS PADRES
	PAPÁ..... MAMÁ
12L	DA RESPUESTAS COHERENTES A SITUACIONES PLANTEADAS
	HAMBRE..... CANSADO      RÍO
13L	COMPRENDE PREPOSICIONES (Lápiz)
	DETRÁS                      SOBRE                      BAJO
14L	RAZONA POR ANALOGÍAS COMPUESTAS

		RATÓN.....	.....
		HIELO.....	.....MA MÁ
15L		NOMBRA COLORES (Papel lustre azul, amarillo, rojo)	
		AMARILLO.....	
		AZUL .....	ROJO ____
16L		SEÑALA COLORES (Papel lustre amarillo, azul, rojo)	
		AZUL.....	.....RO
		AMARILLO.....	.....JO
17L		NOMBRA FIGURAS GEOMÉTRICAS (Lám. 12)	
		n.....	s.....
		l.....	.....
18L		SEÑALA FIGURAS GEOMÉTRICAS (Lám. 12)	
		s.....	
		n.....	.....
19L		DESCRIBE ESCENAS (Láms. 13 y 14)	
		.....	.....
		.....	.....

	.....	14
	.....	
20L	RECONOCE ABSURDOS (Lám. 14)	
21L	USA PLURALES (Lám. 16)	
22L	RECONOCE ANTES Y DESPUÉS (Lám. 17)	
	ANTES..... DESPUÉS.....	
23L	DEFINE PALABRAS	
	MANZANA.....	
	PELOTA.....	
	ZAPATO.....	
	ABRIGO.....	
24L	NOMBRA CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS (Pelota; globo inflado; bolsa arena)	
	PELOTA.....	
	GLOBO.....	BOLSA.....
	.....	
	TOTAL SUBTEST LENGUAJE: PB	

### III. SUBTEST MOTRICIDAD

- 1L SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR
- 2L CAMINA DIEZ PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA (Vaso lleno de agua)
- 3L LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCIÓN DETERMINADA (Pelota)
- 4L SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEG. O MÁS
- 5L SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEG. O MÁS
- 6L SE PARA EN UN PIE 1 SEG. O MÁS
- 7L CAMINA EN PUNTA DE PIES SEIS O MÁS PASOS

- 8L SALTA 20 CMS CON LOS PIES JUNTOS (HOJA RE.)
- 9L SALTA EN UN PIE TRES O MÁS VECES SIN APOYO
- 10L COGE UNA PELOTA (Pelota)
- 11L CAMINA HACIA DELANTE TOPANDO TALÓN Y PUNTA
- 12L CAMINA HACIA ATRÁS TOPANDO PUNTA  
Y TALÓN TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD:  
PB



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año del Diálogo y Reconciliación Nacional"

Chimbote, 25 de junio 2018

Sr(a).

Lic. Miritha Rosales Cruz

Directora de la I.E. FÁTIMA DE FALCONIERI

Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante DIANA KATERINE MORANTE LEON, de la Escuela Profesional de Educación, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quien ejecutará el proyecto de investigación titulado "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS, EN LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR, FÁTIMA DE FALCONIERI EN EL DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE ,2018.", durante los meses de junio a julio del año 2018.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

  
Dra. Magaly Chacabarro Negrete  
DIRECTORA  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

### PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS CADA ABIERTO CARA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

NOMBRE Y APELLIDO: DEISY PEREZ CORRALES

FORMACIÓN ACADÉMICA: EDUCACIÓN INICIAL

CARGO ACTUAL: DOCENTE

TÍTULO DE LA TESIS: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIÓN
El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación	✓		
El instrumento propuesto responde al (los) objetivos de estudio	✓		
La estructura del instrumento es adecuada	✓		
Los ítems del instrumento responden a la operacionalización de la variable	✓		
La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	✓		
Los ítems son claros y entendidos	✓		
El número de ítems es adecuado para su aplicación	✓		

OBSERVACIÓN

FIRMA

43599715  
DEISY PEREZ CORRALES



**PRES-TEST**

N°	INDICADORES	Esquema corporal								Coordinación								Equilibrio				P	R	PROMEDIO								
		Reconoce las partes gruesas de su cuerpo		epresenta diversas estatuas con su cuerpo		Baila al compás de la música		Identifica las partes de la cara en sí mismo y en sus		Lanza pelotas en diferentes direcciones		Camina sobre líneas rectas, curvas y en zigzag		Camina al compás de una pandereta (lento –rápido )		Encesta pelotas a una distancia determinada		Acostado flexiona las piernas con los brazos pegados al		Sentado semi flexiona las piernas con los brazos		Inclinan el cuerpo hacia la derecha e izquierda			Se para en un pie, con un abrazo y una pierna hacia							
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO						
1	Alumno 01		X		X	X			X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		C	
2	Alumno 02		X		X		X		X		X	X		X		X		X		X		X		X		X		X		C		
3	Alumno 03	X				X			X			X		X		X		X		X		X				X		X		C		
4	Alumno 04		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		C	
5	Alumno 05		X		X	X			X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		C	
6	Alumno 06		X		X	X			X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		B	
7	Alumno 07	X		X	X			X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		C		
8	Alumno 08		X		X	X			X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		C	
9	Alumno 09	X		X	X			X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		B		
10	Alumno 10		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		C	
11	Alumno 11		X		X	X			X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		C	
12	Alumno 12		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		C	
13	Alumno 13		X		X	X			X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		C	
14	Alumno 14	X		X		X			X		X		X	X		X		X		X		X		X		X		X		B		
15	Alumno 15																														C	
16	Alumno 16		X		X		X		X		X	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		C
17	Alumno 17		X		X	X			X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		C	
18	Alumno 18	X		X			X	X	X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		C	

	LOGROS	Reconoce las partes gruesas de su cuerpo		epresenta diversas estatuas con su cuerpo		Baila al compás de la música		Identifica las partes de la cara en sí mismo y en sus		Lanza pelotas en diferentes direcciones		Camina sobre líneas rectas, curvas y en zig zag		Camina al compás de una pandereta (lento –rápido )		Encesta pelotas a una distancia determinada		Acostado flexiona las piernas con los brazos pegados al cuerpo		Sentado semi flexiona las piernas con los brazos		Inclinan el cuerpo hacia la derecha e izquierda		Se para en un pie, con un abrazo y una pierna hacia delante			
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
1	Alumno 1	X		X			X		X	X		X		X		X		X		X		X	X			A	
2	Alumno 2			X			X		X			X	X		X		X		X		X			X			A
3	Alumno 3	X			X		X			X	X		X		X		X		X			X					B
4	Alumno 4	X			X		X			X	X		X		X		X		X			X					A
5	Alumno 5	X			X		X			X	X		X		X		X		X			X					B
6	Alumno 6	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X			A
7	Alumno 7	X			X		X			X	X		X		X		X		X			X					B
8	Alumno 8		X			X		X			X	X		X		X		X		X			X				A
9	Alumno 9	X		X			X		X	X		X		X		X		X		X			X	X			A
10	Alumno 10		X			X		X			X	X		X		X		X		X			X				B
11	Alumno 11	X		X			X		X	X		X		X		X		X		X			X	X			B
12	Alumno 12		X			X		X			X	X		X		X		X		X			X				A
13	Alumno 13	X		X			X		X	X		X		X		X		X		X			X	X			A
14	Alumno 14	X		X		X		X			X		X		X		X		X		X		X				A
15	Alumno 15		X		X			X		X	X		X		X		X		X		X			X	X		A
16	Alumno 16		X		X			X		X	X		X		X		X		X		X			X	X		A
17	Alumno 17	X		X			X		X	X		X		X		X		X		X			X	X			A
18	Alumno 18	X		X			X		X	X		X		X		X		X		X			X	X			A

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

### DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”  
 2. Grado : 3 Años  
 4. Actividad N° : 01  
 7. Docente Practicante : Diana Katerine Morante Leon  
 8. Actividad : Subiendo y bajando de los obstáculos

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	<p>Hacemos círculo con los niños e niñas y pedimos sentarnos en el piso, recordamos la posición de arriba y abajo escuchamos atentamente lo que nos ordena la canción que hagamos sobre las diferentes posiciones que hemos conocido y jugaremos con todas ellas al ritmo de una canción.</p> <p>Recordamos la canción: <b>“Arriba - Abajo”</b></p> <p>De esta maestra indica que todos jugaremos siempre respetándonos, sin empujarnos.</p>	Patio Grabadora Pandereta
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	<p>En el patio escuchando el ritmo de <b>“Arriba -Abajo”</b> y siguiendo las consignas que dan la maestra los niños suben y bajan de los diferentes objetos colocados en el patio y se ubican en las posiciones que escuchan.</p> <p>Recordando de esta manera todas las posiciones aprendidas.</p>	Música Radio Cajas Grandes
RELAJACIÓN	<p>Con los niños nos sentamos en el piso escuchamos la música del titanic cerramos los ojos y empezamos a imaginar que viajamos en el barco más grande y fuerte, luego empezamos a movernos de un lado al otro adelante y atrás sin empujarnos como si viajáramos en el barco .Luego inhalaremos el aire, y tengo que bajar del barco porque hay muchos pasajeros al bajar del barco exhalamos el aire, los niños se irán relajados.</p>	Grabadora Su cuerpo
EXPRESIÓN GRAFICA	<p>Invitamos a los niños a ingresar al aula y les pedimos que dibuje lo que más les gusto de la actividad realizada.</p> <p>Luego trabajan hojas aplicativas de nociones espaciales realizadas.</p>	Colores Hojas en blanco

VERBALIZACIÓN	Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo del patio.	Diálogo
---------------	--	---------

## CANCIÓN

### ARRIBA-ABAJO

Les voy a enseñar un juego,  
Es fácil y divertido.

Tienes que adivinar,  
De dónde viene el sonido.

Arriba está mi cabeza,  
Abajo están mis pies.

Arriba se toca el cielo,  
Abajo se toca el suelo.

¡Arriba! ¡Abajo!  
¿Qué será?

¡Arriba! ¡Abajo!  
¿Qué será?

¡Arriba! ¡Abajo!  
¿Qué será?

¡Esto es abajo!

¡Esto es arriba!

¡Esto es abajo!

**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN: Subiendo y bajando de los obstáculos**

**Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	Describe su ubicación y la de los objetos usando las expresiones: encima-debajo, delante-detrás ”	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

### DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”  
 2. Grado : 3 Años  
 4. Actividad N° : 02  
 7. Docente Practicante : Diana Katerine Morante Leon  
 8. Actividad : Aprendiendo con los bloques la vocal A

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	<p>Los niños e niñas y pedimos sentarnos en nuestro lugar de siempre para poder jugar un lindo juego, escuchamos atentamente lo que nos ordena la canción de las vocales y debemos identificar la vocal “A”, reconoceremos la vocal y jugaremos con todas ellas al ritmo de una canción.</p> <p>Recordamos la canción: <b>“Las Vocales”</b></p> <p>De esta maestra indica que todos jugaremos siempre respetándonos, sin empujarnos.</p>	<p>Aula</p> <p>Grabadora</p> <p>Pandereta</p>
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	<p>En el patio escuchando el ritmo de las <b>“Las Vocales”</b> y siguiendo la canción la maestra pone los bloques que tiene diferentes tipos de letras y lo coloca en la mesa para que los niños puedan diferenciar la vocal A y poner colocarlo en una caja x grupo para ver que grupo gana con más bloques de la vocal “A”.</p> <p>Recordando de esta manera todas las posiciones aprendidas.</p>	<p>Música</p> <p>Radio</p> <p>Cajas Grandes</p>
RELAJACIÓN	<p>Con los niños nos sentamos en el piso escuchamos la música del titanic cerramos los ojos y empezamos a imaginar que viajamos en el barco más grande y fuerte, luego empezamos a movernos de un lado al otro adelante y atrás sin empujarnos como si viajáramos en el barco .Luego inhalaremos el aire, y tengo que bajar del barco porque hay muchos pasajeros al bajar del barco exhalamos el aire, los niños se irán relajados.</p>	<p>Grabadora</p> <p>Su cuerpo</p>
EXPRESIÓN GRAFICA	<p>Invitamos a los niños a ingresar al aula y les pedimos que dibuje lo que más les gusto de la actividad realizada.</p> <p>Luego trabajan hojas aplicativas de nociones espaciales realizadas.</p>	<p>Colores</p> <p>Hojas en blanco</p>

VERBALIZACIÓN	Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo del patio.	Diálogo
---------------	--	---------

### CANCION DE LAS VOCALES

Salió la a, salió la a  
no sé a dónde va (bis)  
a comprarle un regalo a mi mamá  
a comprarle un regalo a su mamá

Salió la e, salió la e  
no se a dónde se fue (bis)  
fui con mi tía Marta a tomar té  
fue con su tía Marta a tomar té

Salió la i, salió la i  
y yo no la sentí (bis)  
fui a comprar un punto para ti  
fue a comprar un puntico para mí Salió la o, salió la o  
y casi no volvió (bis)  
fui a comer tamales y engordó  
fue a comer tamales y engordó  
Salió la u, salió la u  
y que me dices tú (bis)  
salí en mi bicicleta y llegué al Perú  
salió en su bicicleta y llegó al Perú

A, e, i, o, u, **a, e**

A, e, i, o, u

A, e, i, o, u, **i, o**

A, e, i, o, u

**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:  
Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	1.- Participa activamente, al momento de realizar la clase	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

### 1. DATOS GENERALES:

I.E : I.E.P. “ FÁTIMA DE FALCONIERI”  
 DIRECTOR : MIRTHA ROSALES CRUZ  
 ESTUDIANTE : DIANA KATERINE MORANTE LEÓN  
 NIVEL : INICIAL  
 EDAD : 3 AÑOS

### 1. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

ARE A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	comunica y representa ideas matemáticas:	Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: “hacia la derecha o hacia la izquierda”, “hacia adelante o hacia atrás”

### 2. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE
<b>Asamblea o inicio</b>	Salimos al patio y orientamos sobre la actividad y marcamos el espacio donde vamos a trabajar. Realizamos la actividad de correr y saltar (Simón manda)
<b>Desarrollo o expresión corporal</b>	<b>Orientamos a los niños la forma de juego.</b> Formamos tres filas y entonando la canción: izquierda, izquierda, derecha, derecha e iremos moviéndonos según nos vaya indicando la canción.
<b>Relajación</b>	Caminamos lento por todo el espacio simulando ser gigantes y enanos, expirando e inspirando el aire. Al expirar seremos enanos y al inspirar seremos gigantes.
<b>Expresión gráfico plástica</b>	En el aula colorearemos en nuestra hoja de aplicación los que van hacia la izquierda y los que van a la derecha.

## JUEGO: SIMÓN MANDA

Un niño o adulto hace de Simón, se juega con las dos manos, con el puño cerrado y los pulgares extendidos.

Pueden adoptarse tres posiciones con las manos:

- Puños cerrados y pulgares hacia arriba.
- Puños cerrados y pulgares hacia abajo.
- Puños cerrados y pulgares al centro.

Simón puede decir, tres cosas:

- Simón dice pulgares arriba.
- Simón dice pulgares abajo.
- Simón dice pulgares al centro.

El juego consiste en que todos los niños participantes tienen que hacer lo que diga Simón, pero Simón puede mentir, es decir aunque diga "pulgares arriba" Simón puede poner los pulgares hacia abajo para confundir a los participantes o viceversa.

El niño que se equivoque será eliminado.

El niño que gane hará de Simón.

**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:  
Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	1.- Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: "hacia la derecha o hacia la izquierda", "hacia adelante o hacia atrás .	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

### DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”
- 2. Grado : 3 Años
- 4. Actividad N° : 04
- 7. Docente Practicante : Diana Katherine Morante León
- 8. Actividad : Conocemos el Círculo

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	<p>Los niños y niñas escuchan atentamente a la profesora para poder cantar una canción que les gustara mucho, escuchamos la canción del círculo y así poder reconocer la figura geométrica que es el círculo y todos aprendemos la canción y seguimos al ritmo de la canción.</p> <p>Recordamos la canción: <b>“El círculo”</b></p> <p>De esta maestra indica que todos jugaremos siempre respetándonos, sin empujarnos.</p>	<p>Aula</p> <p>Grabadora</p> <p>Pandereta</p>
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	<p>En el patio en forma libre enseñamos una imagen del círculo y al compás de la música aprendemos el círculo.</p> <p>-Hacemos que los niños con sus manos formen la figura del círculo.</p> <p>Recordando de esta manera todas las posiciones aprendidas.</p>	<p>Música</p> <p>Radio</p> <p>Imágenes</p>
RELAJACIÓN	<p>Los niños realizan movimientos de relajación: movimientos de la cabeza hacia delante y atrás a los costados también hacemos círculos, movemos los hombros hacia adelante y atrás, con los brazos haciendo círculos, sacudimos las piernas..</p>	<p>Grabadora</p> <p>Su cuerpo</p>
EXPRESIÓN GRAFICA	<p>En grupos se le entregara un papelote, cada uno de los papelotes tendrá dibujado un círculo y se le indicara que pinten dentro del círculo y peguen papel de periódico fuera del círculo.</p>	<p>Colores</p> <p>Hojas en blanco</p>

VERBALIZACIÓN	Nos formamos haciendo un círculo para dialogar lo aprendido en clases: ¿Qué hicimos en el inicio? ¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos? ¿Les fue fácil saltar dentro de los aros? ¿Cuántos círculos tuvieron que saltar para llegar a la caja?.	Diálogo

**CANCIÓN**  
**“EL CIRCULO”**

**Toma tu lápiz y ponlo a girar al derecho y al revés**  
**fíjate bien es una bolita ¡jajajaja!**  
**que fácil es, es el cír- círculo, es el cír- círculo.**

**Vueltas y vueltas de aquí para ya**  
**Adelante y hacia atras,**

**Yo hago burbujas y pelotitas, sirven para verlo bien.**

**Es el cír- círculo, es el cír- círculo,**  
**es el cír- círculo, es el cír- círculo.**

**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:  
Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	1.-. Identifica la figura “el circulo”	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

### DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”  
 2. Grado : 3 Años  
 4. Actividad N° : 05  
 7. Docente Practicante : Diana Katerine Morante Leon  
 8. Actividad : Conocemos las partes del cuerpo

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	<p>Pedimos a los niños formar un círculo y escuchamos la música , preguntamos de que trata la música , todos responden fácilmente.</p> <p>-Motivamos con la canción las partes del cuerpo                      - Cantamos la música y movemos las partes que nos indica la canción .</p>	Patio  Grabadora  Pandereta
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	<p>En el patio nos organizamos y entonamos al ritmo de la canción , escuchamos y comenzamos a movernos como nos indica la canción.</p> <p>-Mostramos nuestras partes del cuerpo.                      -Mi cabeza, piernas , rodillas,hombros.</p>	Música  Radio  Imágenen
RELAJACIÓN	<p>Los niños realizan movimientos de relajación: movimientos de la cabeza hacia delante y atrás a los costados también hacemos círculos, movemos los hombros hacia adelante y atrás, con los brazos haciendo círculos, sacudimos las piernas..</p>	Grabadora  Su cuerpo
EXPRESIÓN GRAFICA	<p>En grupos se le entregara un papelote, cada uno de los papelotes tendrá dibujado un círculo y se le indicara que pinten dentro del círculo y peguen papel de periódico fuera del círculo.</p>	Colores  Hojas en blanco
VERBALIZACIÓN	<p>Nos formamos haciendo un círculo para dialogar lo aprendido en clases: ¿Qué hicimos en el inicio? ¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos? ¿Les fue fácil saltar dentro de los aros? ¿Cuántos círculos tuvieron que saltar para llegar a la caja?.</p>	Diálogo

## CANCIÓN LAS PARTES DEL CUERPO

Cabeza, hombros, rodillas,

punta de los pies.

Cabeza, hombros, rodillas,

punta de los pies.

Así este juego es.

Esta es mi cabeza, éstos no lo son.

Esta es mi cabeza, éstos no lo son.

Toco mi cintura, toco mis rodillas,

toco mis axilas y me hago cosquillas.

Cabeza, hombros, rodillas,

punta de los pies.

Cabeza, hombros, rodillas,

punta de los pies.

Así este juego es.



**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:**  
**Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	Identifica las partes de su cuerpo a través de la canción	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		X

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

### DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”
- 2. Grado : 3 Años
- 4. Actividad N° : 06
- 7. Docente Practicante : Diana Katerine Morante Leon
- 8. Actividad : Conocemos los sonidos de los animales

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	<p>Pedimos a los niños que se pongan de pie porque hoy día aprenderemos algo muy bonito que les gustara y todos muy contentos escuchan la música.</p> <p>-Preguntamos si conocen los sonidos de los animales.</p> <p>-Escuchamos la música atentamente.</p> <p>-Nos movemos al ritmo de la canción.</p>	<p>Patio</p> <p>Grabadora</p> <p>Pandereta</p>
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	<p>En el patio nos organizamos para poder ser una ronda y comenzamos a cantar la canción de los animales.</p> <p>Escuchamos la canción atentamente.</p> <p>Repetimos los sonidos de los animas (vaca,chancho,oveja,perro,gato,etc) y movemos nuestro cuerpo al ritmo de la canción.</p>	<p>Música</p> <p>Ronda</p>
RELAJACIÓN	<p>Los niños y niñas distribuidos por la sala, se tapan la boca y la nariz. Cuando ya no puedan aguantar más, abrirán los orificios y recuperarán poco a poco el aliento. El tiempo de aguante lo pone cada niño/ a.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Su cuerpo</p>
EXPRESIÓN GRAFICA	<p>Comentaremos obre lo realizado y dibujamos en una hoja bond lo que más les gusto.</p>	<p>Colores</p> <p>Hojas en blanco</p>
VERBALIZACIÓN	<p>¿Qué más les gusto?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Diálogo</p>

**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:  
Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	Identifica los diferentes tipos de sonido.	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		

## CANCION DE LOS SONIDOS DE LOS ANIMALES

Vengan a ver mi granja vengan todos,  
Vengan a ver mi granja que es hermosa,  
Y, el perro hace así: guau, guau, guau  
Y, el perro hace así: guau, guau, guau.

Vengan a ver mi granja vengan todos,  
vengan a ver mi granja que es hermosa,  
Y, la vaca hace así: muu  
Y, la vaca hace así: muu.

Vengan a ver mi granja vengan todos,  
vengan a ver mi granja que es hermosa,  
Y, el gallo hace así: quiquiriquí  
Y, el gallo hace así: quiquiriquí.

Vengan a ver mi granja vengan todos,  
vengan a ver mi granja que es hermosa,  
Y, la oveja hace así: bee  
Y, la oveja hace así: bee.

Vengan a ver mi granja vengan todos,  
vengan a ver mi granja que es hermosa,  
Y, el cerdo hace así: oenc, oenc  
Y, el cerdo hace así: oenc, oenc

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

### DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”
- 2. Grado : 3 Años
- 4. Actividad N° : 07
- 7. Docente Practicante : Diana Katerine Morante Leon
- 8. Actividad : Cerca - Lejos

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA
ASAMBLEA O INICIO	<p>- Canción:</p> <p>Calentamos nuestro cuerpo haciendo diferentes tipos de movimientos ( brazos, piernas ,hombros) - Realizaremos en el patio de la I.E</p>
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	<p>-Explicamos cuando estamos cerca y lejos.</p> <p>-Tomamos ejemplos de cerca y lejos.</p> <p>-Escuchamos y cantamos la canción cerquita y lejos.</p> <p>-Agrupamos objetos que estén lejos - cerca, realizamos una dinámica y pedimos a los niños que observen y mencionen los objetos en qué posición se encuentran.</p>
RELAJACIÓN	<p>Con los niños nos sentamos en el piso se le pide que cierren los ojos mientras la docente relata una historia, donde ellos se encuentran en la playa, junto a su familia, que el sol esta tan brillante.</p> <p>Luego se le hace un juego de la conejera, donde se agrupan de tres dos agarrados de la mano y uno en el centro, cuando la docente toca el silbato el q se encuentra en el centro tiene que buscar una casita.</p>
EXPRESIÓN GRAFICA	<p>Invitamos a los niños a ingresar al aula y les pedimos que dibuje lo que más les gusto de la actividad realizada.</p> <p>Luego trabajan hojas aplicativas de nociones espaciales realizadas.</p>
VERBALIZACIÓN	<p>Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo del patio.</p>

## CAMCION

### CERQUITA -MUY LEJOS

Cerquita, cerquita, cerquita,  
muy lejos, muy lejos.  
Cerquita, cerquita, cerquita,  
muy lejos, muy lejos.

Saltan los conejos,  
frente al espejo.  
Dan una vuelta,  
y se van.  
Saltan los conejos,  
frente al espejo.  
Dan una vuelta,  
y se van.

Cerquita, cerquita, cerquita,  
muy lejos, muy lejos.  
Cerquita, cerquita, cerquita,  
muy lejos, muy lejos.  
Comen zanahorias,  
ñam, ñam, ñam,  
todos los conejos.  
Dan una vuelta,  
y se van.  
Comen zanahorias,  
ñam, ñam, ñam,  
todos los conejos.  
Dan una vuelta,  
y se van.

Cerquita, cerquita, cerquita,  
muy lejos, muy lejos.  
Cerquita, cerquita, cerquita,  
muy lejos, muy lejos.

Tiran muchos besos,  
mua, mua, mua,  
todos los conejos.  
Dan una vuelta,  
y se van.  
Tiran muchos besos,  
mua, mua, mua,  
todos los conejos.  
Dan una vuelta,  
y se van.

**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:**  
**Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	Reconoce (cerca-lejos).	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

### DATOS INFORMATIVOS:

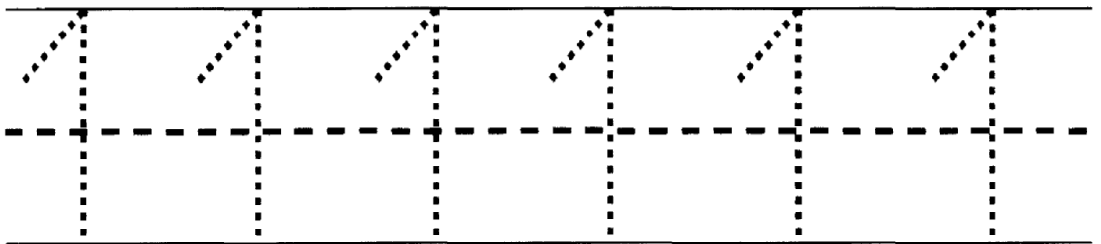
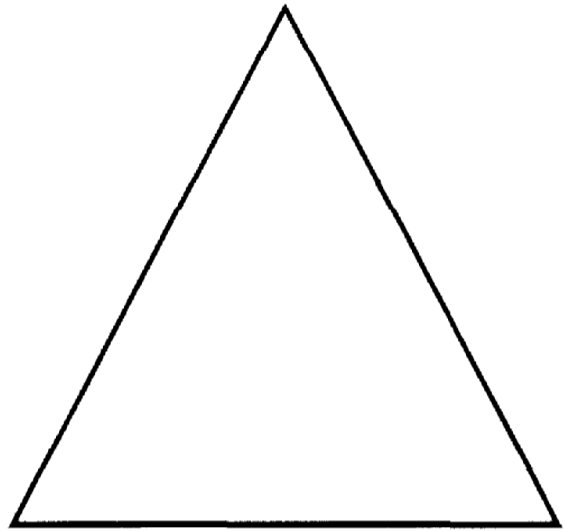
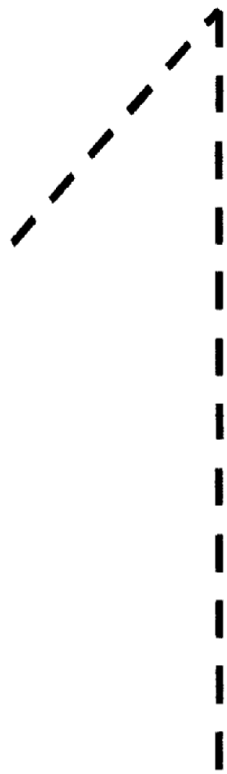
1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”
2. Grado : 3 Años
4. Actividad N° : 08
7. Docente Practicante : Diana Katerine Morante Leon
8. Actividad : Aprendemos el numero 1

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA
ASAMBLEA O INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Enseñamos una caja sorpresa.</li><li>- Pedimos a los niños que saquen diferentes imágenes.</li><li>- Pero un niño saca una imagen más grande de todos.</li><li>- Preguntamos si conocen ese número.</li></ul>
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"><li>- Enseñamos el número uno y explicamos que es el número 1.</li><li>- Ponemos en el piso diferentes números.</li><li>- Reconocen el número uno y lo colocan en la pizarra.</li><li>- Jugamos con los números.</li></ul>
RELAJACIÓN	<p>Con los niños nos sentamos en el piso se le pide que cierren los ojos mientras la docente relata una historia, donde ellos se encuentran en la playa, junto a su familia, que el sol esta tan brillante.</p> <p>Luego se le hace un juego de la conejera, donde se agrupan de tres dos agarrados de la mano y uno en el centro, cuando la docente toca el silbato el q se encuentra en el centro tiene que buscar una casita.</p>
EXPRESIÓN GRAFICA	<p>Invitamos a los niños a ingresar al aula y les pedimos que delinee el número uno.</p> <p>Luego trabajan hojas aplicativas de nociones espaciales realizadas.</p>
VERBALIZACIÓN	<p>Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo del patio.</p>



Delinea el numeral 1.



**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:  
Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	Reconocen y identifican el numero 1	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

### LDATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E : I.E.P. “Fátima de Falconieri”
- ✓ AULA :Rojo
- ✓ EDAD :3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Diana Katerine Morante León

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	<p>Caminar dispersos por toda el área, lentamente y/o rápidamente, moviendo los brazos lateralmente, imitando al vuelo de la mariposa. 3 minutos Ahora las mariposas ponen las manos arriba en la cabeza. Decir a continuación: vamos a poner las manos abajo del todo, hasta tocarnos las patas de la mariposa (realizar el movimiento completo) 3 minutos Ahora coger un aro y colocarlo “arriba y abajo” 1 minuto Cada niño se coloca agachado dentro de la flor (aro) que ha sido colocado previamente en el suelo. A la señal del adulto salen a volar por toda el área. A la siguiente señal de “llegó el cazador, los niños corren a ocupar su flor. 3 minutos. Esta vez cuando lo indique la maestra colocaran dentro del aro un pie y el otro estará fuera. Ahora se cambiará de pie.</p>	Patio
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	<p>Se estimula para que los niños corran por toda el área tratando de agarrar mariposas, desplazándose cambiando de dirección. 2 minutos Ahora las mariposas volaran caminando hacia delante, atrás y lateralmente (las manos se pueden llevar en diferentes partes del cuerpo). Al final se ponen a correr.</p>	patio
RELAJACIÓN	<p>Se propone el juego: A pasear por el campo”. Se divide el grupo a la mitad. Se colocan en el espacio dos bancos suecos de forma paralela que representan dos casas. En el centro, entre los dos bancos, se coloca un aro donde se ubica un niño. El resto de los niños se situarán en los bancos (casas). El adulto invita a “pasear por el campo”. Los niños salen corriendo a tratar de llegar hasta la otra casa. El niño que está en el círculo trata de agarrar al que no logre llegar a la casa..</p>	patio
EXPRESIÓN GRAFICA	<p>De pie por todo el espacio motivar a los niños diciendo: Tenemos una mano traviesa, no la podemos parar; nos hace cosquillas por todo el cuerpo: en la cabeza, en el otro brazo, por arriba, por abajo, etc,; esta mano se ha cansado y se queda quieta, ahora la otra mano también se vuelve traviesa y hace lo mismo que hacía la anterior Sentados en el suelo, con las manos apoyadas en el mismo, indicar: Ahora es el pie el que nos hace cosquillas, se mueve como loco por arriba, por abajo, por los lados; este pie se ha cansado y se queda parado en el suelo; pero el otro quiere jugar y empieza a molestar, por aquí, por allá, sin parar</p>	patio

VERBALIZACION	Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo del patio.	Diálogo
---------------	--	---------

**LISTA DE COTEJO**

**Sesión: moviendo nuestro cuerpo    Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	1.- Coordinación visomotriz		2.-Dominio corporal dinámico.	
		SI	NO	SI	NO
01	Alumno 1				
02	Alumno 2				
03	Alumno 3				
04	Alumno 4				
05	Alumno 5				
06	Alumno 6				
07	Alumno 7				
08	Alumno 8				
09	Alumno 9				
10	Alumno 10				
11	Alumno 11				
12	Alumno 12				
13	Alumno 13				
14	Alumno 14				
15	Alumno 15				
16	Alumno 16				
17	Alumno 17				
<b>18</b>	Alumno 18				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

### DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”  
 2. Grado : 3 Años  
 4. Actividad N° : 10  
 7. Docente Practicante : Diana Katerine Morante Leon  
 8. Actividad : Aprendemos adentro- afuera con las ula-ula

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA
ASAMBLEA O INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos en el patio.</li> <li>-Colocamos una ula-ula y enseñamos las posiciones adentro-afuera.</li> <li>-Con la participación de un niño pedimos que haga la posición que se le indica..</li> </ul>
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Todos colocamos nuestra ula-ula en el piso.</li> <li>-Hacemos el calentamiento colocándonos adentro y afuera.</li> <li>-Pedimos a los niños que cuando la maestra indica la posición de adentro debemos colocarnos adentro de la ula-ula y si es afuera nos colocamos afuera de la ula-ula.</li> <li>-Todos al mismo compás hacemos el movimiento de adentro y afuera de la ula -ula.</li> </ul>
RELAJACIÓN	<p>Con los niños nos sentamos en el piso se le pide que cierren los ojos mientras la docente relata una historia, donde ellos se encuentran en la playa, junto a su familia, que el sol esta tan brillante.</p> <p>Luego se le hace un juego de la conejera, donde se agrupan de tres dos agarrados de la mano y uno en el centro, cuando la docente toca el silbato el q se encuentra en el centro tiene que buscar una casita.</p>
EXPRESIÓN GRAFICA	Invitamos a los niños a ingresar al aula y pedimos que se dibujen con la actividad que se desarrollo
VERBALIZACIÓN	Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo del patio.

**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:  
Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	Mantiene su equilibrio adentro y afuera con el ula -ula	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

### DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”  
 2. Grado : 3 Años  
 4. Actividad N° : 11  
 7. Docente Practicante : Diana Katherine Morante Leon  
 8. Actividad : Aprendemos quien llega primero y ultimo

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA
ASAMBLEA O INICIO	- La maestra indica que todos los niños nos ponemos en una fila y escuchamos atentamente a la profesora las indicaciones que nos dirá para poder iniciar el juego.
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	-Explican que jugaremos un juego de quien llega primero y ultimo. -La maestra hace un ejemplo con dos niños. -En forma ordenada vamos llamando a los niños para que puedan iniciar el juego. -Después del juego hacemos la pregunta quien llegó primero y quien llegó último. -Al terminar el juego indicamos que niños llegaron primero y quien últimos.
RELAJACIÓN	Con los niños nos sentamos en el piso se le pide que cierren los ojos mientras la docente relata una historia, donde ellos se encuentran en la playa, junto a su familia, que el sol está tan brillante.  Luego se le hace un juego de la conejera, donde se agrupan de tres dos agarrados de la mano y uno en el centro, cuando la docente toca el silbato el que se encuentra en el centro tiene que buscar una casita.
EXPRESIÓN GRAFICA	Invitamos a los niños a ingresar al aula y les pedimos que dibuje lo que más les gustó de la actividad realizada.  Luego trabajan hojas aplicativas de nociones espaciales realizadas.
VERBALIZACIÓN	Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo del patio.



**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:**  
**Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	1.- Identifican la palabra primero y ultimo .	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 12

### DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”
2. Grado : 3 Años
4. Actividad N° : 07
7. Docente Practicante : Diana Katerine Morante Leon
8. Actividad : Mantenemos nuestro equilibrio

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA
ASAMBLEA O INICIO	- Nos ponemos de pie y cerramos los ojos y nos imaginamos que estamos en un río muy grande y que tenemos que cruzar y para eso solo tenemos un puente muy chiquito.
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	-Nos imaginamos que estamos en el puente. -Intentamos cruzar manteniendo nuestro equilibrio. -Todos vamos cruzando poco a poco hasta llegar a la orilla del río. -Todos intentamos hasta el final y preguntamos cómo se sintieron y si pudimos hacerlo.
RELAJACIÓN	Con los niños al finalizar la actividad y pedimos a los niños que se echen en el piso y que se imaginen como pasaron el río manteniendo su equilibrio.
EXPRESIÓN GRAFICA	Invitamos a los niños a ingresar al aula y les pedimos que dibuje lo que más les gusto de la actividad realizada.  Luego trabajan hojas aplicativas de nociones espaciales realizadas.
VERBALIZACIÓN	Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo del patio.

**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:  
Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	1.- Se paran de pie intentan caminar en un solo equilibrio.	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 13

### DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”
- 2. Grado : 3 Años
- 4. Actividad N° : 07
- 7. Docente Practicante : Diana Katerine Morante Leon
- 8. Actividad : Mantenemos nuestro equilibrio

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA
ASAMBLEA O INICIO	- Nos ponemos de pie y cerramos los ojos y nos imaginamos que estamos en un río muy grande y que tenemos que cruzar y para eso solo tenemos un puente muy chiquito.
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	-Nos imaginamos que estamos en el puente. -Intentamos cruzar manteniendo nuestro equilibrio. -Todos vamos cruzando poco a poco hasta llegar a la orilla del río. -Todos intentamos hasta el final y preguntamos cómo se sintieron y si pudimos hacerlo.
RELAJACIÓN	Con los niños al finalizar la actividad y pedimos a los niños que se echen en el piso y que se imaginen como pasaron el río manteniendo su equilibrio.
EXPRESIÓN GRAFICA	Invitamos a los niños a ingresar al aula y les pedimos que dibuje lo que más les gusto de la actividad realizada.  Luego trabajan hojas aplicativas de nociones espaciales realizadas.
VERBALIZACIÓN	Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo del patio.

**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:  
Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	1.- Se paran de pie intentan caminar en un solo equilibrio.	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 14

### DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”
2. Grado : 3 Años
4. Actividad N° : 07
7. Docente Practicante : Diana Katerine Morante Leon
8. Actividad : Aprendemos volantines en la colchoneta

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA
ASAMBLEA O INICIO	- Salimos al patio y prestamos atención lo que la maestra nos indica.
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	-Explicamos a los niños que harán volantines. -La maestra hace una muestra. -Formamos una fila para que cada niño pueda realizar los volantines con ayuda de la maestra -Cada uno hace su intento hasta que todos terminemos de realizar el ejercicio.
RELAJACIÓN	Pedimos a los niños que indiquen sus experiencias en la colchoneta y pedimos que nos relajemos en nuestro sitio , alzando las manos y respirar hondo.
EXPRESIÓN GRAFICA	Invitamos a los niños a ingresar al aula y les pedimos que dibuje lo que más les gusto de la actividad realizada.  Luego trabajan hojas aplicativas de nociones espaciales realizadas.
VERBALIZACIÓN	Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo del patio.

**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:  
Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	1.- Se paran de pie intentan caminar en un solo equilibrio.	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 15

### DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : “Fátima de Falconieri”
2. Grado : 3 Años
4. Actividad N° : 07
7. Docente Practicante : Diana Katherine Morante Leon
8. Actividad : Mantenemos nuestro equilibrio

### APRENDIZAJE ESPERADOS

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA
ASAMBLEA O INICIO	- Nos ponemos de pie y cerramos los ojos y nos imaginamos que estamos en un río muy grande y que tenemos que cruzar y para eso solo tenemos un puente muy chiquito.
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	-Nos imaginamos que estamos en el puente. -Intentamos cruzar manteniendo nuestro equilibrio. -Todos vamos cruzando poco a poco hasta llegar a la orilla del río. -Todos intentamos hasta el final y preguntamos cómo se sintieron y si pudimos hacerlo.
RELAJACIÓN	Con los niños al finalizar la actividad y pedimos a los niños que se echen en el piso y que se imaginen como pasaron el río manteniendo su equilibrio.
EXPRESIÓN GRAFICA	Invitamos a los niños a ingresar al aula y les pedimos que dibuje lo que más les gusto de la actividad realizada.  Luego trabajan hojas aplicativas de nociones espaciales realizadas.
VERBALIZACIÓN	Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo del patio.



**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN:**  
**Aula: 3 años**

N°	Nombre y Apellidos	1.- Se paran de pie intentan caminar en un solo equilibrio.	
		SI	NO
01	Alumno 1		
02	Alumno 2		
03	Alumno 3		
04	Alumno 4		
05	Alumno 5		
06	Alumno 6		
07	Alumno 7		
08	Alumno 8		
09	Alumno 9		
10	Alumno 10		
11	Alumno 11		
12	Alumno 12		
13	Alumno 13		
14	Alumno 14		
15	Alumno 15		
16	Alumno 16		
17	Alumno 17		
18	Alumno 18		