



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTORES PARA
MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE**

**LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DEL
NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°**

1554 JAVIER HERAUD -SANTA-2016.

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial

Autora

Josselyn Mirella Arismendis Avila

Asesora

Dra. Graciela Perez Moran

Chimbote - Perú

2018

Hoja de Firma de Jurado

Pbro. Dr. Segundo Diaz Flores
PRESIDENTE

Mgter .Sofía Carhuanina Calahuala
SECRETARIA

Dra. Lita Jimenez López
MIEMBRO

DEDICATORIA

A mis padres Flor y Fausto por haberme apoyado durante todos mis años de estudio en la universidad.

A los diferentes docentes de la ULADECH-CATÓLICA, por haberme formado en tan bonita carrera como es la de docente.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por haberme creado y darme la vida para cumplir con mis sueños y metas

A mis padres:

Flor y Faustos porque a lo largo de mi vida me han formado con valores y siempre me han animado a seguir mi sueño de ser docente

También a toda la plana docente de la Institución Educativa N°1554 “Javier Heraud” por haberme dado las facilidades para planificar y ejecutar mi investigación con los alumnos de 3 años de educación inicial .

RESUMEN

La presente investigación denominada “Programa de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo de los niños de 3 años de edad del nivel inicial de la institución educativa N° 1554 Javier Heraud -Santa-2016, tiene como finalidad determinar si la aplicación de un programa de juegos psicomotores mejora el aprendizaje significativo de los niños de 3 años de edad del nivel inicial de la institución educativa N°1554 Javier Heraud-Santa. La investigación es de tipo cualitativo y de diseño pre-experimental con un pre-test y un post-test. La población estuvo conformada por 170 alumnos del nivel inicial de la institución educativa N° 1554 “Javier Heraud” y la muestra estuvo compuesta por 23 estudiantes del aula azul de 3 años de la institución educativa. Para el análisis y procesamiento de datos se utilizó el Software SPSS versión 18.0, y se elaboraron tablas y gráficos simples y porcentuales para procesar e interpretar los resultados. Finalizada la investigación se llegó a las siguientes conclusiones. Al aplicar el pre test, se pudo observar que la mayoría de los estudiantes se encuentra en proceso de la obtención del aprendizaje significativo ya que el 83 % se encuentran en B y el 17 % se encuentran en C. Al aplicar la estrategia didáctica sobre aplicación de juego psicomotor para mejorar el aprendizaje significativo a través de la elaboración y ejecución de 15 sesiones se logró mejorar significativamente el aprendizaje significativo. Los resultados obtenidos en la prueba comprobaron que los estudiantes obtuvieron una buena mejora en el logro del aprendizaje significativo.

PALABRAS CLAVE: Juegos psicomotores, aprendizaje, psicomotricidad.

ABSTRACT

The present investigation called "Application of a psychomotor game program to improve the significant learning of the children of 3 years of age of the initial level of the educational institution N ° 1554 Javier Heraud -Santa-2016, has as purpose to determine if the application of a psychomotor play program improves the meaningful learning of 3-year-old children from the initial level of the educational institution No. 1554 Javier Heraud-Santa. The research is qualitative and pre-experimental design with a pre-test and a post-test. The population was conformed by 170 students of the initial level of the educational institution N ° 1554 "Javier Heraud" and the sample was composed by 23 students of the 3-year old blue classroom of the educational institution. For the analysis and data processing the SPSS Software version 18.0 was used, and simple and percentage tables and graphs were elaborated to process and interpret the results. After the investigation, the following conclusions were reached. When applying the pre-test, it can be seen that most of the students are in the process of obtaining significant learning since 83% are in B and 17% are in C. When applying the didactic strategy on application of psychomotor play to improve meaningful learning through the development and execution of 15 sessions significantly improved significant learning. The results obtained in the test proved that the students obtained a good improvement in the achievement of significant learning.

KEY WORDS: Psychomotor games, learning, psychomotricity.

INDICE

Hoja de Firma de Jurado	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	vi
INDICE	vii
I. INTRODUCCION	1
II. Revision de la Literatura	5
2.1. Juegos Psicomotores	5
2.1.1. El juego	5
2.2. Psicomotricidad.....	8
2.2.1. Definición	8
2.2.2. Importancia y beneficios de la psicomotricidad	9
2.3. Juegos Psicomotores	10
2.3.1. Definición	10
2.3.1.2.1. Juegos de Coordinación psicomotriz:.....	12
Estos juegos parten de que el niño y la niña a los 3 años pueden correr, hacia los 4-5 años controlan mejor la iniciación de un movimiento, las paradas y los cambios de dirección.....	12
2.3.1.2.2. Juegos de estructuración perceptiva:.....	12
2.3.2. Dimensiones	13
2.4. El aprendizaje Significativo	19
2.4.1. Definición	19
2.4.2. Dimensiones del objetivo de aprendizaje	20
2.4.3. Fases del aprendizaje significativo	21
2.5. Hipótesis de la investigación.....	22
III. Metodología.....	23
3.1. Diseño de la Investigacion.....	23

3.2.	Poblacion y Muestra.....	24
3.3.	Definición y operacionalización de las variables	25
3.4.	Técnicas y instrumentos	28
3.5.	Plan de análisis de la investigación	30
3.6.	Principios Eticos.....	32
IV.	RESULTADOS:.....	32
4.1.	Logros de aprendizaje en el Pre Test :	32
4.1.1.	Evaluar el nivel de aprendizaje significativo de los estudiantes a través de una pre – test.....	33
4.1.2.	Elaborar y ejecutar un programa educativo basada en la aplicación de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo.....	34
4.1.3.	Evaluar la eficacia del programa educativa a través de una post-test..	49
4.2.	Análisis de los resultados.	50
4.2.1.	En relación con el objetivo específico: Evaluar el nivel de aprendizaje	50
4.2.2.	En relación a la hipótesis de la investigación: Programa de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo de los niños (as) en las sesiones de psicomotricidad.	51
4.2.3.	En relación con el objetivo específico: Evaluar el programa basado en juegos psicomotores a través de una post-test.	52
V.	CONCLUSIONES	53
VI.	RECOMENDACIONES	53
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
ANEXOS	56

INDICE DE TABLAS

Tabla 01	24
Tabla 02	25
Tabla 03	27
Tabla 04	31
Tabla 05	33
Tabla 06	34
Tabla 07	35
Tabla 08	36
Tabla 09	37
Tabla 10	38
Tabla 11	39
Tabla 12	40
Tabla 13	41
Tabla 14	42
Tabla 15	43
Tabla 16	44
Tabla 17	45
Tabla 18	46
Tabla 19	47
Tabla 20	48
Tabla 21	49

INDICE DE FIGURAS

Figura 01	33
Figura 02	34
Figura 03	35
Figura 04	36
Figura 05	37
Figura 06	38
Figura 07	39
Figura 08	40
Figura 09	41
Figura 10	42
Figura 11	43
Figura 12	44
Figura 13	45
Figura 14	46
Figura 15	47
Figura 16	48
Figura 17	49

I. INTRODUCCION

El presente informe de tesis titulado “ Programa de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo de los niños de 3 años de edad del nivel inicial de la institución educativa N° 1554 Javier Heraud -Santa-2016.” pertenece a la línea de investigación “intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo orientadas al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de educación básica regular de Perú”; tiene como objetivo determinar si el programa de juegos psicomotores mejora el aprendizaje significativo de los niños de 3 años de edad del nivel inicial de la I.E N° 1554 Javier Heraud-Santa.

El juego a través de los tiempos ha sido de gran preocupación y estudio, debido a su gran importancia en el desarrollo infantil y su gran aporte en lo referido al ámbito educativo, es por esta razón que han pasado largas décadas y el juego sigue siendo una parte vital en el desarrollo del infante y se tiene como referencia a los diversos pedagogos, psicólogos, entre otros; que dedican gran parte de su vida en estudios relacionados a los efectos que produce el juego en el aprendizaje del niño, también juego es importante para el crecimiento del cuerpo y de la mente, para el desarrollo general. Jugar es imitar, imaginar, es entrar en relación, pasar de lo real a lo fantástico y de lo fantástico a lo real, es luchar, esforzarse, jugar es divertirse.

A nivel mundial se ha podido comprobar con diversos estudios que con los juegos los niños adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. El juego es importante para el aprendizaje y

desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Segun Camacho, L. (2012). Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social.

Segun Daney, M. (2017). El juego es, para los niños, una actividad entretenida donde ellos estimulan diferentes capacidades sin siquiera percatarse ni cansarse por ello. Así, el juego, desde el enfoque terapéutico es muy empleado en niños que presentan alguna dificultad.

Asi mismo en relacion con el maestro, su proposito fue encontrar una orientacion practica para su intervencion en la enseñanza de contenidos a traves del juego, sin contrariar a la naturaleza que le imprime al niño de este.

Se puede señalar entre los más significativos a los problemas de adaptación e integración, de desarrollo de capacidades y potencialidades cognitivas. En suma, muchos de nuestros niños no desarrollan sus capacidades y habilidades de manera integrada.

La dimensión motriz, cognitiva y afectiva expresadas en un todo que es la psicomotricidad, ha despertado durante años numerosas investigaciones e intereses, por cuanto posee elementos cuyo desarrollo adecuado, contribuye en forma

considerable a una mayor y mejor madurez en el desarrollo del niño y la niña.

(Prado, 2010)

Los componentes de la psicomotricidad, como el equilibrio, lateralidad, función tónica por citar algunos y como la falta de desarrollo de algunos de ellos bien sea por carencia de estímulos o por la presencia de anomalías a nivel del sistema esquelético o cerebral pueden ocasionar deficiencias en el desempeño del escolar. El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto.

Aquellos escolares que por situaciones adversas no tienen las vivencias prácticas de realizar actividades en distintos espacios y ante diferentes situaciones; indudablemente presentarán dificultades para enfrentar las circunstancias que diariamente acontecen tanto en la escuela como en otros aspectos de su vida. Estas dificultades conllevan además, a que manifiesten problemas en el aprendizaje de los trazos en pre escritura, la formación, ordenación y comparación de conjuntos en matemáticas, así mismo en la lectura la cual se basa en una ordenación espacio-temporal, que sigue una dirección determinada (izquierda-derecha) y una sucesión temporal de letras y palabras; de ahí la importancia que tiene la esfera motriz desde la Educación Inicial. (Béquer ,2002) Entre los diversos tipos de actividades que realiza el niño, el juego es una de las más importantes en la edad preescolar, por cuanto al ser realizada por los propios niños y dirigida adecuadamente por el adulto, debido a que por medio del juego, los preescolares pueden satisfacer la principal necesidad de trato y de vida colectiva con los adultos, que tiene el niño como ser social, permitiéndole a este aprender y actuar en correspondencia con la colectividad

infantil.

En el ámbito local, la aplicación de un programa de juego psicomotor para mejorar el aprendizaje significativo de los niños de 3 años de edad del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1554 Javier Heraud-Santa, no existe que la aplicación de programas educativos basados en la aplicación de juego psicomotor para la mejora del aprendizaje significativo en las diferentes instituciones educativas del nivel inicial. Las familias del Distrito de Santa revelan dificultades en sus relaciones, muchos de ellos están desintegradas y la convivencia se da en lo que se denomina familias extensas, estas familias debido a las actividades laborales de los padres, dejan el cuidado de sus hijos en los abuelos, tías, u otros familiares; y no siempre tienen las condiciones favorables para el desarrollo de los pequeños.

Por ello se formuló como enunciado de investigación: ¿De qué manera influye el programa de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1554 Javier Heraud-Santa?

Tiene como objetivo general de investigación: Determinar si el programa de juegos psicomotores mejora el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la I.E. N°1554 Javier Heraud-Santa. Y como objetivos específicos: Evaluar el nivel de aprendizaje significativo de los estudiantes a través de una pre – test. Elaborar y ejecutar un programa educativo basada en la aplicación de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo. Evaluar la eficacia del programa educativa a través de una post-test. Esta investigación tuvo como tipo de investigación explicativa, porque se encarga de buscar el porque de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto, mediante la prueba de

hipótesis, el nivel es cuacuantitativo, porque se utiliza la recolección y análisis de datos y su diseño pre-experimental.

La investigación es importante en lo teórico porque proporciona información sistematizada sobre las variables, en lo metodológico porque orienta la operación de las variables, en lo práctico porque permitirá solucionar un problema y en lo social porque los beneficiarios del estudio serán los niños y las niñas.

II. Revisión de la Literatura

2.1. Juegos Psicomotores

2.1.1. El juego

2.1.1.1. Definición

El juego permite que el niño pueda explorar diferentes enfoques de vida diaria y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño. Según Camacho, L. (2012). Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social.

La autora no se propone analizar estrictamente el significado del juego en el niño, sino el Según Daney, M. (2017). El juego es, para los niños, una actividad entretenida donde ellos estimulan diferentes capacidades sin siquiera percatarse ni cansarse por ello. Así, el juego, desde el enfoque terapéutico es muy empleado en niños que presentan alguna dificultad.

Así mismo en relación con el maestro, su propósito fue encontrar una orientación

práctica para su intervención en la enseñanza de contenidos a través del juego, sin contrariar a la naturaleza que le imprime al niño de este.

Vygotsky (1991), dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

El juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. (Ortega, 1992).

2.1.1.2. Características del juego infantil

El juego es la conducta, es la expresión de la personalidad del niño, quien actúa de acuerdo a sus propias características.

El juego es aprendizaje. A través del juego el niño descubre y asimila, los diferentes objetos del mundo. Los niños juegan por puro placer de jugar, sin saber que al fortalecer sus brazos, por ejemplo se van haciendo resistentes, consiguen tener más puntería, etc.

El juego es comunicación. El niño por medio del juego dialoga con otras personas, iguales o adultas.

2.1.1.3. Importancia del juego en el aprendizaje

El jugar es realmente importante, no solo para sobre vivir si no porque también proporciona la oportunidad de practicar rutinas parciales y secuencias del comportamiento que después forman un conjunto de destrezas y habilidad para resolver los problemas de la vida.

El juego permite un desarrollo de los ámbitos psicomotor, cognitivo y afectivo ajustado para lograr la integración de los niños en el ámbito social, donde se tiene que desenvolver durante toda su vida. Segun Arias, G. (2016). El juego nos enseña como ser buenas personas porque compartimos, aprendemos a tomar turnos y a escuchar a los demás, además de incorporar la posibilidad de resolver problemas y habilidades del lenguaje.

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el lo social, la relación y efecto con los demás así como el respeto mutuo. Segun Arenas, A. (2013). Atraves del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitive se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

El juego beneficia a los niños de muchas maneras: dándoles oportunidades para que puedan aprender quiénes son, el alcance de lo que pueden hacer y cómo se pueden relacionar con el mundo a su alrededor.

2.2. Psicomotricidad

2.2.1. Definición

Segun Esteban, E. (2017). El término psicomotricidad se divide en dos partes: el motriz y el psiquismo, la palabra *motriz* se refiere al movimiento, mientras que *psico* determina la actividad psíquica en dos fases: la socio-afectivo y la cognitiva. En otras palabras, en las acciones de los niños se articula toda su afectividad y sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización.

La psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea (a través de diferentes objetos.) Esta globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura efectiva y cognitiva. Realizando un análisis lingüístico del término psicomotricidad, vemos que tiene dos componentes. El motriz y el psiquismo. Y estos dos elementos van a ser las dos caras de un proceso único: el desarrollo integral de la persona.

1. El término motriz hace referencia al movimiento.
2. El término psico designa la actividad psíquica en sus dos componentes: socio afectivo y cognoscitivo.

Segun Piaget, afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños. En los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente, la educación del niño es psicomotriz. Todo, el conocimiento y el aprendizaje, se centra en la acción del niño sobre el medio, los demás y las experiencias, a través de su acción y movimiento. La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños

la aplican al correr, saltar o al jugar con la pelota. Mediante estos juegos los niños desarrollan habilidades correspondientes a las diferentes áreas, por ese motivo ofrece muchos beneficios a los niños.

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad.

La psicomotricidad es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral. (Muniáin , 1997).

“La psicomotricidad diremos que se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no es el movimiento por el movimiento, para desarrollar únicamente aspectos físicos del mismo (agilidad, potencia, velocidad, etc.), sino algo más, o algo distinto: el movimiento para el desarrollo global del individuo” (Berruezo 1994).

2.2.2. Importancia y beneficios de la psicomotricidad

Favorece el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal.

Ayuda afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en

tiempo y espacio.

Introduce nociones espaciales como arriba-abajo, a un lado-al otro lado, delante-detrás, cerca-lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo.

Se integra a nivel social con sus compañeros, propicia el juego grupal.

Ayuda a enfrentar ciertos temores, el niño fortalece no solo su cuerpo sino también su personalidad superando así ciertos miedos que antes lo acompañaban.

Reafirma su auto concepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades.

Permite al niño que tome conciencia de su cuerpo, de su fuerza y progresivamente, regule la misma.

Situa al niño en tiempo y espacio en relacion a su entorno.

Permite una integracion social con el resto de los compañeros.

Eleva su autoestima.

2.3. Juegos Psicomotores

2.3.1. Definición

Segun Esteban, E. (2016). Mediante los juegos de movimiento los niños se desarrollarán físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba,... que les ayudarán a situarse en el espacio y a ajustar sus movimientos.

Los distintos y variados juegos de los cuales participarán los niños fomentará su coordinación, equilibrio, orientación y seguridad.

El juego psicomotor se despliega a lo largo de la infancia en tres niveles evolutivos.

Juegos con su propio cuerpo (manos, brazos, piernas,...)

Juegos con los objetos. (Soltar y recuperar un objeto, abrir, y cerrar...)

Juegos de interacción social (jugar con su madre, esconderse y reaparecer,...)

Entre los 3 y 4 años los juegos motrices son variados y de gran ayuda en el desarrollo psicomotriz infantil. Realiza construcciones de cubos en equilibrio y empieza a tener cierta destreza en la coordinación visomotora jugando a apilar, juntar, encajar, hacer rodar, mostrando además un gran interés por estas actividades. Entre los juegos que más se realizan en estas edades encontramos los juegos de equilibrio con la carretilla o el triciclo, juegos con pelota, juegos de correr, juegos de patear objetos o juegos de dar volteretas. (Garaigordobil, 1990).

2.3.1.1. Importancia del juego para el desarrollo psicomotor

La importancia del juego para el desarrollo psicomotor del niño es extraordinaria en el desarrollo corporal, mental y emocional del niño.

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Por ejemplo: el desarrollo corporal incrementa algunas funciones orgánicas como:

- Respiración y la circulación de la sangre.
- Los huesos y músculos se fortalecen.

El niño siente la necesidad de movimiento, a través de él se desplaza por el espacio descubriendo y relacionándose con el entorno y los demás. Gracias al juego y a su práctica el niño mejora su desarrollo psicomotor, se reconoce así mismo, y aumenta su fuerza.

2.3.1.2. Clasificación del juego psicomotor

2.3.1.2.1. Juegos de Coordinación psicomotriz:

Estos juegos parten de que el niño y la niña a los 3 años pueden correr, hacia los 4-5 años controlan mejor la iniciación de un movimiento, las paradas y los cambios de dirección.

Juegos donde intervienen otros aspectos motores: fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo.

Motricidad gruesa (coordinación dinámica global, equilibrio, respiración, relajación).

Motricidad fina (coordinación oculo-manual, coordinación oculo-motriz).

Juegos donde intervienen otros aspectos motores: fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo.

2.3.1.2.2. Juegos de estructuración perceptiva:

Esquema corporal, conocimiento de las partes del cuerpo, noción de lateralidad, noción del eje central de simetría,...).

Estructuración espacio-temporal: es en esta etapa, cuando el niño y la niña empieza a reconocer y reproducir formas geométricas, tomando conciencia de la derecha e izquierda, y enriqueciendo sus nociones de arriba, debajo, delante, atrás, situaciones (dentro, fuera), en cuanto al tamaño (grande, pequeño) y la dirección (a, hasta, desde, aquí, allí). Con todos estos recursos el niño y la niña podrá escoger otras referencias además del cuerpo y podrá situarse en otras perspectivas. Según Piaget (1959) podrá organizar su espacio, respetando proporciones y dimensiones. La orientación temporal

es indisoluble de la orientación espacial. Las relaciones entre espacio, tiempo y velocidad, aparecen al final de esta etapa.

Percepción espacio-visual: percepción visual, partes-todo, figura-fondo, noción de dirección, orientación y estructuración espacial; captación de posiciones en el espacio, relaciones espaciales, topología: abierto, cerrado,...). Percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, orientación y estructuración temporal,...). Percepción táctil, gustativa, olfativa, auditiva y visual.

2.3.2. Dimensiones

2.3.2.1. Juegos de percepción

La percepción es la manera en la que el cerebro de un organismo interpreta los estímulos sensoriales que recibe a través de los sentidos para formar una impresión consciente de la realidad física de su entorno. (Harper Collins 2005)

a) Visual

A esta edad, si el niño ha pasado por todas las etapas de su desarrollo está capacitado para correr y saltar sin miedo a tropezar, todavía tendrá que seguir afinando su movimiento y contralateralidad, pero empezará a ser coordinado. (Identifica formas, tamaño. Colores, etc.). Es la habilidad para reconocer e interpretar material visual diferente de manera correcta y transformar esta información en una respuesta motora adaptada. Es una habilidad importante, indispensable para el éxito escolar. Empezamos por las actividades para mejorar el control motor visual que es importante, entre otras cosas, para el adecuado desarrollo de la lectura y la escritura.

b) Auditiva

Según *Alvarez, P. (2012)*. Permite adquirir el lenguaje, aprender los sonidos, el vocabulario, la gramática de nuestro idioma y reconocer sonidos, es decir que nos pone en contacto con el mundo lingüístico con el que estamos inmersos.

La percepción auditiva constituye un prerrequisito para la comunicación. Implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos auditivos asociándolos a experiencias previas.

La percepción auditiva se realiza con la ayuda del recuerdo de los movimientos articulatorios necesarios para producir los sonidos.

c) Olfativa

El olor nos puede resultar útil para distinguir materiales, obtener claves útiles para la orientación (por ejemplo, nos informa de que estamos llegando al cruce adecuado, porque huele a la pastelería de la esquina) o sentir la proximidad de personas. Por lo tanto, es preciso potenciar estos sentidos.

El aire que se respira y los alimentos que se ingieren pasan bajo la inspección del olfato.

d) Táctil

Según *Bentancourth, N. (2012)*. El tacto se localiza por toda la superficie de la piel, pero fundamentalmente en las manos. Nos da información sobre la textura, presión y vibración. Interviene los sentidos y una serie de actividades que llegan al cerebro de esta manera se elaboran los conocimientos y se crean imágenes mentales.

Permite conocer el mundo, a través de experiencias sensoriales y motrices.

Por medio del tacto podemos identificar y discriminar peso, volumen, contorno, formas, texturas, temperaturas frío, caliente.

La percepción táctil en los aprendizajes escolares es muy relativa. Sin embargo, su importancia en la adaptación al medio vital de cada individuo es grande y determina, e incluso condiciona, la adquisición de bastantes aprendizajes de carácter madurativo, e incluso sirve de apoyo importante a la percepción visual (esto es muy evidente en

aquellas personas que poseen un déficit visual importante).

e) Gustativa

El sentido del gusto es el más especializado de la piel y está localizado en la lengua.

Lalonde y Eglitis (1961) y Smith y Frank (1993) sostienen que los corpúsculos gustativos se localizan también en la parte interior de las mejillas, en el paladar y en la garganta. No obstante, la mayoría se encuentra sobre la superficie dorsal de la lengua en pequeñas elevaciones denominadas papilas.

Es el conocimiento de los objetos por medio del sentido del gusto. Para que una sustancia sea saboreada, necesita ser soluble en agua o en saliva.

Por medio del gusto podemos diferenciar los sabores: salado agrio, amargo y dulce.

2.3.2.2. Esquema Corporal

El esquema corporal es la representación mental del propio cuerpo, de sus partes y posibilidades de movimiento que se pueden realizar con ellas. Esta noción juega un papel fundamental en el desarrollo del niño porque a partir de ella surgen las diversas posibilidades de acción.

El conocimiento del cuerpo se inicia desde el nacimiento y continúa hasta la edad adulta. Inicialmente, el niño reconocerá las partes gruesas del cuerpo y luego las más finas, descubriéndolas primero en su cuerpo y después en el de los demás.

2.3.2.3. Coordinación

La coordinación puede definirse como el control nervioso de las contracciones musculares en la realización de los actos motores. También, como la capacidad de sincronización de la acción de los músculos productores de movimientos, agonistas y antagonistas, interviniendo los mismos en el momento preciso y con la velocidad e intensidad adecuadas.

Coordinación dinámica general: Aquella que agrupa los movimientos que requieren

una acción conjunta de todas las partes del cuerpo.

Coordinación óculo-manual y óculo-pédica: Aquella que va dirigida a las manos o pies. Los ejercicios para desarrollarlas van encaminados a los lanzamientos y las recepciones.

Coordinación dinámico-manual: Corresponde al movimiento bimanual que se efectúa con precisión.

2.3.2.4. Desplazamientos:

Por desplazamiento entendemos toda progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial. Las dos manifestaciones más importantes del desplazamiento son la marcha y la carrera, sobre todo desde el punto de vista educativo y de utilidad. Aunque existen otras modalidades en la forma de desplazarse.

Las dos manifestaciones más importantes del desplazamiento son la marcha y la carrera, sobre todo desde el punto de vista educativo y de utilidad.

La Marcha: Es una consecuencia de la adquisición de una mayor fuerza y desarrollo de los mecanismos sensoriomotores que permiten mejor equilibración y mayor coordinación neuromuscular.

La Carrera: De estructura similar a la marcha, se diferencia de ésta en la llamada fase aérea y en la necesaria mayor fuerza para recibir el peso del cuerpo durante la misma.

2.3.2.5. Lanzamientos y Recepciones:

Implican un proceso cognitivo en el que intervienen tres factores fundamentales:

Velocidad, Distancia y Precisión; además de la fuerza y flexibilidad.

Lanzamientos: A los 2-3 años, logra el lanzamiento con la extensión de los brazos.

Lanzamiento de distancia, dominado por los aspectos cuantitativos de la acción motriz,

fuerza, velocidad y potencia.

Lanzamiento de precisión, dominado por los aspectos cualitativos, sobre todo de la habilidad perceptivo-motriz.

Recepciones: La maduración de la habilidad de recibir o recoger evoluciona de forma parecida a la de lanzar, necesitando de un mayor ajuste perceptivo-motor.

Hacia los 3 años los niños ponen los brazos en forma de una canasta para poder recibir una pelota.

A los 4 para recibir el balón, son capaces de abrir los brazos.

A los 5 lo reciben en vuelo una pelota de tamaño medio.

Distinguimos dos tipos de recepciones:

Recepciones propiamente dichas: Paradas, Controles, Despejes.

Recogidas: El objeto a recepcionar se encuentra parado.

2.3.2.6. Expresión corporal

Según Lioi, L. (2016). La expresión corporal para niños es una herramienta fundamental para su desarrollo físico y emocional.

Todo ejercicio de expresión corporal, por tanto, se convierte en una manifestación total del alumnado, ya que es necesaria la participación activa de la mente, la sensibilidad individual y la imaginación. El niño o la niña, a través de la actividad motriz consciente, construyen su esquema corporal, conoce su cuerpo, lo utiliza como vehículo de expresión, experimenta la realidad temporal, toma consciencia del mundo exterior en el que vive y del espacio que ha de compartir con los demás en armonía.

Según Piaget, el pensamiento y la inteligencia tienen una base biológica que

evolucionan al ritmo de la maduración y el crecimiento biológico del niño, pero cobra importancia los ejercicios de expresión corporal infantil.

2.3.2.7. La expresión corporal y el desarrollo psicomotor

A través del movimiento, primero mediante el gateo y, posteriormente, al empezar a andar, el niño va tomando conciencia de su cuerpo y de sus capacidades y sus posibilidades. En este sentido, se puede decir que la expresión corporal está intensamente vinculada al desarrollo y posibilidades psicomotrices. Hay muchos ejercicios, de tipo, psicomotriz, que favorecen el dominio de ciertos movimientos. En ellos, el soporte musical y rítmico puede ser de gran ayuda.

Por esta razón, la educadora va a tener que disponer de estrategias y recursos para estimular adecuadamente la progresión de la expresión corporal y psicomotora. Algunos de los movimientos que se pueden promover o estimular son: gatear, arrastrarse, rodar, balancearse o marchar.

Gatear: el niño puede realizar el movimiento de gateo siguiendo un determinado ritmo o los pasos de un animal; por ejemplo, los pasos del león.

Arrastrarse: se puede imitar el ruido de la serpiente o sugerir su presencia a través de música oriental.

Rodar: se puede usar canciones de arpa como el Concierto de flauta y arpa de W.A. Mozart.

Marchar: una vez que el niño sabe andar, se puede recurrir a la marcha por el espacio, ya sea de forma libre u organizada; por ejemplo, en fila como un tren, agarrados por una parte del cuerpo, etc.

2.4. El aprendizaje Significativo

2.4.1. Definición

Como señala Maldonado, M. (2007). David Ausbel considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo.

Segun Santos, D. (2016). El aprendizaje significativo se basa en bloques, los cuales son imprescindibles para seguir construyendo conocimiento. Sin un bloque en particular, el edificio puede estar en peligro o incluso derrumbarse.

El maestro se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro el alumno almacenará el conocimiento y partido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria.

Para Cesar Cisneros es el resultado de la interacción entre los conocimientos previos de un sujeto y los saberes por adquirir, siempre y cuando exista necesidad, interés, ganas, disposición por parte del sujeto, solo si el aprendizaje es significativo.

Según Marisol Sánchez, es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos haciendo referencia no solo a conocimientos sino también a habilidades, destrezas en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades.

El creador de la teoría del aprendizaje significativo es David Paul Ausubel. Uno de los conceptos fundamentales en el moderno constructivismo, la teoría en referencia, responde a la concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual éste tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben. Al proceso mediante el cual se construyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto, situación o representación de la realidad, se le conoce como aprendizaje.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel se contrapone al aprendizaje memorístico, indicando que sólo habrá aprendizaje significativo cuando lo que se trata de aprender se logra relacionar de forma sustantiva y no arbitraria con lo que ya conoce quien aprende, es decir, con aspectos relevantes y preexistentes de su estructura cognitiva.

2.4.2. Dimensiones del objetivo de aprendizaje

Contenido, lo que el aprendiz debe aprender (el contenido de su aprendizaje y de la enseñanza). Conducta, lo que el aprendiz debe hacer (la conducta a ser ejecutada).

Esta relación o anclaje de lo que se aprende, con lo que constituye la estructura cognitiva del que aprende, fundamental para Ausubel, tiene consecuencias trascendentes en la forma de abordar la enseñanza. A toda experiencia que parte de los conocimientos y vivencias previas del sujeto-las mismas que son integradas con el nuevo conocimiento y se convierten en una experiencia significativa se le conoce como aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo se sustenta en el descubrimiento que hace el aprendiz, el mismo que ocurre a partir de los llamados «desequilibrios», «transformaciones», «lo que ya se sabía»; es decir, un nuevo conocimiento, un nuevo contenido, un nuevo

concepto, que están en función a los intereses, motivaciones, experimentación y uso del pensamiento reflexivo del aprendiz. Los requisitos básicos a considerar en todo aprendizaje significativo son las experiencias previas (conceptos, contenidos, conocimientos y la presencia de un profesor mediador, facilitador, orientador de los aprendizajes).

2.4.3. Fases del aprendizaje significativo

En este caso Ana F (50), precisa las siguientes fases:

2.4.3.1.Fase inicial

Hechos o partes de información que están aislados conceptualmente, se comprende en este caso a la memoria de hechos y el uso de esquemas preexistentes (aprendizaje por acumulación), en esta fase el procedimiento es global, es escaso el conocimiento específico del dominio (esquema preexistente), hay uso de estrategias generales independientes del dominio y de otro. La información adquirida es concreta y vinculada al contexto específico (uso de estrategias de aprendizaje), se coincide en que ocurre en forma simple de aprendizaje, existe un condicionamiento, aprendizaje verbal, estrategias memónicas. Es posible percibir que gradualmente se va formando una visión globalizada del dominio, hay manifiesto uso del conocimiento previo y también analogías con otro dominio.

2.4.3.2.Fase intermedia

Formación de estructuras a partir de las partes de información aisladas. Esta fase se caracteriza por la comprensión más profunda de los contenidos por aplicarlos a situaciones diversas, también existe la oportunidad para la reflexión y recepción de realimentación sobre la ejecución. El conocimiento más abstracto que puede ser

generalizado a varias situaciones (menos dependientes del contexto específico). En cuanto al uso de estrategias de procedimiento estas son más sofisticadas, en conjunto hay más organización. Y frecuentes mapeos cognitivos.

2.4.3.3. Fase final

En esta fase existe mayor integración de estructuras y esquemas, así como mayor control automático en situaciones (cubra abajo) pero menor consciente.

La ejecución llega a ser automática, inconsciente y sin tanto esfuerzo, el aprendizaje que ocurre en esta fase consiste en la acumulación de nuevos hechos a los esquemas preexistentes (dominio). Y el incremento de los niveles de interrelación entre los elementos de las Estructuras (esquemas).

Existe un manejo hábil de estrategias específicas de dominio, por lo tanto, los contenidos de aprendizaje significativo son del tipo actitudinal, es decir se centran en lo valorativo (ser); conceptual, declarativo (saber); y procedimental, no declarativo (saber hacer). Las actividades resultan significativas cuando el aprendiz, entre otros aspectos, disfruta con lo que hace, participa con interés, se muestra seguro y confiado, pone atención a lo que hace, trabaja en grupo con agrado, trabaja con autonomía, desafía a sus propias habilidades, propicia la creatividad y la imaginación.

2.5. Hipótesis de la investigación

La aplicación de un programa de juego psicomotores mejora el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1554 Javier Heraud – Distrito de Santa, Departamento de Ancash - 2016.

III. Metodología.

El tipo de investigación fue explicativa, porque se encarga de buscar el porque de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto, mediante la prueba de hipótesis.

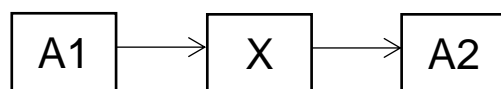
La investigación tiene el nivel cuacuantitativo, porque se utiliza la recolección y análisis de datos, ya que construye el conocimiento, gracias al comportamiento entre las personas implicadas y toda su conducta observable.

3.1.Diseño de la Investigacion.

Pre – experimental. Para **Ibáñez, Jesús (1992)** Expresa que es la recogida de información basada en la observación de comportamientos naturales, discursos, respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados. Sin embargo, el concepto de método cualitativo analiza el conjunto del discurso entre los sujetos y la relación de significado para ellos, según contextos culturales, ideológicos y sociológicos. Si hay una selección hecha en base a algún parámetro, ya no se considerará cuantitativo.

Lo que permite el informe cualitativo es facilitar y ampliar la investigación a un ámbito metodológico distinto, incluso como forma de mejorar la aplicación de las mismas técnicas de investigación.

Esquema del diseño pre-experimental



Donde:

A1: Pre test

X: Aplicación de la estrategia didáctica

A2: Pos test

3.2. Población y Muestra

Población:

La Institución Educativa 1554 “Javier Heraud” se encuentra en el centro poblado Javier Heraud del distrito de Santa, provincia de la Santa, región Ancash - Perú.

Dicha institución educativa limita por el Sur con el distrito de Coishco, por el norte con el distrito de Santa, por el este con el distrito de Rinconada y por el oeste con el AA.HH Santa Rosa. Está constituida por 23 niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1554 “Javier Heraud”- Santa 2016 Cuenta con 6 aulas del nivel Inicial, las cuales se dividen en dos secciones por edades. Tres, cuatro y cinco años, dichas aulas cuentan con espacios adecuados a la cantidad de niños por edades.

La población- muestra ha sido seleccionada de manera no probabilística por ser una muestra muy pequeña, por este motivo es que se ha tomado a todos los niños de 3 años edad.

Tabla 01

Edad	Sección	S		Total
		H	M	
5 años	Verde	1	1	30
	Anaranjad	8	2	30
4 años	Rojo	1	1	30
	Amarill	5	5	31
3 años	Turquesa	1	1	26
	Azul	4	2	23
Total		92	80	170

Fuente: Nomina de matrícula del año 2016-I.E N° 1554 Javier Heraud-Santa.

Muestra:

Está conformada por 23 niños de 3 años de edad del nivel inicial de la Institución Educativa N°1554 “Javier Heraud”- Santa 2016

Tabla 0 2

Intitucion Educativa	Distrito	Grado y sección	N° de estudiantes	
			Niñas	Niños
I.E N° 1554 Javier Heraud-Santa	Santa	3 años “Aula azul”	13	10
Total de niños			23	

Fuente: Nomina de matrícula del año 2016-I.E N° 1554 Javier Heraud-Santa.

Criterios de inclusión

- Se consideran a los niños y niñas que tengan entre los 2 a 3 años de edad
- Niños y niñas que asistan a todas las clases.
- Niños y niñas que tengan un comportamiento moderado y que trabajen en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Niños y niñas matriculados en el año lectivo 2017.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que se integren a la I.E N°1554 Javier Hereaud despues de haber iniciado el programa.
- Niños y niñas con discapacidad del habla.

3.3.Definición y operacionalización de las variables**Variable independiente: Juegos psicomotores.**

Segun Esteban, E. (2016). Mediante los juegos de movimiento los niños se desarrollarán físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, delante,

detrás, arriba,... que les ayudarán a situarse en el espacio y a ajustar sus movimientos.

Variable dependiente: Aprendizaje significativo

Según Ana F. (2013) citando a Rosario Pelayo refiere que para utilizar los conocimientos previos de los alumnos para construir un nuevo aprendizaje, el maestro se convierte en el mediador entre, los conocimientos y los alumnos, ya no es el que simplemente imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear las estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender.

Tabla 0 3

VARIABLES	CONCEPTUALIZACION DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	INSTRUMENTO
Juegos Psicomotores	Segun Esteban, E. (2016). Mediante los juegos de movimiento los niños se desarrollarán físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, que les ayudarán a situarse en el espacio y ajustar sus movimientos.	-Asamblea Inicio -Desarrollo Expresion Corporal -Relajacion -Expresion Grafica -Verbalizacion	o -Salta sobre un pie 5 veces. o -Logra realizar secuencia de obstaculos. -Expresa lo que mas le gusta. -Inhala, exhale al termino de la actividad.	Lista de Cotejo
Aprendizaje Significativo	Según Ana F. (2013) citando a Rosario Pelayo refiere que, para utilizar los conocimientos previos de los alumnos para construir un nuevo aprendizaje, el maestro se convierte en el mediador entre, los conocimientos y los alumnos, ya no es el que simplemente imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear las estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender.	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.	Lista de Cotejo
		B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.	
		C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.	

3.4.Técnicas y instrumentos

Los datos se obtuvieron mediante la utilización de un instrumento de evaluación que por medio de ello permitió conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo.

A continuación, se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

1. Observación

Martínez, L. (2007). En la investigación social o de cualquier otro tipo, la observación y fundamentalmente los registros escritos de lo observado, se constituyen en la técnica – e instrumento básico para producir descripciones de calidad. Dichos registros se producen sobre una realidad, desde la cual se define un objeto de estudio. Vale la pena destacar que tanto la observación como el registro se matizan en el terreno, en el que la experiencia y la intencionalidad del investigador imperan sus cuestionamientos. Cuando nos cuestionamos sobre una realidad u objeto, quiere decir que no la estamos mirando simplemente, ese cuestionamiento nos está indicando, que a esa realidad la estamos observando con sentido de indagación.

La técnica que se utilizara está referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizara, lo cual permitirá recoger información sobre el nivel de aprendizajes significativo de los niños de la “Institución Educativa N° 1554 Javier Heraud-Santa”. La técnica de observación consiste en un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal

y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información. Es decir, este tipo de prueba convierte al encuestado en el agente activo del proceso de medición. (Salkind N , 1999).

La observación también puede ser dentro y fuera del aula, ya que el niño desarrolla actividades incluso cuando está jugando. De acuerdo a esta técnica el instrumento que se utilizará es la lista de cotejo.

2. Lista de cotejo

La Lista de Cotejo de entrada es un instrumento de evaluación que nos permite conocer con que conocimientos ingresan los niños al jardín y los resultados nos van a permitir una adecuada toma de decisiones. Este instrumento es aplicado directamente por las maestras facilitadoras al inicio del período escolar y al final del mismo, denominándose en este caso como Lista de cotejo de salida.

El instrumento que se utilizara en la aplicación del programa de juegos psicomotores es la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen o no. Es decir, son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos. (Sierras M , 2002).

Existen varios tipos de listas de cotejo. Al momento de aplicarla se deben poner los resultados expresados en SI o NO.

Hay que buscar y hay que armar la que nos detalle mejor ¿cómo estamos? La aplicación se da en el marco de una programación de actividades.

El intrumento de evaluación esta organizado por 7 dimensiones:

- Juegos psicomotores

1. INICIO: EQUILIBRIO
 2. DESARROLLO: COORDINACION
 3. CIERRE: RELAJACIÓN
- Aprendizaje Significativo
 1. A: LOGRO
 2. B: PROCESO
 3. C: INICIO

Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. (Maldonado , 2010).

3.5.Plan de análisis de la investigación

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no asta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis. (Iglesias, J. &.Sánchez, C. ,2007)

Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 18.0. Cabe aclarar que los datos han sido recogidos mediante la siguiente escala de calificación:

Escala de calificación de los aprendizajes en educación inicial.

Tabla 0 4

Nivel Educativo	Escala de calificación	Descripción
EDUCACIÓN INICIAL LITERAL Y DESCRIPTIVA	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Marco curricular 2016.

3.5 Matriz de Consistencia

Enunciado del Problema	Objetivos	Hipotesis	Metodología
¿De qué manera influye el programa de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la institución educativa n° 1554 Javier Heraud -santa-2016.	<p>Objetivo General: Determinar si el programa de juegos psicomotores mejora el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la I.E N° 1554 Javier Heraud-Santa en el año 2016.</p> <p>Objetivos Específicos 1.-Describir los antecedentes y experiencias sobre aplicación de juegos psicomotores en niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la I.E N° 1554 Javier Heraud – Distrito Santa durante el año 2016 2.- Identificar la mejora en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del nivel inicial de la I.E N°1554 Javier Heraud - Santa aplicando un programa psicomotor. 3.- Evaluar el avance de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la I.E N° 1554 Javier Heraud - Santa aplicando un programa de juegos psicomotores.</p>	El programa de juegos psicomotores mejora el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1554 Javier Heraud – Distrito de Santa, Departamento de Ancash -2016	<p>Tipo de investigación Tipo cuantitativo</p> <p>Diseño de investigación Experimental</p> <p>Población 170 aproximado</p> <p>Muestra 23 niños</p>

3.6.Principios Eticos

Los principios éticos se sustentan bajo la perspectiva de la Universidad Católica los Angeles Chimbote que a continuación se mencionan.

Protección a las personas. - Se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad.

Beneficencia y no maleficencia. - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones.

Justicia. - El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

Integridad científica. - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional.

Consentimiento informado y expreso. - Se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

IV. RESULTADOS:

4.1. Logros de aprendizaje en el Pre Test :

Luego de terminar el trabajo de campo mediante las aplicaciones de juegos psicomotores para mejorar la psicomotricidad. Los resultados obtenidos por los estudiantes de 3 años de la institución educativa N° 1554 “Javier Heraud” se presentan de acuerdo a los objetivos específicos que se presenta a continuación:

4.1.1. Evaluar el nivel de aprendizaje significativo de los estudiantes a través de una pre – test.

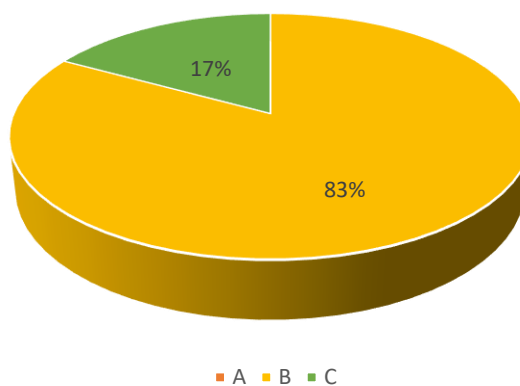
Nivel de aprendizaje significativo en el pre -test

Tabla 0 5

Nivel de Logro	N° de niños	Porcentaje
A	0	0%
B	19	83%
C	4	17%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo, 2016

Figura 0 1



Nivel de aprendizaje significativo en el pre -test

En la tabla 05 y figura 01 , se observa que el 83% de los estudiantes se encuentra en nivel B del logro del aprendizaje significativo. Así mismo se observa que el 17% se encuentra en nivel C en el logro del aprendizaje significativo. Estos resultados indican que los estudiantes tienen una gran deficiencia en el logro del aprendizaje significativo.

4.1.2. Elaborar y ejecutar un programa educativo basada en la aplicación de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo.

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 01

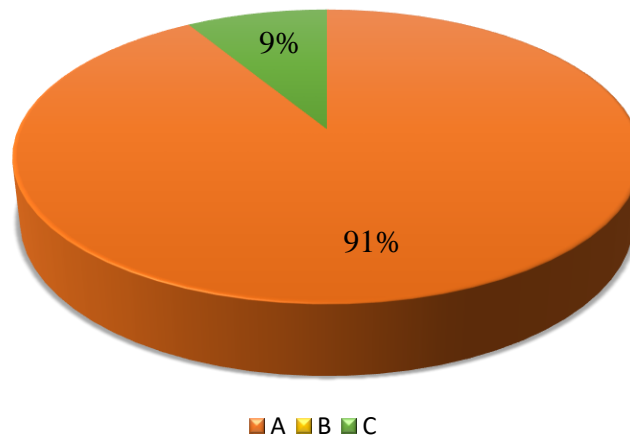
Tabla 0 6

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	21	91%
B	0	0%
C	2	9%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 0 2

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 01



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 06 y la figura 02, se observa que en la sesión aplicada el 91 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Tabla 07

Nivel aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 02

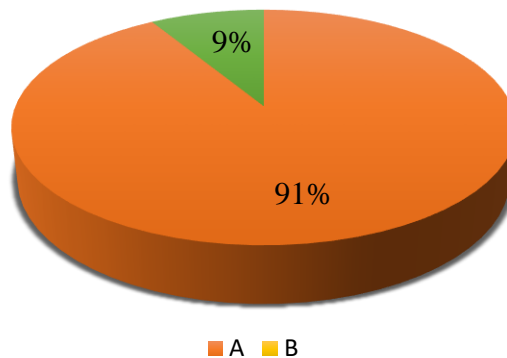
Tabla 0 7

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	21	91
B	0	0
C	2	9
TOTAL	23	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 0 3

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 02



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 07 y el figura 03, se observa que en la sesión aplicada el 91 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Tabla 08

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 03

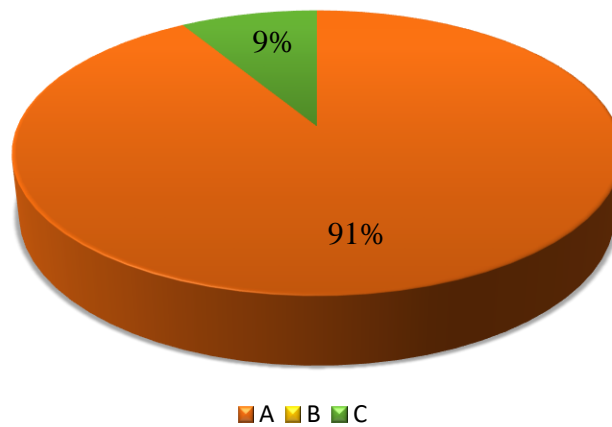
Tabla 0 8

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	21	91%
B	0	0%
C	2	9%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 0 4

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 03



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 08 y el figura 04, se observa que en la sesión aplicada el 91 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Tabla 09

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 04

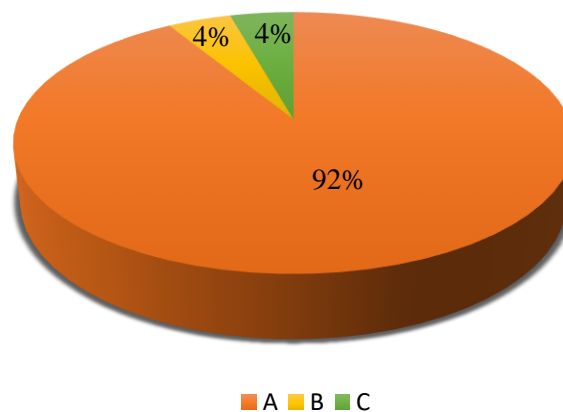
Tabla 09

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	21	92%
B	1	4%
C	1	4%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 05

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 04



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 09 y el figura 05, se observa que en la sesión aplicada el 92 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Tabla 10

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 05

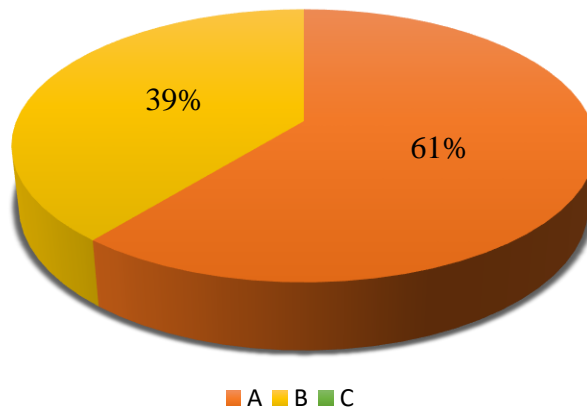
Tabla 10

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	14	61
B	9	39
C	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 0 6

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 05



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 10 y el figura 06, se observa que en la sesión aplicada el 61 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Tabla 11

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 06

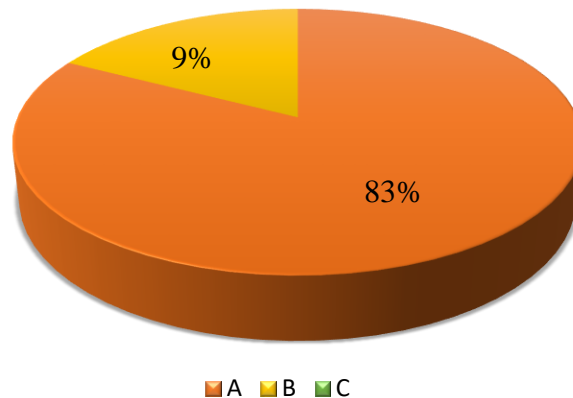
Tabla 11

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	19	83
B	4	17
C	0	0
TOTAL	23	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 07

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 06



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 11 y el figura 07, se observa que en la sesión aplicada el 83 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Tabla 12

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 07

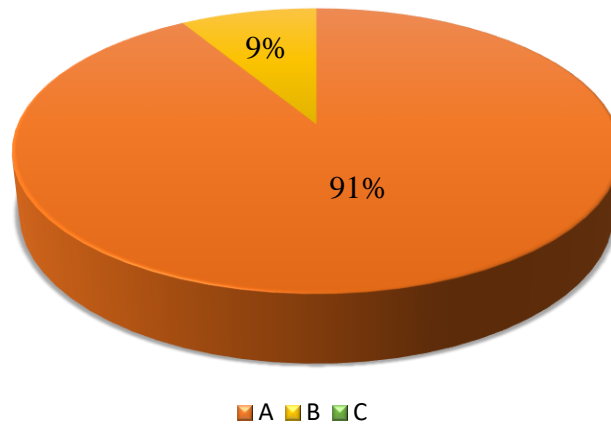
Tabla 12

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	21	91%
B	2	9%
C	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 0 8

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 08



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 12 y el figura 08, se observa que en la sesión aplicada el 91 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Tabla 13

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 08

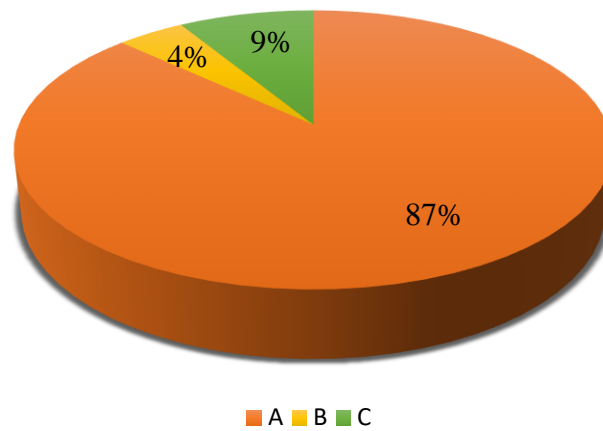
Tabla 13

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	20	87%
B	1	4%
C	2	9%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 09

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 08



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 13 y el figura 09, se observa que en la sesión aplicada el 87 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Tabla 14

Tabla 14

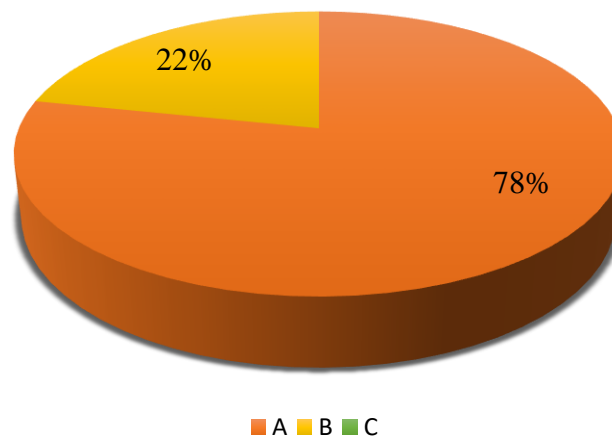
Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 09

LOGRO DE APRENDIZAJE	f	%
A	18	78%
B	5	22%
C	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 10

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 09



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 14 y el figura 10, se observa que en la sesión aplicada el 78 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

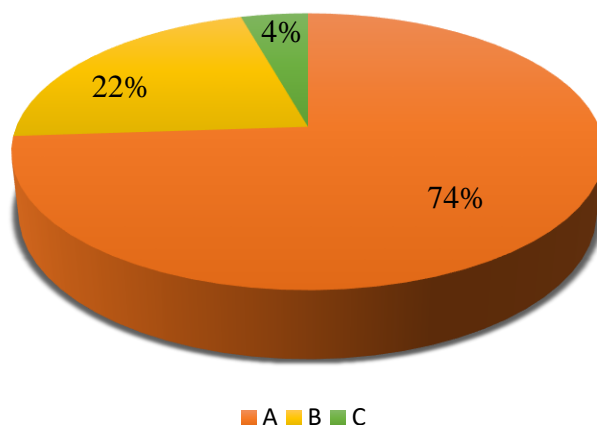
Tabla 15
Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 10
Tabla 15

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	17	74%
B	5	22%
C	1	4%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 11

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 10



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 15 y el figura 11, se observa que en la sesión aplicada el 74 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

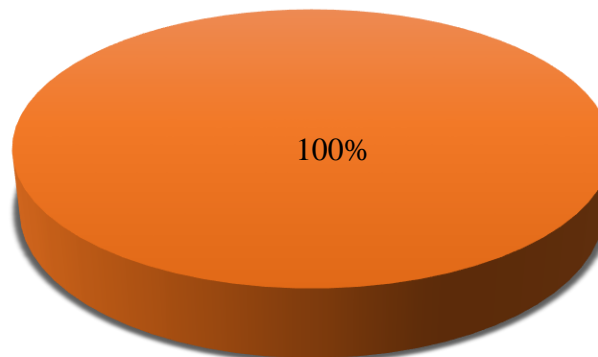
Tabla 16
Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 11
Tabla 16

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	23	100%
B	0	0%
C	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 12

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 11



■ A ■ B ■ C

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 16 y el figura 12, se observa que en la sesión aplicada el 100 % de estudiantes lograron en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Tabla 17

Tabla 17

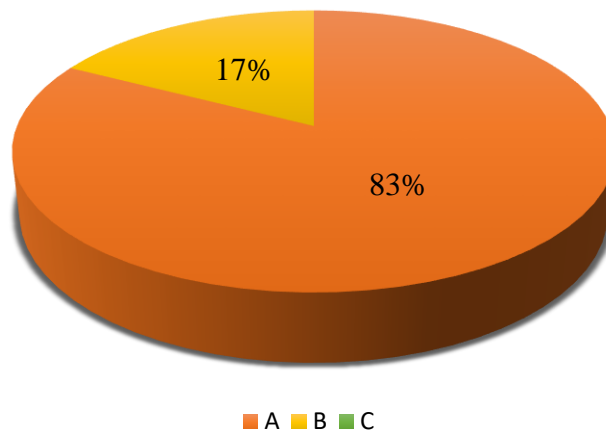
Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 12

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	19	83%
B	4	17%
C	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 13

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 12



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 17 y el figura 13, se observa que en la sesión aplicada el 83 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Tabla 18

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 13

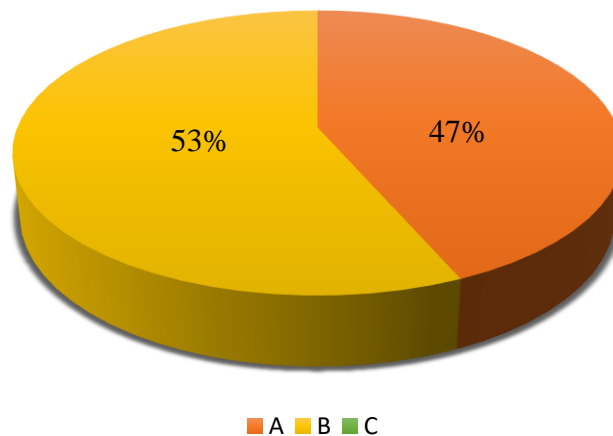
Tabla 18

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	10	47%
B	13	53%
C	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 14

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 13



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 18 y el figura 14, se observa que en la sesión aplicada el 53 % de estudiantes se encuentra en el nivel B del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

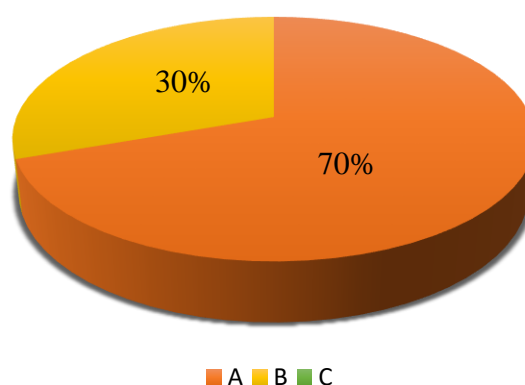
Tabla 19
Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 13
Tabla 19

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	16	70%
B	7	30%
C	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 15

Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 13



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

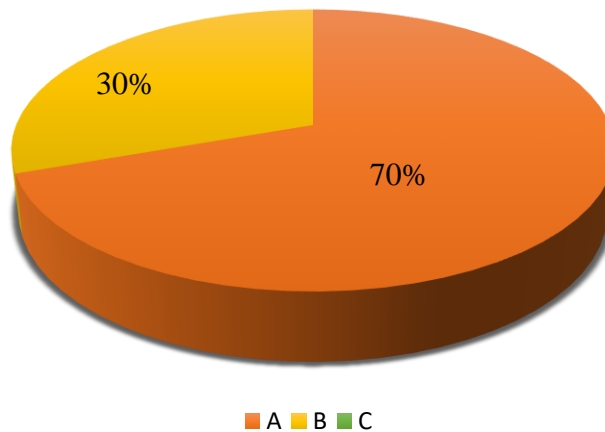
En la tabla 19 y el figura 15, se observa que en la sesión aplicada el 70 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Tabla 20
Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 15
Tabla 20

LOGRO DE APRENDIZAJE	N° de niños	Porcentaje
A	16	70%
B	7	30%
C	0	0%
TOTAL	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

Figura 16
Nivel de aprendizaje significativo en la sesión de aprendizaje N° 15



Fuente: Lista de cotejo aplicada en el año 2016.

En la tabla 20 y el figura 16, se observa que en la sesión aplicada el 70 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

4.1.3. Evaluar la eficacia del programa educativa a través de una post-test.

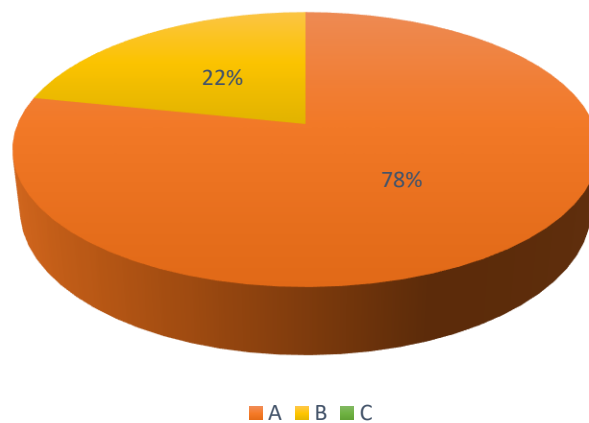
Al finalizar las sesiones realizadas durante el programa desarrollado, se tuvo que finalizar con una post-test , que dió los siguientes resultado.

Tabla 21

Nivel de aprendizaje significativo en la post – test

Nivel de logro	Nº de niños	Porcentaje
A	18	78%
B	5	22%
C	0	0%
TOTAL	23	100%

Figura 17



En la tabla 21 y figura 17 , se observa que el 78% de los estudiantes se encuentra en nivel A del logro del aprendizaje significativo. Así mismo se observa que el 22% se encuentra en nivel B en el logro del aprendizaje significativo. Estos resultados indican que los estudiantes han logrado mejorar su aprendizaje significativo.

4.2. Análisis de los resultados.

Precedido la investigación se continuo a realizar el análisis de los resultados presentado actualmente en las tablas y gráficos, con la finalidad de observar el proposito de la aplicación de la variable independiente: Aplicación de un taller de juegos psicomotores, sobre la variable dependiente: Mejorar el aprendizaje significativo.

Por tal motivo, el análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos específicos y la hipótesis planteada.

4.2.1. En relación con el objetivo específico: Evaluar el nivel de aprendizaje

Los resultados relacionados con este objetivo son el producto de la aplicación de un pre tés a los niños de 3 años de edad de educación inicial con respecto a los niveles del aprendizaje significativo. Para dichos resultados se utilizó como instrumentos se utilizó la lista de cotejo.

Los resultados demostraron que el 83% de los estudiantes tienen un logro de aprendizaje en proceso (B), de acuerdo al Diseño Curricular Nacional, este nivel de logro se presenta cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

Por otro lado los resultados obtenidos evidencian que el 17% de los estudiantes tienen un logro de aprendizaje (C); de acuerdo al Diseño Curricular Nacional, este nivel se presenta cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo a su ritmo de aprendizaje ya que los resultados obtenidos por los estudiantes demuestran que los estudiantes en su mayoría no han logrado el aprendizaje significativo.

Que los estudiantes no hayan alcanzado un nivel de logro previsto, manifiesta que no han desarrollado las capacidades propuestas, tomando como un referente a Cervantes (2013) en su investigación “El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades

comunicativas de textos narrativos” propone realizar programaciones con actividades en las cuales los niños de este nivel educativo desarrollen con mayor profundidad las destrezas de expresión y así logren un mejor aprendizaje significativo y además se realice investigaciones experimentales en las cuales se pueda comparar el logro de las capacidades y destrezas en los niños que se encuentran en este nivel educativo.

4.2.2. En relación a la hipótesis de la investigación: Programa de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo de los niños (as) en las sesiones de psicomotricidad.

Se determine que hay una diferencia

Según los resultados obtenidos, después de haber ejecutado 15 sesiones de psicomotricidad los resultados más resaltantes son:

Se observa que en la sesión N° 2, el 91 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

También en la sesión N° 5, el 92 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Asimismo en la sesión N° 7, el 83 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

También en la sesión N° 11, el 100 % de estudiantes lograron en el nivel A del logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Y finalmente en la sesión N° 15, el 70 % de estudiantes se encuentra en el nivel A del

logro del aprendizaje significativo. Los resultados manifiestan que los estudiantes están alcanzando el logro del aprendizaje significativo.

Estos resultados son respaldados por Puericultura, (2014) que realizó una investigación sobre El juego psicomotor - Psicomotricidad infantil 0 a 6 AÑOS Son juegos de movimiento que se dan durante los 6 primeros años de vida, ayudando al niño a tomar conciencia de su esquema corporal a formar su imagen y a relacionarlo con el entorno

4.2.3. En relación con el objetivo específico: Evaluar el programa basado en juegos psicomotores a través de una post-test.

Al aplicar el instrumento de investigación prueba objetiva a manera de post test, donde se evaluó la aplicación del programa de juego psicomotor de cada estudiante. Después de agrupar y promediar los resultados mostraron que el 78% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A; es decir un logro significativo, da a entender que los estudiantes han logrado desarrollar en su mayoría el aprendizaje significativo, el 22% de los estudiantes se encuentra en el nivel B y ningún estudiante obtuvo C en el logro del aprendizaje significativo.

Tomando como un referente a 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.

V. CONCLUSIONES

Al terminar esta investigación que corresponde al programa de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo de los niños de 3 años de edad del nivel inicial de la institución educativa n° 1554 Javier Heraud -santa-2016, se llegaron a las siguientes conclusiones:

- Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de 3 años de edad de la institución Educativa N°1554 Javier Heraud-Santa, tienen un nivel alto en lo que se refiere al nivel de aprendizaje significativo a través de un pre-test, el 17% de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C demostrando de tal manera que no desarrollaron el aprendizaje a través de diferente juego psicomotor.
- El programa sobre juegos psicomotores se realizó a través de 15 sesiones de psicomotricidad, las cuales fueron mejorando paulatinamente de acuerdo al nivel de aprendizaje significativo de los 23 estudiantes. Los resultados de la aplicación de las 15 sesiones en promedio reflejaron en el desarrollo de su aprendizaje.

VI. RECOMENDACIONES

Incluir en las Instituciones Educativas las sesiones de psicomotricidad que influye en el niño para mantener su equilibrio, agilidad, rapidez. Para mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas son los materiales didácticos con que se trabaja para la captación del niño al momento de realizar la sesión de psicomotricidad, ya que se puede observar que a través del juego el niño logra una mayor captación, otra sería que deberían de tener en cuenta una sesión de psicomotricidad para el desarrollo del niño.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez, P. (2012). *Percepción Auditiva*. Recuperado el viernes 16 del 2017 de: http://es.slideshare.net/tanniaagost_18/percepcion-auditiva-educacion-inicial
- Ana F. (2013) *Teoría del aprendizaje Significativo*. Recuperado el viernes 16 del 2017 de: <http://es.scribd.com/doc/16057570/Teoria-del-Aprendizaje-significativo-resumen>
- Lioi, L. (2016). *Expresion corporal para niños: importancia y ejercicios faciles*. Recuperado de <http://www.innatia.com/s/c-expresion-corporal/a-expresion-corporal-para-ninos-4779.html#importancia-de-la-expresion-corporal>
- Bentancourth, N. (2012). *Percepción Táctil-kinestesica*. Recuperado desde: <https://prezi.com/vlwkrmmiznum/percepcion-tactil-kinestesica/>
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis para optar título de Licenciado en Educación: Pontificia Universidad Católica del Perú*. Recuperado el viernes 16 del 2017 <http://visionyaprendizaje.blogspot.pe/2010/06/desarrollo-visual-de-3-5-anos.html>
- Arias, G. (2016). *La importancia del juego en el aprendizaje de los niños*. Recuperado de: <https://www.vix.com/es/imj/familia/4993/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje-de-los-ninos>.
- Arenas, A. (2013). *La importancia del juego en el aprendizaje de los niños*. Recuperado de <https://prezi.com/sshjua1chht/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje-de-los-ninos/>
- Santos, D. (2016). *Aprendizaje significativo: Todo lo que debes saber*. Recuperado <https://www.goconqr.com/es/blog/aprendizaje-significativo/>
- Daney, M. (2017). *Moyticidad niños: Juegos de coordinacion y psicomotricidad en niños*. Recuperado de <https://www.educapeques.com/estimulapeques/juegos-coordinacion-y-psicomotricidad.html>

Esteban, E. (2016). *Los juegos de la psicomotricidad para los niños. Guia infantil.*

Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/368/los-juegos-de-la-psicomotricidad-para-los-ninos.html>

Esteban, E. (2017). *La psicomotricidad infantil. Guia infantil. Recuperado de*

<https://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/index.htm>

Maldonado, M. (2007). *El aprendizaje Significativo de David Paul Ausbel. Monografias.*

Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml>

Cervantes, G. (2013). *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades*

comunicativas de textos narrativos. Recuperado el viernes 16 del 2017 de:

https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&sqi=2&ved=0ahUKEwi38GfyMPUAhVCwj4KHbRYCJwQFgglMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.repositorioacademico.usmp.edu.pe%2Fbitstream%2Fusmp%2F665%2F3%2Fcervantes_fg.pdf&usg=AFQjCNHghWLGq5VRUCHF4U3RtQt2Ia2YxQ

Gamazo, P. *Como aprenden los niños a traves del juego. Psiquiatra especializada en*

infantile y adolescents. INAE. Recuperado de <http://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-aprenden-ninos-traves-juego-20150326111523.html>

-Rojas, K. (2013) *Ausubel Teoría del Aprendizaje Significativo. Recuperado el viernes 16 del 2017 de:* <https://es.slideshare.net/ESTRUFITA/ausubel-teoria-del-aprendizaje-significativo>

-Valdes, A. (2002). *Importancia del juego en la clase de psicomotricidad. Recuperado el viernes 16 del 2017 de: <http://es.slideshare.net/elisthar/valds-la-importancia-del-juego-en-la-clase-de-psicomotricidad>.*

-Martínez, L. (2007). *La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. Revista Perfiles Libertadores, 4, 73-80*

ANEXOS

ANEXO N° 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA DE LA INVESTIGACION	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	HIPOTESIS	METODOLOGIA
<p>¿De qué manera influye el programa de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la institución educativa n° 1554 Javier Heraud -santa-2016.</p>	<p>Objetivo General: Determinar si el programa de juegos psicomotores mejora el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la I.E N° 1554 Javier Heraud-Santa en el año 2016.</p> <p>Objetivos Específicos 1.- Describir los antecedentes y experiencias sobre aplicación de juegos psicomotores en niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la I.E N° 1554 Javier Heraud – Distrito Santa durante el año 2016 2.- Identificar la mejora en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del nivel inicial de la I.E N°1554 Javier Heraud - Santa aplicando un programa psicomotor. 3.- Evaluar el avance de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la I.E N° 1554 Javier Heraud - Santa aplicando un programa de juegos psicomotores.</p>	<p>El programa de juegos psicomotores mejora el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1554 Javier Heraud – Distrito de Santa, Departamento de Ancash -2016</p>	<p>Tipo de investigación Tipo cuantitativo</p> <p>Diseño de investigación Experimental</p> <p>Población 170 aproximado</p> <p>Muestra 23 niños</p>

ANEXO N° 02: MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLE	CONCEPTO DE VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITENS		
				A	B	C
Variable Independiente: Juegos psicomotores	Mediante los juegos de movimiento los niños se desarrollarán físicamente y aprenderán conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, que les ayudarán a situarse en el espacio y ajustar sus movimientos.	INICIO EQUILIBRIO	1.-Mantiene el equilibrio en un pie por 5 segundos sin ayuda.			
			2. - Salta sobre un pie cinco veces.			
			3. - Camina, sobre una línea recta sin caerse.			
Variable Dependiente: Aprendizaje significativo	El aprendizaje significativo son aquellos aprendizajes que el estudiante aprende a partir del descubrimiento del conocimiento a partir de sus propias experiencias en su vida diaria.	DESARROLLO COORDINACION	4.-Reconoce (arriba y abajo) en el juego con sillas.			
			5. - Alterna los pies al subir y bajar una escalera.			
			6. - Logra realizar la secuencia de obstáculos.			
		CIERRE RELAJACION	7. - Demuestra afecto positivo o negativo.			
			8.-Inhala, exhala al término de la actividad.			

ANEXO N° 03: PRE TEST (LISTA D ECOTEJO)

N°	INDICADORES	Equilibrio						Coordinación						Relajación				TOTAL
		Mantene el equilibrio en un pie por 5	Salta sobre un pie 5	Camina, sobre una línea recta	Reconoce (arriba y abajo) en	Alterna los pies al caminar	Logra realizar la	Demuestra afect	Innata, exhalación término de									
	LOGROS APELLIDOS	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Estudiante 1																	
2	Estudiante 2																	
3	Estudiante 3																	
4	Estudiante 4																	
5	Estudiante 5																	
6	Estudiante 6																	
7	Estudiante 7																	
8	Estudiante 8																	
9	Estudiante 9																	
10	Estudiante 10																	
11	Estudiante 11																	
12	Estudiante 12																	
13	Estudiante 13																	
14	Estudiante 14																	
15	Estudiante 15																	
16	Estudiante 16																	
17	Estudiante 17																	
18	Estudiante 18																	
19	Estudiante 19																	
20	Estudiante 20																	
21	Estudiante 21																	
22	Estudiante 22																	
23	Estudiante 23																	

ANEXO N° 04: POST TEST (LISTA D ECOTEJO)

N°	INDICADORES LOGROS APELLIDOS	Equilibrio						Coordinación						Relajación				TOTAL
		Mantiene el equilibrio		Salta sobre		Camina, sob		Reconoce		Alterna los		Logra realizar		Demuestra		Innala, exhal		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Estudiante 1																	
2	Estudiante 2																	
3	Estudiante 3																	
4	Estudiante 4																	
5	Estudiante 5																	
6	Estudiante 6																	
7	Estudiante 7																	
8	Estudiante 8																	
9	Estudiante 9																	
10	Estudiante 10																	
11	Estudiante 11																	
12	Estudiante 12																	
13	Estudiante 13																	
14	Estudiante 14																	
15	Estudiante 15																	
16	Estudiante 16																	
17	Estudiante 17																	
18	Estudiante 18																	
19	Estudiante 19																	
20	Estudiante 20																	
21	Estudiante 21																	
22	Estudiante22																	
23	Estudiante 23																	

ANEXO 5: CARTA

"Año del buen servicio ciudadano"

Chimbote, 20 de julio 2017

DIR.
Katherine Alayo Chavez
I.E. N° 1554 Javier Heraud
Santa
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 informar que la Bach. Josselyn Mirella Arismendis Avila ejecutará el proyecto de investigación titulado, **Aplicación de un taller de juegos psicomotores para mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la institución educativa N°1554 Javier Heraud Santa-2016** para lo cual aplicará el instrumento en el mes de julio*

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la bachiller en mención a fin de concluir con éxito su proyecto, ya que al finalizar presentará su informe final a su digno despacho.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



Lic. Katherine Alayo Chavez
DIRECTORA (e)

ANEXO 06: GRADO Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Título del proyecto		PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1554 JAVIER HERAUD-SANTA-2016.																	
Objetivo		Determinar si el programa de juegos psicomotrices mejora el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la I.E. N° 1554 Javier Heraud-Santa en el año 2016.																	
Variable	Dimensión	Indicador	Ítems			Criterios de evaluación										Observaciones y/o recomendaciones			
			A	B	C	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		La relación es clara, precisa y comprensible					
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
Variable Independiente: Juegos psicomotrices	Inicio: Equilibrio	Mantiene el equilibrio en un pie por 5 segundos sin ayuda.				✓				✓				✓				✓	
		Salta sobre un pie cinco veces.								✓				✓				✓	
		Camina, sobre una línea recta sin caerse.								✓				✓				✓	
Variable Dependiente: Aprendizaje significativo	Desarrollo: Coordinación	Reconoce (arriba y abajo) en el juego con sillas.				✓				✓				✓				✓	
		Alterna los pies al subir y bajar una escalera.								✓				✓				✓	
		Logra realizar la secuencia de obstáculos.								✓				✓				✓	
	Cierre: Relajación	Demuestra afecto positivo o negativo.				✓				✓				✓				✓	
Inhala, exhala al término de la actividad.									✓				✓				✓		

*Prof. Isabel Candia
Mg. en Fonología*

Título del proyecto		PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1554 JAVIER HERAUD-SANTA-2016.																	
Objetivo		Determinar si el programa de juegos psicomotrices mejora el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la I.E. N° 1554 Javier Heraud-Santa en el año 2016.																	
Variable	Dimensión	Indicador	Ítems			Criterios de evaluación										Observaciones y/o recomendaciones			
			A	B	C	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		La relación es clara, precisa y comprensible					
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
Variable Independiente: Juegos psicomotrices	Inicio: Equilibrio	Mantiene el equilibrio en un pie por 5 segundos sin ayuda.				✓				✓				✓				✓	
		Salta sobre un pie cinco veces.				✓				✓				✓				✓	
		Camina, sobre una línea recta sin caerse.				✓				✓				✓				✓	
Variable Dependiente: Aprendizaje significativo	Desarrollo: Coordinación	Reconoce (arriba y abajo) en el juego con sillas.								✓				✓				✓	
		Alterna los pies al subir y bajar una escalera.				✓				✓				✓				✓	
		Logra realizar la secuencia de obstáculos.				✓				✓				✓				✓	
	Cierre: Relajación	Demuestra afecto positivo o negativo.								✓				✓				✓	
Inhala, exhala al término de la actividad.					✓				✓				✓				✓		

*Nombre: María Gabriela Torres
Grado: Licenciada en educación inicial*

Título del proyecto		PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1554 JAVIER HERAUD-SANTA-2016.														
Objetivo		Determinar si el programa de juegos psicomotores mejora el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la I.E. N° 1554 Javier Heraud-Santa en el año 2016.														
Variable	Dimensión	Indicador	Ítems			Criterios de evaluación										Observaciones y/o recomendaciones
			A	B	C	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		La relación es clara, precisa y comprensible		
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable Independiente: Juegos psicomotores	Inicio: Equilibrio	Mantiene el equilibrio en un pie por 5 segundos sin ayuda.				✓		✓		✓		✓		✓		
		Salta sobre un pie cinco veces.				✓		✓		✓		✓		✓		
		Camina, sobre una línea recta sin caerse.				✓		✓		✓		✓		✓		
Variable Dependiente: Aprendizaje significativo	Desarrollo: Coordinación	Reconoce (arriba y abajo) en el juego con sillas.					✓		✓	✓		✓		✓		La variable podría ser Motricidad gruesa o Aprendizaje motores o motoros * se cambian el rolamos de cierre * la ítem en el ítem del ítem del ítem
		Alterna los pies al subir y bajar una escalera.					✓		✓	✓		✓		✓		
		Logra realizar la secuencia de obstáculos.					✓		✓	✓		✓		✓		
	Cierre: Relajación	Demuestra afecto positivo o negativo. *					✓		✓	✓		✓		✓		
Inhala, exhala al término de la actividad.						✓		✓	✓		✓		✓			

Nombre: Claudia Montesa Chávez
Grados Licenciada

Título del proyecto		PROGRAMA DE JUEGOS PSICOMOTORES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1554 JAVIER HERAUD-SANTA-2016.														
Objetivo		Determinar si el programa de juegos psicomotores mejora el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 años de edad del nivel inicial de la I.E. N° 1554 Javier Heraud-Santa en el año 2016.														
Variable	Dimensión	Indicador	Ítems			Criterios de evaluación										Observaciones y/o recomendaciones
			A	B	C	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		La relación es clara, precisa y comprensible		
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable Independiente: Juegos psicomotores	Inicio: Equilibrio	Mantiene el equilibrio en un pie por 5 segundos sin ayuda.							✓	✓		✓		✓		
		Salta sobre un pie cinco veces.					✓		✓	✓		✓		✓		
		Camina, sobre una línea recta sin caerse.				✓		✓		✓		✓		✓		
Variable Dependiente: Aprendizaje significativo	Desarrollo: Coordinación	Reconoce (arriba y abajo) en el juego con sillas.				✓				✓		✓		✓		
		Alterna los pies al subir y bajar una escalera.				✓		✓		✓		✓		✓		
		Logra realizar la secuencia de obstáculos.				✓		✓		✓		✓		✓		
	Cierre: Relajación	Demuestra afecto positivo o negativo.				✓			✓	✓		✓		✓		
Inhala, exhala al término de la actividad.					✓		✓		✓		✓		✓			

Nombre: Janeth Campos
Bachiller en Educación Inicial

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

LDATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E : N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA : Azul
- ✓ EDAD : 3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA
ASAMBLEA O INICIO	<p>Mantiene el equilibrio en un pie por ocho segundos sin ayuda.</p> <p>-Cantamos y jugamos con la canción:</p> <p>“EN LA BATALLA”</p> <p>-Realizaremos en el patio de la I.E un circuito</p>
DESARROLLO EXPRESIÓN CORPORAL	<p>Formamos 3 grupos con 3 integrantes, para ello pintamos en el patio 3 líneas con tiza y al final de los círculos colocaremos cajas con tarros, para que los niños (as) caminen por la línea y al final cada uno de ellos irán armando una fila de torre con dichos tarros. Luego salta sobre un pie cinco o seis veces, salta corriendo una sucesión de cinco obstáculos.</p>
RELAJACIÓN	<p>Los niños realizan movimientos de relajación (movimientos de la cabeza, hombros ,brazos y piernas) Inhala y exhale</p>
EXPRESIÓN GRAFICA	<p>En grupos de 3 se le entregara un paleógrafos, donde habrá 3 círculos cada uno de ellos pintara con tempera utilizando las dos manos.</p>
VERBALIZACIÓN	<p>¿Qué hicimos en el inicio?</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos?</p> <p>¿Les gusto fue fácil armar las torres con tarros?</p> <p>¿De cuántos tarros fue la torre?</p>

LISTA DE COTEJO

Sesión: Realizamos obstaculos Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Coordina las partes de su cuerpo desplazándose fácilmente en el espacio		2.-Realiza movimientos de forma autónoma desplazándose por el circuito		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

LDATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E :N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA :Azul
- ✓ EDAD :3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA
ASAMBLEA O INICIO	Correr con movimientos libres de los brazos, imitando el vuelo de los pájaros Mantiene el equilibrio en un pie por ocho segundos sin ayuda.
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	Los niños colocan bolsas en el suelo y caminan sobre ellas imaginando que hay una línea. Apoyado/a sobre los codos y acostado /a boca abajo, juega reptando por debajo de tres sillas. Caminar lentamente llevando cada niño la pelota en diferentes partes del cuerpo. Atravesamos con las piernas abiertas obstáculos.
RELAJACIÓN	Inhala y exhala, estiran los brazos, las piernas, cabeza adelante y atrás.
EXPRESIÓN GRAFICA	En grupos darán sus opiniones sobre la clase realizada
VERBALIZACIÓN	¿Qué hicimos en el inicio? ¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos?

LISTA DE COTEJO

Sesión: Somos unos pajaritos Aula: 3 años

N°	Nombre y Apellidos	1.- Coordina las partes de su cuerpo desplazándose fácilmente en el espacio		2.-Realiza movimientos de forma autónoma desplazándose por el circuito		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

LDATOS INFORMATIVOS:

- ✓ IE :N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA :Azul
- ✓ EDAD :3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA
ASAMBLEA INICIO	O Cantamos la canción: Cabeza, hombreo, rodilla y pie
DESARROLLO EXPRESIÓN CORPORAL	O El robot sin pilas: Todos los alumnos son robots que se van desplazando lentamente en distintas direcciones. Al principio todos tienen pilas nuevas, pero lentamente se van agotando. El profesor les irá diciendo que las pilas se van gastando, por ejemplo: ¡se están agotando las pilas de los brazos!, luego se indicarán otros segmentos hasta que el robot caiga totalmente al suelo. Posteriormente el docente podrá recargar las pilas de los participantes
RELAJACIÓN	Tumbados en la alfombra los niños/as imaginarán que son globos, tomarán aire, se inflan, y soltarán aire, se desinflan, y acabamos escuchando sonidos del mar/música relajante
EXPRESIÓN GRAFICA	Sentados en el suelo repartiremos cartulina y lápices de colores a cada niño/a, y representarán la experiencia vivida a través de un dibujo.
VERBALIZACIÓN	¿Qué hicimos en el inicio? ¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos de robots?

LISTA DE COTEJO

Sesión: Somos un Robot Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Coordina las partes de su cuerpo desplazándose fácilmente en el espacio		2.-Realiza movimientos de forma autónoma desplazándose por el circuito		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

LDATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E :N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA :Azul
- ✓ EDAD :3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Canción: Estatua	Musica
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	El docente realiza un movimiento con su cuerpo saltando en un solo pie durante 5 o 6 segundos, para que el niño luego realice la actividad, después inhalan y exhalan, para recuperar la respiración. La docente hace entrega de pelotas a cada niño luego tienen que elevar la pelota lo más alto que pueda y atraparlo. En parejas de a dos deben de lanzarse la pelota hacia su otro compañero y así sucesivamente	
RELAJACIÓN	Tumbados en la colchoneta los niños/as imaginarán que son globos, tomarán aire, se inflan, y soltarán aire, se desinflan, y acabamos escuchando la música del titanic	Música de relajación
EXPRESIÓN GRAFICA	Sentados en el suelo repartiremos cartulina y lápices de colores a cada niño/a, y representarán la experiencia vivida a través de un dibujo.	Cartulina Colores
VERBALIZACIÓN	¿Qué hicimos en el inicio? ¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos de robots?	Dialogo

LISTA DE COTEJO

Sesión: Jugamos con la pelota Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Realiza movimientos con todo su cuerpo		2.-Lanza la pelota sin hacer desorden.		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

LDATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E :N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA :Azul
- ✓ EDAD :3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA INICIO	Colocamos a los niños en círculo y hacemos que canten la canción: Mi cuerpo en movimiento	
DESARROLLO EXPRESIÓN CORPORAL	Se forman grupos de 4 alumnos, de acuerdo a la cantidad de alumnos que se encuentran. (Se colocara a cada niño en un punto) Los niños realizaran la secuencia del circuito, el primer niño tendrá que pasar los conos que están colocados de manera zic-zac, luego da paso al segundo niño el cual se encuentra en una mesa con 15 vasos, que formara un torre y al finalizar tendrá que correr al siguiente punto.	Conos vasos
RELAJACIÓN	Con la ayuda de colchonetas, acostamos a los niños, con una música suave para la relajación. Realizamos técnicas de respiración: inhala y exhala.	Colchonetas música
EXPRESIÓN GRAFICA	Echados en el suelo, dibujaran lo que más les gusto del juego.	Papel boom colores
VERBALIZACIÓN	Los pequeños exponen sus dibujos realizados	

LISTA DE COTEJO

Sesión: El circuito Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Salta corriendo una sucesión de cinco obstáculos.		2.- Demuestra afecto positivo o negativo		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

1.DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E :N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA :Azul
- ✓ EDAD :3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Nos formamos con los niños y niñas en una fila recordamos irnos al lado derecho y luego al lado izquierdo luego adelante y atrás 1,2 y 3 y 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. Recordamos la canción: “cerquita, cerquita, muy lejos, muy lejos” De esta maestra indica que todos jugaremos siempre respetándonos, sin empujarnos.	Patio Grabadora Pandereta
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	En el patio escuchando el ritmo de “derecha- izquierda” y siguiendo las consignas que dan la maestra los niños bailan y se ubican en las posiciones que escuchan. Recordando de esta manera todas las posiciones aprendidas.	Música Radio
RELAJACIÓN	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.	Grabadora Su cuerpo
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.	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

LISTA DE COTEJO

Sesión: Me divierto al compás de la música Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Se desplaza en su espacio cotidiano, usando puntos de referencia.		Se relaja al compás de la música.		TOTAL
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

LDATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E :N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA :Azul
- ✓ EDAD :3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Nos formamos con los niños y niñas en una fila recordamos irnos al lado derecho y luego al lado izquierdo luego adelante y atrás, arriba y abajo. Intentamos caminar con el talón de los pies por todo el patio De esta maestra indica que todos jugaremos siempre respetándonos, sin empujarnos.	Patio Grabadora Pandereta
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	En el patio escuchando el ritmo de estatua y siguiendo las consignas que dan la maestra los niños bailan y se ubican en las posiciones que escuchan. Recordando de esta manera todas las posiciones aprendidas.	
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 esta 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 q se encuentra en el centro tiene que buscar una casita.	Grabadora Su cuerpo
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.	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

LISTA DE COTEJO

Sesión: Movimientos de estatua Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Realiza movimientos con todo su cuerpo		2.-Observa con atención a la profesora, para la realización de la clase		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

1.DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E :N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA :Azul
- ✓ EDAD :3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA INICIO	-Cantamos y jugamos con la canción : "EN LA BATALLA" -Realizaremos en el patio de la I.E un circuito	Cancion
DESARROLLO EXPRESIÓN CORPORAL	-Formamos 3 grupos con 3 integrantes , para ello colocaremos aros en el patio y al final de los aros colocaremos cajas con vasos, para que los niños (as) vallan saltando de circulo en círculo y al final cada uno de ellos irán armando una fila de torre con dichos vasos. -Realizamos un "Lanzamiento de pelota para tumbar los vasos" el cual demostraran su fuerza y destreza. - Ordenamos según los números dibujados en los vasos.	
RELAJACIÓN	Empezamos Inhalando y exhalando para mejorar nuestra respiración. 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.	
EXPRESIÓN GRAFICA	En grupos se le entregara un papelote, donde habrá 1 círculo y ellos pegarán el rasgado de papel lustre.	Cartulina colores
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 armar las torres con vasos? ¿De cuántos vasos fue la torre? ¿Cuántos círculos tuvieron que saltar para llegar a armar su torre?	diálogo

LISTA DE COTEJO

Sesión: Armando torres Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros, en sus actividades y juegos libres.		2.-Participa activamente, al momento de realizar la clase		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E :N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA :Azul
- ✓ EDAD :3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	<p>Caminar todos en fila de forma muy lenta, muy lenta, de puntillas y de talón</p> <p>Caminar, cada vez más rápido, posteriormente lo haremos como si fuéramos aviones.</p>	
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	<p>Nuestras manos son aviones, están abajo (en el suelo) en la pista de aterrizaje. Ponemos los motores en marcha (hacer el sonido). ¡Atención!, despegan poco a poco, se van elevando hacia arriba, hacia el cielo, más arriba. Se nos acaba la gasolina, tenemos que aterrizar, vamos abajo, a la pista.</p> <p>¿Preparados? ¡Ya!; vamos a aterrizar abajo en el suelo, despacio, muy despacio. Pararemos los motores y guardamos el avión en el bolsillo</p> <p>Realizar un circuito a través de los conos. Los niños tendrán que hacer zip-zap</p>	
RELAJACIÓN	Echados en el piso, cerraremos nuestros ojos y nos relajaremos mediante la música	música
EXPRESIÓN GRAFICA	Comentaremos obre lo realizado	
VERBALIZACIÓN	<p>¿Qué más les gusto?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	dialogo

LISTA DE COTEJO

Sesión: Jugamos a que somos aviones Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Realiza movimientos con todo su cuerpo, con seguridad		2.-Se desplaza por todo el sitio con seguridad		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E :N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA :Azul
- ✓ EDAD :3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Corremos simulando que somos coches. Corremos de puntillas. Corremos con las manos colocadas en diferentes partes del cuerpo,	Patio
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	Lanzamos la pelota hacia arriba con las dos manos y la cogemos con las dos manos. Nos ponemos la pelota en la parte del cuerpo que diga la maestra y caminamos por la línea que se dibujó en el piso.	Tiza Pelota de trapo
RELAJACIÓN	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.	
EXPRESIÓN GRAFICA	Comentaremos sobre lo realizado	dialogo
VERBALIZACIÓN	¿Qué más les gusto? ¿Cómo se sintieron?	dialogo

LISTA DE COTEJO

Sesión: Jugamos a lanzar la pelota Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Realiza la clase con entusiasmo		2.- Respeta la reglas del juego		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante 22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

1. DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E : N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA : Azul
- ✓ EDAD : 3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Desplazamientos por espacios que la maestra reduce paulatinamente: · Marchar. · Correr. · Saltar.	
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	Desplazamos por el patio (correr, de frente, de lado). Nos desplazamos y giramos alrededor de la silla (girar una vez, girar varias veces, avanzar de frente y girar	
RELAJACIÓN	Nos sentamos e imitamos a los músicos (el profesor imita a un violinista, guitarrista etc.,. Los alumnos hacen lo mismo).	
EXPRESIÓN GRAFICA	En aula aportamos opiniones sobre lo trabajado	pizarra
VERBALIZACIÓN	Nos formamos haciendo un círculo para dialogar lo aprendido en clases: ¿Qué hicimos en el inicio? ¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos?	dialogo

LISTA DE COTEJO

Sesión: Nuestro cuerpo en movimiento Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros, en sus actividades y juegos libres.		2.-Observa con atención a la profesora, para la realización de la clase		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 12

DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E :N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA :Azul
- ✓ EDAD :3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Corremos por el patio .A una señal nos situaremos donde está la maestra. A otra señal volvemos a correr.	
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	Señalamos las partes del cuerpo que la maestra vaya indicando. -Nombrar partes del cuerpo que tengas dos. -Con las piernas abiertas doblar el cuerpo a un lado y a otro. -Imitar el aleteo de una mariposa.	
RELAJACIÓN	Nos sentaremos y comentaremos la sesión	
EXPRESIÓN GRAFICA	En aula aportamos opiniones sobre lo trabajado	pizarra
VERBALIZACIÓN	Nos formamos haciendo un círculo para dialogar lo aprendido en clases: ¿Qué hicimos en el inicio? ¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos?	diálogo

LISTA DE COTEJO

Sesión: Nos ejercitamos Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros, en sus actividades y juegos libres.		2.- Escucha con atención las indicaciones de la docente.		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 13

DATOS INFORMATIVOS:

- ✓ I.E :N°1554 Javier Heraud Santa
- ✓ AULA :Azul
- ✓ EDAD :3 AÑOS
- ✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Se le indica a los niños a correr todo el patio.	
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	Mantenerse en un solo pie mirándose y mencionar su nombre. Lentamente se mantienen sobre sus dedos de los pies y después vuelven a ponerlos en el suelo.	
RELAJACIÓN	Nos sentaremos y comentaremos la sesión	
EXPRESIÓN GRAFICA	En aula aportamos opiniones sobre lo trabajado	pizarra
VERBALIZACIÓN	Nos formamos haciendo un círculo para dialogar lo aprendido en clases: ¿Qué hicimos en el inicio? ¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos?	diálogo

LISTA DE COTEJO

Sesión: Nos mantenemos en puntillas Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros, en sus actividades y juegos libres.		2.- Mantiene el equilibrio por 5 segundos		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante 22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 14

I. DATOS GENERALES

I.E :N°1554 Javier Heraud Santa

✓ AULA :Azul

✓ EDAD :3 AÑOS

✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Se le indica a los niños a correr todo el patio.	
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	Extiende una cuerda, donde el niño pueda caminar sobre ella con ayuda de la docente, hasta que luego lo realicen solos. Saltar dentro del ula ula, hasta llegar a su compañero. Correr en forma sic zac por los conos.	Conos Cuerda Ula ula
RELAJACIÓN	Nos sentamos en el piso, mientras escuchamos una canción, cerramos los ojos y nos imaginamos que estamos en la playa con nuestra familia.	musica
EXPRESIÓN GRAFICA	En aula aportamos opiniones sobre lo trabajado	pizarra
VERBALIZACIÓN	Nos formamos haciendo un círculo para dialogar lo aprendido en clases: ¿Qué hicimos en el inicio? ¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos?	dialogo

LISTA DE COTEJO

Sesión: Carreras de Obstáculos

Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros, en sus actividades y juegos libres.		2.- Mejora el equilibrio y control corporal de su cuerpo		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 15

I.E :N°1554 Javier Heraud Santa

✓ AULA :Azul

✓ EDAD :3 AÑOS

✓ PROFESORA : Josselyn Arismendis Avila

MOMENTO	PROCESO / ESTRATEGIA	MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Se le indica a los niños a correr todo el patio. Indicamos a los niños que estiren todo su cuerpo.	
DESARROLLO O EXPRESIÓN CORPORAL	.Coloca cinta adhesiva sobre el suelo en forma de una línea Asegurarnos que el niño nos esté observando y caminar sobre la cinta. Caminar hacia atrás, con un pie detrás de otro. Camina de lado, primero un pie y luego otro. Saltar de lado a lado.	Cinta
RELAJACIÓN	Nos echamos en el piso y escuchamos la música para relajarnos	música
EXPRESIÓN GRAFICA	En aula aportamos opiniones sobre lo trabajado	pizarra
VERBALIZACIÓN	Nos formamos haciendo un círculo para dialogar lo aprendido en clases: ¿Qué hicimos en el inicio? ¿Cómo se sintieron al realizar los movimientos?	dialogo

LISTA DE COTEJO

Sesión: Caminar sobre una línea

Aula: 3 años

Nº	Nombre y Apellidos	1.- Incrementar el equilibrio y aprender diferentes formas de caminar		2.- Mejora el equilibrio y control corporal de su cuerpo		Total
		SI	NO	SI	NO	
01	Estudiante 1					
02	Estudiante 2					
03	Estudiante 3					
04	Estudiante 4					
05	Estudiante 5					
06	Estudiante 6					
07	Estudiante 7					
08	Estudiante 8					
09	Estudiante 9					
10	Estudiante 10					
11	Estudiante 11					
12	Estudiante 12					
13	Estudiante 13					
14	Estudiante 14					
15	Estudiante 15					
16	Estudiante 16					
17	Estudiante 17					
18	Estudiante 18					
19	Estudiante 19					
20	Estudiante 20					
21	Estudiante 21					
22	Estudiante22					
23	Estudiante 23					

**EVIDENCIAS DEL
PROGRAMA DE
EJECUCION**

Foto



Los niños realizan el baile de estatua

Los niños se encuentran realizando los estiramientos de su cuerpo

