



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Taller de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en
niños y niñas de 3 años. Trujillo 2017

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
DOCTORA EN EDUCACIÓN

AUTORA:

Mg. Chávez Sánchez, Teresa Judith

ASESOR:

Dra. Silva Balarezo, Mariana Geraldine

SECCIÓN:

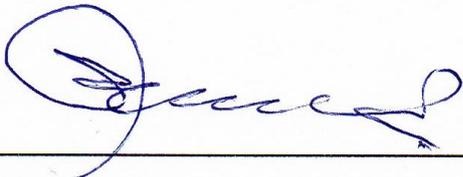
Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACION:

Innovaciones pedagógicas

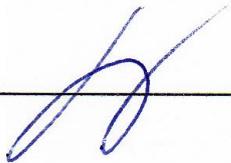
PERÚ – 2018

PÁGINA DEL JURADO



Dr. Yengle Ruíz, Carlos

Presidente



Dra. Vitvitskaya Olga Bogdanovna

Secretaria



Dra. Silva Balarezo, Mariana Geraldine

Vocal

Dedicatoria

Para mi querida madre Margarita por ser la razón de mi vida y por su constante apoyo moral y paciencia en la culminación de este anhelo.

A mis queridos hermanos, Rosa, César, Caty, Shely y Fabrizio por alentarme a alcanzar mi meta trazada.

A Magdalena, mi nena querida, mi segunda madre. Así como a María mi querida ahijada y mis dos pequeños, Andresito y Angie

Y no podía olvidar a la memoria de mi querido padre Andrés por sus grandes enseñanzas, y su ejemplo hacia el estudio. Sé que me haces mucha falta, pero desde el cielo me estas cuidando siempre.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por su amor infinito, por ser un verdadero padre y amigo espiritual, que me ayuda en todo momento para seguir adelante con lo que me he trazado.

A ti divina madre Virgen María porque siempre encaminas y guías mis pasos.

Al Divino Niño por darme la fuerza para no desmayar y seguir siempre adelante a pesar de las adversidades.

Así mismo mis agradecimientos a las directoras, profesoras y niños de las instituciones que me abrieron sus puertas para realizar mi tesis.

La Autora

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Teresa Judith Chávez Sánchez, estudiante del Programa de Doctorado en Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 18089553, con la tesis titulada Taller de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años. Trujillo 2017, declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas; por lo tanto, el presente informe de investigación no ha sido copia ni total ni en fragmento.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados no han sido falsificados ni duplicados, ni copiados; y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituyen en aportes a la realidad investigadora.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, Febrero de 2018



Mg. Teresa J. Chávez Sánchez

DNI N° 18089553

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

Cumpliendo con las disposiciones vigentes por el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, presento ante ustedes y someto a vuestro criterio profesional la evaluación de la tesis titulada **Taller de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años. Trujillo 2017**, la cual ha sido elaborada con la finalidad de aportar a la investigación científica y a la comunidad educativa, así mismo poder obtener el Grado Académico de Doctora en Educación.

La tesis se ha elaborada tomando en cuenta los pasos y procedimientos del método científico y las orientaciones generales, que establece para los trabajos de investigación, la Universidad César Vallejo.

Con la convicción de que se le otorgará el valor justo y mostrando apertura a sus observaciones, le agradezco por anticipado las sugerencias y apreciaciones que se brinden a la investigación.

La autora

ÍNDICE

Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de Tablas.....	ix
Índice de figuras.....	xi
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
I. INTRODUCCIÓN	14
1.1. Realidad problemática.....	14
1.2. Trabajos previos.....	17
1.3. Teorías relacionadas al tema.....	23
1.4. Formulación del problema.....	44
1.5. Justificación del estudio.....	44
1.6. Hipótesis.....	46
1.7. Objetivos.....	46
II. MÉTODO.....	48
2.1. Diseño de investigación.....	48
2.2. Variables y Operacionalización.....	49
2.3. Población y muestra.....	54
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y Confiabilidad.....	55
2.5. Métodos de análisis de datos.....	56
2.6. Aspectos éticos.....	60

III. RESULTADOS	61
3.1.Descripcion de resultados	61
3.2. Contrastación de la hipótesis.....	69
IV. DISCUSIÓN	82
V. CONCLUSIONES	86
VI. RECOMENDACIONES	88
VII.PROPUESTA	
Taller de Juegos.....	89
VIII REFERENCIAS	125
ANEXOS	
- Anexo N° 1 Ficha técnica	
- Anexo N° 2 Instrumentos de medición.	
- Anexo N°3 Validez y confiabilidad de los instrumentos	
- Anexo N°4 Constancia emitida por la institución	
- Anexo N°5 Base de datos	
- Anexo N°6 Fotografías	
- Anexo N°7 Consentimiento informado	
- Anexo N° 8 Asentimiento informado	
- Anexo N° 9 Matriz de consistencia	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 distribución de la población de estudiantes de las instituciones Educativas Santa Rosa y Nuevo Perú.....	55
Tabla 2 Distribución de la población de estudiantes de 3 años de la población de las Instituciones Educativas Santa Rosa y Nuevo Perú.....	56
Tabla 3 Niveles de la Inteligencia Corporal Cinestesica del grupo experimental	62
Tabla 4 Niveles de la Inteligencia Corporal Cinestesica del grupo Control	63
Tabla 5 Niveles de la Inteligencia Corporal Cinestesica en la dimensión Expresión Corporal del grupo experimental.....	64
Tabla 6 Niveles de la Inteligencia Corporal Cinestesica en la dimensión Expresión Corporal del grupo control.....	65
Tabla 7 Niveles de la Inteligencia Corporal Cinestesica en la dimensión Motricidad Corporal del grupo experimental.....	66
Tabla 8 Niveles de la Inteligencia Corporal Cinestesica en la dimensión Motricidad Corporal del grupo control.....	67
Tabla 9 Medidas estadísticas en el pre test y pos test de los grupos experimental y control a nivel de variable y dimensioe.....	69
Tabla 10 Prueba de normalidad.....	71
Tabla 11 Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y control en el pre test.....	72
Tabla 12 Prueba de comparación del grupo control en el pre test y post test.....	73
Tabla 13 Prueba de comparación del grupo experimental en el pre test y post test.....	73
Tabla 14 Prueba de equivalencia entre grupo experimental y de control en el post test.....	74
Tabla 15 Prueba de equivalencia entre grupo experimental y grupo control en el pre test a nivel de la dimensión expresión corporal.....	75
Tabla 16 Prueba de comparación entre el pre test y post test del grupo control a nivel de la dimensión expresión corporal.....	76

Tabla 17 Prueba de comparación entre el pre test y post test del grupo experimental a nivel de la dimensión expresión corporal.....	77
Tabla 18 Prueba de comparación entre el grupo experimental y el grupo control en el post test a nivel de la dimensión expresión corporal.....	78
Tabla 19 Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y el grupo control en el pre test a nivel de la dimensión motricidad.....	78
Tabla 20 Prueba de comparación entre el pre test y post test del grupo control a nivel de la dimensión motricidad.....	80
Tabla 21 Prueba de comparación entre el pre test y post test del grupo experimental a nivel de la dimensión motricidad.....	81
Tabla 22 Prueba de comparación entre el grupo experimental y el grupo control en el post test a nivel de la dimensión motricidad.....	82

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 Niveles de la Inteligencia Corporal Cinestésica del grupo experimental	61
Figura 2 Niveles de la Inteligencia Corporal Cinestésica del grupo de control... .	62
Figura 3 Niveles de la Expresión Corporal del grupo experimental.....	63
Figura 4 Niveles de la Expresión Corporal del grupo de control.....	64
Figura 5 Niveles de la motricidad del grupo experimental.....	65
Figura 6. Niveles de la Motricidad del grupo de control.....	66

RESUMEN

El estudio de investigación tuvo como propósito determinar en qué medida la aplicación de un Taller de juegos desarrolla la Inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de tres años de las instituciones educativas “Santa Rosa” y “Nuevo Perú” 2017. Se empleó el método hipotético deductivo, tipo experimental, con diseño cuasi experimental. Se empleó como instrumento el test de Inteligencia corporal cinestésica, con validez aceptable de juicio de expertos resultando un coeficiente de V aiken igual a 1.00 y confiabilidad aceptable con un coeficiente alfa de Crombach igual a 0.95 significativo que demuestra un instrumento confiable, se determinó una muestra no aleatoria conformada por 60 estudiantes de 3 años de edad, divididos en dos grupos: control y experimental, la principal conclusión demostró que la aplicación del taller de juegos desarrolla significativamente la inteligencia corporal cinestésica en los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Rosa” Trujillo. 2017; pues como se observa en los resultados, el nivel de inteligencia corporal cinestésica del pre test estaba en proceso con el 83.3% y en el pos test ahora el nivel está en Logro destacado con el 100%, después resultó ser altamente significativa la diferencia de los puntajes entre el pretest y posttest cuyo valor p- fue menor que 0.01.

Palabras clave: Taller, Inteligencias Múltiples, cinestésica, expresión corporal, coordinación motora.

ABSTRACT

The purpose of the research study was to determine the extent to which the application of a Game Workshop develops kinesthetic body intelligence in three-year-old children from the educational institutions "Santa Rosa" and "Nuevo Perú" 2017. The hypothetical method was used deductive, experimental type, with quasi-experimental design. The kinesthetic body intelligence test was used as an instrument, with acceptable validity of expert judgment, resulting in a coefficient of V aiken equal to 1.00 and acceptable reliability with an alpha coefficient of crombach equal to 0.95 significant that demonstrates a reliable instrument, a sample was determined non-random, consisting of 60 students of 3 years of age, divided into two groups: control and experimental, the main conclusion showed that the application of the game workshop significantly develops kinesthetic body intelligence in the students of the Educational Institution "Santa Rosa" Trujillo . 2017; as it is observed in the results, the level of body intelligence cinestesica of the pretest was in process with 83.3% and in the post test now the level is in Achievement highlighted with 100%, then it turned out to be highly significant the difference of the scores between the prestes and postest whose p-value was less than 0.01.

Key words: Workshop, Multiple Intelligences, kinesthetic, corporal expression, motor coordination

I. INTRODUCCION

1.1 Realidad Problemática:

En la actualidad, es importante que los docentes conozcan qué inteligencias predominan en sus estudiantes con los cuáles trabajan habitualmente, para que puedan aplicar estrategias pedagógicas que vayan más allá de enseñar matemáticas y comunicación en el aula, sino para que puedan poner en practica nuevos enfoques creativos que destierren la tradicional distribución de mesas y sillas en columnas con el profesor delante sin desplazarse por el aula. Aquel profesor que piensa que su trabajo no está siendo adecuado, está en la obligación de auto analizarse y empezar su cambio radical, tanto en su metodología como su trato con los alumnos, así mismo aplicando diferentes estrategias y técnicas metacognitivas de tal manera éste cambio le va a permitir enseñar mejor cualquier materia ya sea de ciencia y tecnología, comunicación o ciencias sociales etc. De este modo va a llegar a contar con alumnos, reflexivos y con una buena auto estima.

Desde la perspectiva internacional Gardner (2000) nos refiere al empleo de la teoría de las inteligencias múltiples en el ámbito escolar que se basa en que, al encontrar una diversidad de inteligencias, se deben utilizar también estrategias educativas diferentes y personalizadas para enseñar, según el tipo de inteligencia que predomine en el niño, atendiendo a cuál se quiera reforzar. Los nuevos tiempos necesitan entornos que fomenten la creatividad, empatía y colaboración entre los niños y niñas, sin embargo, el empleo de la teoría de las inteligencias múltiples en educación es básica pues se sigue formando a los estudiantes con aprendizajes en los que prevalece el aprendizaje específico y la generalización del conocimiento.

Desde la perspectiva nacional, se viene considerando la teoría de las inteligencias múltiples dentro del diseño curricular nacional de educación básica regular desde el año 2009 (DCN); en el cual se buscó dejar de lado una enseñanza memorística centrada en la repetición mecánica para dar paso en las las escuelas a aprendizaje por competencias, dicho de otra manera, de capacidades para actuar sobre la realidad haciendo uso reflexivo y creativo de los conocimientos. Para Coll (2000) refiere que a la

hora de educar los niños no son iguales los unos con los otros; cada uno se desarrolla a su ritmo y estilo de manera diferente. Por ejemplo, mientras que a unos se les va bien en las ciencias, otros aman los deportes, a otros se les va mejor todas aquellas actividades que tiene que ver con lo artístico. Es ilógico pensar que sigan existiendo maestros que sigan teniendo la errada idea que un niño que tiene habilidades matemáticas es más competente en el aula, de la misma manera, un niño sobresaliente en comunicación, personal social y ciencias, pero no ha sido posible confirmar la relevancia tanto de las artes, y el deporte así mismo la forma como conduzca su personalidad interna en el aula. El DCN propone que tanto los aprendizajes y la evaluación de los alumnos se efectúen de forma diversificada y de acuerdo con los estilos y ritmos de aprendizajes e intereses de los estudiantes, en la óptica de la pedagogía para la diversidad.

Desde la perspectiva local se viene observando cambios en diferentes aspectos y el aspecto pedagógico no se podía quedar atrás ya que influye notablemente en todas las actividades humanas. Las actividades que se desarrollan en las instituciones educativas deben respetar las capacidades y habilidades de cada niño y niña, por lo tanto, no se les puede enseñar de la misma manera, sino que se debe tener en cuenta las diferentes inteligencias para reordenar su educación. Los niños de nivel inicial gustan mucho de jugar, y esta actividad es muy importante en la época de la infancia. Según Paredes (2009) “el juego tiene mucha importancia para los niños y niñas, ya que condiciona un desarrollo armónico tanto de su cuerpo, así como de su inteligencia y afectividad”. Considera a los niños que no juegan, enfermos de cuerpo y de alma. Todos los niños tienen la necesidad del juego a través de los cuales va generar muchos aprendizajes por tal razón merece ser valorada en las instituciones educativas de nuestra localidad.

Por lo tanto la finalidad de la presente investigación es dar a conocer la importancia e identificación de las inteligencias múltiples tanto a los docentes, padres de familia, así mismo el fortalecimiento de las mismas en

los estudiantes sobre todo nos centraremos en la inteligencia corporal cinestésica que para Gardner (2000) es la habilidad innata para dominar los movimientos del propio cuerpo, utilizar los objetos con pericia y que solo algunos estudiantes son capaces de desarrollarlo más en profundidad. Se pretende realizar un taller de juegos, donde se haga uso de actividades lúdicas que permitan potencializar en los estudiantes la inteligencia corporal cinestésica con el fin de alcanzar un aprendizaje significativo y facilitando el quehacer pedagógico del docente.

En las instituciones educativa Santa Rosa y Nuevo Perú se ha observado en los niños y niñas de tres años que necesitan desarrollar su inteligencia cinestésica, sentir, tocar, manipular las cosas, controlar sus movimientos, lanzar y decepcionar objetos, expresarse corporalmente etc. Por esta razón se debe aprovechar en los niños las habilidades innatas que tienen para las actividades lúdicas ya que ellos están en un constante movimiento corporal como parte de su proceso de aprendizaje, del descubrimiento del mundo y para que suceda el aprendizaje el mejor camino es proporcionale estímulos táctiles, actividades donde impliquen el cuerpo y las manos. En estas Instituciones educativas no solo está cumplir con la realización de una sesión de psicomotricidad una o dos veces a la semana en los momentos pedagógicos. Sino va más allá, de abordar desde la inteligencia corporal cinestesia, para lograr un aprovechamiento integral de los niños, y proporcionarle mejores oportunidades de aprendizaje.

Teniendo en cuenta dichas realidades y con el propósito de contribuir a la labor docente del nivel inicial y tengan a bien tomar en cuenta este aporte para desarrollar la inteligencia corporal cinestesica en los niños y niñas, se creyó oportuno plantear este trabajo de investigación.

1.2 Trabajos previos:

Antecedentes internacionales:

Castellar (2015) en su investigación “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta” de la Universidad del Tolima, En Cartagena. El objetivo general de la investigación fue como determina la envergadura que posee la actividad lúdica en la pedagogía estrategia en el desarrollo de las dimensiones y competencias de alumnos de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. El método de investigación usado fue cuantitativo. La población estuvo conformada por los profesores de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. Concluye que a pese a que los profesores admiten que los juegos son importantes en la alineación integral del alumno de preescolar, no desarrollan un planeamiento con anticipación en las acciones lúdicas que van a lograr el desarrollo con los alumnos, demostrando imprevistos al momento de su desarrollo y ejecución, de manera que, no determinan habilidad, competencia o conocimiento que desean despejar en los niños, convirtiéndose los juegos en actividades recreativas y de esparcimiento. Demostrando que no hay una apoderación de las distintas clases de actividades lúdicas que se realizan con los alumnos de preescolar para su desarrollo integro. La institución no cuenta con espacios adecuados para la realización de los diferentes tipos de lúdicos o juegos lúdicos que ayuden a los niños en el desarrollo pleno de sus dimensiones.

Chisag (2010) en su tesis “Guía metodológica de juegos para desarrollar inteligencias múltiples en los niños de educación básica Paralelo” De la Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador. El propósito general del trabajo investigado fue mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje mediante la elaboración de una Guía Metodológica de Juegos para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples. Las técnicas de investigación fueron: encuesta, entrevista y ficha de observación. La población estuvo conformada por una población estudiantil de 25 personas entre niños(as), la señora directora de la institución, la maestra de grado y 25 padres y madres de familia. Concluye que el juego es de gran trascendencia en

función a la educación de inicio pre-escolar, ya que a través del juego se logran desarrollos distintos en aspectos pedagógicos en la sociedad infantil, y se puede señalar a lo social, a lo aprendido, a nuevo conocimiento, mucha madurez, y otros aspectos. Se piensa de manera importancia en la instrucción cotidiana, el desarrollo de la inteligencia múltiple; pues toma la gran mayoría de capacidades que tiene un ser humano desde la infancia y de manera natural, a la espera de su mejoría.

Gomis (2007), en su investigación “Evaluación de las Inteligencias Múltiples en el contexto educativo a través de expertos, maestros y padres”. Universidad de Alicante, España. Su propósito fue el desarrollo de un programa evaluativo de la Inteligencia Múltiple contextualizado en el colegio que permitió saber desde la evaluación trabajada por peritos, profesores y padres de familia, el contorno de la inteligencia y el estilo de trabajo de los estudiantes de educación inicial y primaria. Utilizó una metodología cualitativa. Concluyendo que el peritaje por parte de los expertos, docentes y padres de familia es importante en saber los estilos mostrando la existencia de estilos diferenciados en los estudiantes de inicial y primaria de acuerdo a su dominio de inteligencia. Se presentaron unas características de psicometría adecuada para los diferentes instrumentos de evaluación para medir la inteligencia y estilo de trabajo utilizado y adaptado para la presente investigación.

Gutiérrez (2008) en su investigación “Estrategias lúdicas para mejorar las habilidades corporales en niños y niñas del colegio Montessori British School”. De la Universidad de la Sabana. El propósito general de la investigación fue el desarrollo de estrategias lúdicas en la mejora de la habilidad corporal en los niños(as) del colegio Montessori British School. Se utilizó la metodología de trabajo investigación-acción. La población estuvo constituida por 35 estudiantes entre niños(as) del colegio Montessori British School. Entre sus conclusiones tenemos que la estrategia lúdica utilizada mayoritariamente fueron herramientas efectivas para lograr el desarrollo de las habilidades corporales en alumnos del colegio Montessori British School. Las habilidades corporales permitieron

que los alumnos actúen entre ellos de una manera más idónea con los sujetos que están alrededor y mejoren sus movimientos. Se logró la mejora de la acción interna entre los alumnos de la clase a través del ejercicio y la práctica de estas habilidades, pues en algunos casos la conducta que no se lograban evidenciar en las interacciones de los alumnos, finalmente se logró hacer la transferencia a los niños(as).

Antecedentes Nacionales:

Olivares (2015) en su tesis “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura”. El propósito general fue lograr desarrollar las habilidades sociales básicas en los niños(as) de 3er grado de primaria, utilizando el juego social como estrategia educativa. La acción participativa fue el tipo aplicado de investigación y conto con una población constituida por 32 alumnos y una docente, del aula de 3er grado de nivel primario de la misma I.E. “San Juan Bautista”. Las conclusiones fueron: Los alumnos de 3er grado de nivel primario tuvieron la adquisición de habilidades sociales en diferentes niveles de logro. El 20 % de los alumnos son socialmente competentes, sin embargo, el 80 % de ellos aún tienen dificultades en ámbito social. Después de la aplicación de los juegos sociales, se demostró la mejora de los alumnos en su desarrollo de habilidades sociales. Cada recreación hizo posible desarrollar una habilidad específica social y que se observaba favoreciendo la interacción en el salón de clase. Las recreaciones sociales de tipo simbólico, cooperativo y de reglas dieron facilidad al desarrollo de la habilidad social en cada alumno del aula de 3er grado. El trio de juegos que han sido ejecutados presentó elevados porcentajes en la mejoría de las habilidades sociales, de manera que cada uno de ellos lograron alcanzar su propósito.

De la Cruz (2015) en su investigación “Desarrollo de inteligencia emocional y kinestésica en la educación física para estudiantes del v ciclo educación primaria. De la Universidad San Ignacio de Loyola. Lima. El propósito general del informe de investigación fue diagnosticar el

desarrollo de inteligencia emocional y kinestésica en un grupo de alumnos de quinto y sexto grado en la institución educativa Emilio del Solar, UGEL 06 Chosica. Esta investigación cualitativa proyectiva aplicada fue ejecutada en una muestra de alumnos entre niños(as) de 10 a 12 años, 11 docentes y 97 tutores de familia. Se concluye que los estudiantes tienen bajo nivel en desarrollar la inteligencia emocional y nivel regular en desarrollar la inteligencia kinestésica, gran importancia de la Educación Física para desarrollar dichas inteligencias a través de un modelo o currículo, que fortalezca la socialización, convivencia escolar, coordinación global, esquema corporal, salud y predisposición para el aprendizaje. La Educación Física necesita innovar estrategias de enseñanza, los cuales andan desde la formación profesional del profesor de Educación Física hasta el mismo desarrollo de su sesión de aprendizaje o clase maestra.

Antecedentes Locales:

Matos (2012) en su investigación “Inteligencias múltiples en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Florencia de Mora” de la Universidad Antenor Orrego. El objetivo general de la tesis fue detallar los niveles en que se enuncian las inteligencias múltiples en el grupo de estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Florencia de Mora” Es una investigación descriptiva, se trabajó sobre una muestra única de 33 estudiantes donde se les aplicó una ficha de observación como instrumento de medición. Concluye que la inteligencia cinestésica tiene mayor nivel de dominio en los alumnos evaluados, así mismo también se encontró similar resultado en la inteligencia interpersonal e inteligencia naturalista. Los mayores porcentajes se encontraron en el nivel “Alto”, seguido del nivel “Medio” y en tercer lugar se encuentran porcentajes más bajos en el nivel “Bajo” de inteligencia cinestésica.

Huerta (2013) en su tesis “El programa LINTRO y su influencia en la inteligencia múltiple en alumnos de cinco años de la I.E.P “Nuevo Despertar”, Paiján - 2013” de la Universidad Nacional de Trujillo; el informe de tesis es experimental, de tipo pre-experimental; la investigación se

desarrolló en un solo grupo no probabilística de 5 años, se aplicó un programa introductorio a los juegos lúdicos para desarrollar el nivel de inteligencia múltiple, se aplicó un test; antes y después de la aplicación del programa, donde se determinó cinco niveles de inteligencia múltiple: nada de desarrollo, escasamente desarrollada, levemente desarrollada, bien desarrollada y bastante desarrollada. Se encontró como resultado que el mayor porcentaje de alumnos de cinco años alcanzaron el nivel de inteligencia múltiple levemente desarrollada, el menor porcentaje está en el nivel escasamente desarrollada y se llegó a la conclusión que después de aplicar una introducción a los juegos lúdicos a través del programa “LINTRO” al grupo, se encontró que los alumnos lograron obtener un nivel “bien desarrollada” de inteligencia múltiple, y que al contrastar con la hipótesis nula, se evidenció que existe una diferencia en el nivel alcanzada del antes y el después de manera significativa, determinándose que el programa LINTRO si tiene influencia altamente significativa en el desarrollo de inteligencia múltiple en alumnos de cinco años de la I.E.P “Nuevo Despertar”, Paiján - 2013.

Perales (2007) en su investigación “Inteligencia cinestésica y rendimiento académico en los alumnos de la institución educativa N^a 80229 nivel primaria de menores de la ciudad de Otuzco”. De la Universidad Antenor Orrego. En esta investigación se ha hecho uso de un diseño transeccional correlacional. La población la conformo un grupo de 45 niños(as) de la misma institución educativa N^a 80229. Donde se aplicó dos instrumentos validados como fueron: el cuestionario para medir la inteligencia cinestésica y la hoja de evaluación para medir el rendimiento académico. Concluye que existe una asociación positiva y significativa entre inteligencia cinestésica y rendimiento académico en los estudiantes de la I.E. N^a 80229 del nivel primario. Se encontró que el rendimiento académico es significativamente mayor para aquellos estudiantes que poseen elevada inteligencia cinestésica, lo que permitió reafirmar que las variables en estudio: inteligencia cinestésica y rendimiento académico están relacionadas o asociadas estadísticamente. En la mayor parte de

los alumnos se demostró que la inteligencia cinestésica está en relación directa de manera significativa con el rendimiento académico

Román (2009) en su tesis “Efectos del programa LUDIRD, en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños y niñas de cinco años de las I.E.I. públicas 1564 y 1797, de Trujillo, 2009” de la Universidad César Vallejo de Trujillo; La presente tesis es de tipo experimental, tomando un grupo experimental y un grupo control; se desarrolló la investigación sobre una muestra no probabilística con grupos previamente formados por niños(as) de 5 años, para establecer el nivel de desarrollo de la inteligencias múltiples, se aplicó un Pretest y un Postest a los dos grupos, y se estableció tres niveles de desarrollo: escasamente desarrollada, poco desarrollada y bien desarrollada. Se llegó a la conclusión que al aplicar el Pretest a ambos grupos, la mayoría de los niños(as) lograron alcanzar los niveles “poco desarrollada” y “escasamente desarrollada” de las inteligencias múltiples, después de emplear las estrategias lúdicas a través del programa “LUDIRD” al grupo experimental se aplicó el Postest, se encontró que los niños(as) lograron obtener un nivel “bien desarrollada” de las inteligencias múltiples, dando registro de una mejoría altamente significativa de manera global y en cada una de las inteligencias múltiples en función a los resultados obtenidos en el Pretest.

1.3 Teorías relacionadas al tema:

1.3.1. El Juego

1.3.1.1. Definición:

Ericsson (2007), el juego es una auto enseñanza y auto curación, porque a través de él, los niños expresan fácilmente sus, conflictos, hostilidades, desplazando al exterior sus miedos y angustias. Este tipo de juego, además de ser una actividad motivante, fascinante y esencial para el niño, le brinda la oportunidad de desarrollar su pensamiento y aprender mejor. No obstante, estudios realizados sobre el mismo determinaron que posibilita un incremento en la fluidez y en la comprensión verbal y en el pensamiento divergente. Por otra parte, realizaría un papel importante en la estimulación del desarrollo del lenguaje, ya que permite clarificar palabras y conceptos así mismo motivar su práctica.

Según Lee (2004), el juego constituye el fundamento mismo de la cultura que se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales, sostiene que el juego está arraigado en los más profundo de las tradiciones culturales de un pueblo y va evolucionando con la sociedad, concibe el juego como una acción voluntaria.

Sarlé (2008) durante el último decenio se ha visto cada vez más claramente que el juego se define por una serie particular de acciones. Saltar, arrojar una piedra, perseguir a un amigo, incluso dirigir una pregunta o imitar el modo de hablar o los movimientos de un compañero, son actividades que puedan realizarse, de manera lúdica o no lúdica

Para Decroly (2002), el juego es una forma de expresión, del conocimiento y la socialización el cual regula y nivela la afectividad así mismo como instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento; en conclusión, es un medio fundamental de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Hurlock (1998), el juego como cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final, realizado voluntariamente, sin compulsión, ni presión externa. El juego es la primera actividad que tiene el niño para desarrollar su sentido de autonomía y capacidad, para comprender lo que significa elegir o verse limitado.

Por otra parte, Vygotsky (1993) subraya que el juego es una pieza importante para el desarrollo del niño, ya que le permite actuar sin necesidad de tener presentes los objetos de manera inmediata; de este modo alcanzar una condición en la que actúa independientemente de lo que ve.”

Zapata (1989), Los niños cuando juegan es por diversión y entretenimiento; únicamente para poder responder a la necesidad de pasarla bien, el juego conlleva a un hecho voluntario y fundamentalmente una expresión de vida.

1.3.1.2. Importancia del juego:

Para Dubón (2002) los niños necesitan jugar para vivir, lo priorizan como su trabajo profesional del cual necesitan para su desarrollo total, por medio del cual van a impulsar sus sentidos, que es de vital trascendencia para su futura vida física y espiritual. El juego es importante porque: Permite explorar, el mundo que rodea a quien juega, así como sus propias actitudes. Fortalece la convivencia, debido a que el alto grado de libertad permite que las relaciones sean más saludables y mejorar las relaciones interpersonales. Produce normas y valores, vale decir todo lo que ocurre en su entorno real puede ser aprovechado dentro del juego a través de la fantasía. Los niños desde bebés juegan de acuerdo a las posibilidades motoras de manera y en forma restringida, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies, a medida que se va desarrollando el niño se va perfeccionando tanto en su lenguaje como el uso de sus sentidos (oído, vista tacto). Todas estas partes del

cuerpo humano necesitan de una paciente y ardua labor de educación. Los juegos sensoriales son muy aconsejables debido a que apoyan incondicionalmente al temprano desarrollo general del niño. Asimismo, la infancia, el juego y el juguete aparecen simultáneamente en el cambio evolutivo del hombre y van a determinar la primera etapa de preparación hacia su vida adulta.

1.3.1.3. Teorías del juego:

Se han encontrado diversas definiciones que nos ayudara a entender con mayor claridad sobre la importancia del juego en la etapa infantil, las cuales serán presentadas tomando en cuenta los autores.

Todas las explicaciones de por qué juega y para qué juega el niño, son visiones parciales para su definición.

Teorías clásicas o tradicionales: Comprende un conjunto de autores que surgieron finalizando del siglo pasado e iniciando el presente, opinaron referente al juego. Schiller y Wund (1887), Establecen la relación entre juego y placer. Spencer y Schiller (1855), considera al juego como un escape de energía psicológica para reponer el equilibrio del organismo, dicho de otro modo, afirma que el juego es una energía sobrante que se libera desencadenada o un engranaje compensatorio de disgustos o fracasos. Gross (1899) El juego obedece a un impulso congénito o imitación o satisfacción de necesidades. Buytendijk(1935), interpreta el juego como la estrategia de las especies para poder relacionarse con el medio ambiente de una forma cada vez más adaptada, haciendo una distinción entre ellos en el sentido de aproximarse a las cosas o no hacerla. Claparade (1934), relaciona la importancia del juego con la función simbólica que desarrolla la acción y la fantasía, el juego no se limita a aquellas actividades en las que se utilizan objetos, ya que existen otras como: las sociales y las corporales. Bühler (1924), afirma que el juego está relacionado con la preparación para la vida adulta. Lewin (1973), el juego según el estrato psíquico, hace que las personas se acerquen más a la realidad o bien al mundo de los sueños o fantasía.

Teorías psicoafectivas relacionadas con el juego Se destaca principalmente las investigaciones de Freud acerca del juego. Freud (1905) Destaca el juego con sentido funcional equivalente a:

- a) Descanso instintivo
- b) Exteriorización de fantasías inconscientes
- c) Expresiones de situaciones de angustia
- d) Comunicación.

Así mismo trata de definir al componente lúdico donde incorpora su hallazgo del inconsciente como un desarrollo profundo de naturaleza emocional que compromete a los instintos, y se considera es el inicio del placer y el principio de la muerte. La teoría Psicoanalítica incluye la represión que la sociedad produce sobre ciertos instintos e intereses del niño durante la infancia. Las vivencias que proporciona el juego cumplen un rol donde se exteriorizan los sentimientos contenidos de la persona, reproduce las acciones inconscientes y las actualiza, realizando una función catártica.

Winnicott (1972) asevera que el origen psicológico de la habilidad de jugar tenemos que buscarla en la manera afectiva de relacionarse la persona que lo cuida con el niño. Las primeras percepciones y discriminaciones sociales son de carácter cognitivo-afectivo, las cuales les sirven de ordenamiento de lo que le rodea y para acercarse a la comprensión del mundo real, mediante la realización de dos grupos los cuales son: lo que conoce y al cual se siente identificado y a lo desconocido, lo no familiar. Considera que este tipo de variante afectiva dota al sujeto de una manera particular de comprender el mundo y de entenderse así mismo.

Teoría funcionalista relacionada al juego: Smith y Cols (1989) Muestran en sus investigaciones hasta qué punto la conducta lúdica de carácter agresivo (enfrentamiento lúdico), resulta esencial para el aprendizaje y dominio de la vida de relación social y del equilibrio emocional, en estos relaciona la regulación sobre la propia agresividad y el control y distancia emocional entre los individuos.

Teorías cognitivas relacionada al juego: Wallon (1984), afirma que el juego es una manera de adaptación que tienen los seres humanos con el medio en donde viven, este autor señala varias características del juego:

Funcionalidad, función sensomotriz del juego (habilidad, precisión); función de articulación (frases); función de sociabilidad (equipos).

Exploración: forma de adaptación a la vida real y al marco social.

Imitación: repetición en los juegos de experiencias vividas. Para Wallon existe un paralelismo entre juego y desarrollo clasifica los juegos en funcionales, de ficción y de adquisición y hace un análisis de determinados juegos (de azar, de reglas, de ficción), para descubrir su significado respecto al desarrollo evolutivo del niño. Piaget, afirma que en el juego los niños cambian el mundo de acuerdo con sus intereses, por esta razón el juego simbólico aparece imprescindible para su desarrollo intelectual y afectivo, siendo de interés para recompensar sus necesidades no satisfechas, así como adaptación e inmadurez, inversión de los papeles, liberación y extensión del yo.

Evolución del juego según Jean Piaget

Piaget (1975) explica lo siguiente estableciendo períodos evolutivos:

Periodo o estadio	Tipo de juego	Características
Sensorio motriz o de inteligencia práctica (0 a 2 años)	Juego o ejercicios funcionales	<ul style="list-style-type: none"> • Finalidad: placer a través de gestos. • Utiliza: aparato motor
Pre operacional o de inteligencia intelectual (2 a 7 años)	Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere de pensamiento y de estructuras representativas “de símbolos” • Los objetos se manifiestan a partir de símbolos. • El juego tiene función catarsis
	Juegos dramático	<ul style="list-style-type: none"> • Es individual por lo general, si es colectivo no más de 2 o 3. • Enfoca situaciones familiares. • No alcanza una separación total de lo real y lo ficticio, son de muy corta duración.
	Juego socio-democrático	<ul style="list-style-type: none"> • Más colectivo: 5 ó 6 años. • Expresan verbalmente la situación en discusión. • Se manifiesta el símbolo colectivo, comparten el juego simbólico, los símbolos se acercan cada vez más a la realidad.
Operaciones formales (12 años en adelante)	Juego de instrucción	<ul style="list-style-type: none"> • Se ha logrado la solidificación, el niño siente la necesidad de crear por medio de materiales busca satisfacer sus necesidades y experimentar nuevas emociones. • El niño ha interiorizado todas las formas de juego y las aplica en la construcción.

Teoría socio cultural y el juego

Vygotsky (1924) formula su enfoque socio cultural, desarrollado en base a estudios Psicológicos realizados en la Escuela Soviética, donde afirma que el niño que se encuentra en edad escolar vive en un mundo imaginario o ilusorio, en el que aquel deseo irrealizable encuentra cabida; e este mundo lo denominamos juego. Vygotsky (1924) afirma que “La imaginación forma parte de un reciente proceso psicológico en el niño, donde representa una manera específicamente humana de actividad consciente. De la misma forma que toda la función del conocimiento nace originalmente de la acción, la imaginación es un juego sin acción”.

Sarlé (2008) dice que Vigotsky, cuando habla de juego se refiere exclusivamente al juego simbólico, como una contestación del niño frente a los requisitos del mundo de los adultos. La particularidad específica del símbolo lúdico, le posibilita llevar a una preparación de la necesidad no resuelta. Vigotsky recalca dos criterios que posibilitan diferenciar el juego infantil de otro estilo de actividad: la creatividad por parte del niño desde la imaginación a la elaboración de reglas, que no quedan restringidas, solo a los juegos clásicamente descritos como “regalados”, si no que constituyen toda situación de juego simbólico. Sarlé (2008) “La creación de una situación imaginaria no es un hecho fortuito en la vida del pequeño, sino la primera manifestación de su emancipación de las limitaciones situacionales”. Sarlé, presenta dos contradicciones del juego, la primera se fundamenta en que el niño actúa con un significado desequilibrado en una situación real. La segunda nos dice que en el juego el niño adopta a la vez la línea de menor resistencia y la de mayor resistencia sujetándose a reglas desprendiéndose a lo que desea y esto trae como resultado el camino hacia el máximo gozo en el juego. Sarlé (2008) dice que para Vigotsky el origen del juego es la acción y al dominar la acción por sobre el significado que puede ser o no ser comprendido el niño, es capaz de hacer más cosas de las que puede comprender, “Durante el juego, el niño siempre se sitúa sobre su edad promedio, por encima de su conducta , se afirmaría que el juego, va más allá de la realidad es decir se compara con un foco de una lente de aumento, el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una

considerable fuente de desarrollo”.

1.3.1.4. Asociación entre desarrollo, educación y el juego.

Martínez. (2000) En su libro “El juego y el desarrollo infantil” asevera que el juego va a favorecer el logro de capacidades necesarias para el desarrollo de su vida dentro de su grupo. Vigotsky en la investigación de su teoría sociocultural de formación de capacidades psicológicas nos da un claro ejemplo de su postura en el cual afirma que el proceso de socialización se inicia, con la madre, la familia, y cuando llega a la etapa escolar con sus compañeros de clase, así mismo con otros grupos atareos. En opinión de Vigotsky es un medio para el dominio de sus capacidades, así mismo argumenta que el juego es eternamente una actividad del dominio de la imaginación que compromete competencias particularmente humanas. La actividad lúdica se aparece unida a la situación imaginada en donde el comportamiento se libera de los límites al de la situación, Esto empieza desde los tres años sin límites de edad. El comportamiento está de acuerdo con el entorno y las cosas concretas que rodean al niño, más adelante el comportamiento humano estarán definido por una perspectiva interna y mental. En la actividad lúdica ocurre un contrasentido o una paradoja entre la aparición de una línea de mayor resistencia, es decir se trata de hacer lo que le agrada en un enlace con el placer, y de cierta forma lo que se desea. En el juego se alcanza el máximo desarrollo de autocontrol, debido a que el niño renuncia a lo que puede resultar más atractivo de forma inmediata para encausar el resultado de acuerdo con la realidad representada. En el nivel del juego están comprometidos los diversos atributos psicológicos de las personas, en un inicio los niños juegan en forma natural, sin importarle el resultado, no existe autodisciplina ni conciencia de asociación con la realidad. Y evoluciona hasta que se llegue a perfeccionar. El juego debe ser planificado y dirigido por parte de los adultos, así misma organización grupal para alcanzar objetivos específicos en el proceso de desarrollo durante la etapa de la niñez.

1.3.1.5. Características del juego o actividad lúdica

Narváez (1997). Da a conocer que los niños en sus primeros años de vida, alcanza a través del juego gradualmente una necesidad paulatina para describirse a sí mismo y lo que le rodea. En su esencia el juego se caracteriza por lo siguiente: Es una “actividad” que hace el niño en un continuo intercambio entre él y lo que le rodea. Es “Libre” a razón que el niño lo realiza espontáneamente, motivado y alentado desde su interior por el solo hecho de divertirse. Es “particular” y restringido a límites tanto de espacio y tiempo. Debido a que se van diferenciando de acuerdo a las etapas de evolución de los niños, así como a sus intereses y necesidades. Resumiendo, en la etapa del desarrollo un niño de un año descubre posibilidades a nivel corporal, hacia los dos años interpreta actividades habituales, interactúa con otros niños, al ir avanzar en edad el juego se convierte en más sofisticado.

Es “incierto”, debido a que tanto su desarrollo y resultado no pueden determinarse de antemano. El niño toma la decisión de qué, cuándo, dónde y cómo terminar su juego. Es “ficticio” debido a que excepto de la realidad objetiva, tiene una verdad personal para quien lo ejecuta. Así mismo es ficticio por que se juega como se fuera “real”, de tal modo que los implicados en el juego creen que es realidad, ejemplo: el preparar una comida. Todos los niños conocen que la situación no es real, pero se sienten involucrados participan del juego.

El juego es “orden”, Piaget, da a conocer tres etapas en el logro del sentido de la regla. Reglas motrices, donde enfatiza la repetición de determinadas acciones físicas (ejemplo, no pisar las líneas). Reglas coercitivas: orden unilateral, es decir que van de un solo lado estas reglas son adaptadas por una persona mayor o por las propias reglas del juego por ejemplo el juego de ajedrez. Reglas de observancia mutua, empieza cuando el niño piensa por su cuenta y se pregunta lo correcto e incorrecto por el sentido y finalidad de las reglas. En este caso las reglas no son impuestas, sino el resultado de un mutuo consenso. En conclusión, el juego prepara al niño para la vida futura, buscando el triunfo. Así mismo estimulando la socialización.

1.3.1.6. Clasificación de actividad lúdica o juego

Citando a Papalia (1993) dice que se tiene que implantar una jerarquía en las primeras observaciones de algunas acciones, acontecimientos o situaciones ya sea en la escuela, en casa, en el parque. Los niños y niñas juegan a cada momento con sus seres cercanos. Tomando la opinión de Dávila (1987) se presenta la siguiente clasificación, en donde se prioriza las áreas del ser humano que se desarrolla mediante el juego. Y son las siguientes:

- **Juego social:** se refiere a los juegos cuyo objetivo es la colaboración, el compañerismo, el espíritu fraternal entre otros. Estos juegos buscan la agrupación de los niños y niñas.
- **Juegos Sensoriales:** se refiere a aquellos juegos que tienen la capacidad de estimular la sensibilidad. Los niños al realizar este tipo de juego experimentan gozo con el simple hecho de manifestar sensaciones, ya que se divierten al escuchar diversos ruidos como cornetas, silbatos, tenedores botellas entre otros.
- **Juegos Motores:** se refieren a aquellos juegos de destreza, juegos de mano, juegos donde se usa la pelota y otros juegos que por que implica la fuerza como las carreras, saltos, etcétera.
- **Juegos Intelectuales:** se refiere a aquellos juegos donde interviene la comparación cuando se fija la atención en dos o más objetos para descubrir sus vínculos, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión de adivinanzas y la imaginación para la creación de cuentos.

1.3.1.7. El juego social y el desarrollo en el proceso socializador del niño.

Juegos con reglas: están organizadas a través de reglas entre los participantes. Los juegos simbólicos promueven el desarrollo de la socialización y se refuerza con los juegos con reglas, ya que ellos en un mecanismo que apoya al niño a desarrollar estrategias tanto de

interacción social como cognitivas, así mismo ayuda a los niños a regular la agresividad promoviendo el respeto mutuo y la convivencia pacífica.

Juego Cooperativo: los participantes brindan y reciben ayuda para fines comunes. En este juego se originan la comunicación, la cohesión y la confianza cuya finalidad es aceptarse, cooperar y compartir. Es fundamental reconocer los tipos de juegos sociales, ya que posteriormente serán aplicados en actividades de trabajo con el fin de conseguir objetivos que fomenten al desarrollo social de la persona humana, en especial a los niños.

Juego solitario Independiente: los niños y niñas se divierten solos con diferentes juguetes. Al jugar en solitario el niño aprende a solventar situaciones por sí mismo y eso puede aplicarlo después a otros ámbitos de la vida. Este tipo de juego es importante, ya que enseña a un niño cómo mantenerse entretenido a sí mismo, lo que le permitirá ser autosuficientes. Cualquier niño o niña puede jugar de forma independiente.

Juego asociativo: cuando los niños y niñas empiezan a interesarse por jugar con sus demás compañeros, integrándose con ellos y proponiendo actividades compartidas. Durante este juego pueden surgir fricciones o peleas, hemos de estar atentos y ayudarlos a buscar la tolerancia, la generosidad y la cooperación.

1.3.2. Taller:

1.3.2.1. Definición:

Está claro que para nuestro lenguaje común el significado de la palabra “taller”, es un lugar donde una o más personas construyen o reparan algo. Por ejemplo: taller de mecánica, carpintería, etc. Pero desde algún tiempo este concepto se ha ido ampliando hacia el campo de la educación. Ahora se considera taller a un lugar donde un conjunto de persona aprende algo innovador que le será útil para su vida. Para poder tener el claro el significado de taller se ha consultado los siguientes

autores: Reyes (2000) plantea que el taller es como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en donde se integra la teoría y la práctica como una fuerza motriz del proceso pedagógico. Aylwin y Gussi (2001) consideran el taller como una nueva modelo pedagógico que busca integrar la teoría y la práctica. Así mismo señala que el taller es considerado como un equipo de trabajo. Como hace notar Mirebant (2005) un taller pedagógico es una asamblea de trabajo donde los participantes se reúnen en pequeños grupos o equipos con el fin de realizar y organizar aprendizajes prácticos según los objetivos tipo de asignatura que se planteen y puede ejecutarse en un local, así como al aire libre. No se puede imaginar realizar un taller sin actividades prácticas, manuales o intelectuales. Investigando se encontró a los siguientes autores que se acerca más a la realidad educativa en las escuelas Bazarra L, y Casanova (2007). Donde clasifican los talleres de diferentes maneras: **Talleres de habilidades sociales** y talleres de trabajo social. Los autores definen al Taller de habilidades sociales como espacios para alumnos con dificultades de socialización y relaciones interpersonales. De ejecuta desde programas de servicio de orientación educativas y se da en las clases de tutoría. Por otro dicen que los talleres de trabajo social están orientados a desarrollar los valores de justicia, solidaridad y ciudadanía orientados a los que lo necesitan, lo consideran como un compromiso de la escuela con los barrios, ciudades y países, cuyo objetivo de este proyecto en tener buenos ciudadanos comprometidos con la realidad y su transformación. Y acercándonos más a la realidad educativa infantil Battista B. (2005), define a talleres infantiles como espacios de crecimiento, donde se comprometen con los niños y niñas realizar cosas productivas y de interés para ellos, así como de hacerles reflexionar de lo que están haciendo en él Batista dice además que es un lugar especializado en el que se desarrollan diferentes actividades previamente planificadas.

En conclusión, el taller pedagógico aparece como un camino idóneo para formar, desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que le permita a niños y niñas encontrarse con el conocimiento y cambiar el objeto, así como innovarse a sí mismo.

1.3.2.2. Consejos para realizar un taller:

Definir los objetivos para el taller: se debe definir lo que deseamos alcanzar con el taller. Se debe precisar el objetivo con precisión y coherencia, de modo que va a influir tanto el método de enseñanza que se usará, las actividades y la estrategia de evaluación.

Indagar quién es la audiencia: probablemente no siempre es posible conocer por anticipado a los participantes, sin embargo, es posible obtener información relevante acerca de ellos a través de breves preguntas al momento de inscribirse.

Decidir el método de enseñanza y planificar actividades apropiadas:

Los talleres deben promover la resolución de problemas y el logro de capacidades: Es por esta razón que debemos definir bien los objetivos de la sesión, así mismo tomar en cuenta si el formato del taller es el apropiado.

Presentar a los participantes entre sí: Conocer a los participantes nos permitirá centrarnos en el material apropiado. Así mismo deberemos encontrar un equilibrio entre las cosas a enseñar de este modo satisfacer las expectativas del grupo.

Preparar un ambiente relajado para aprender: El presentar a todos los miembros del equipo ayuda a crear un ambiente de confianza, cooperación mutua y colaboración. Así mismo debe de contar por con la agenda del taller anticipadamente. La participación activa y las preguntas también ayudaran a reforzar la sensación de tranquilidad y lugar relajado para el aprendizaje.

Brindar información relevante y práctica: La colaboración activa y la interacción entre los participantes es esencial para un taller exitoso, los participantes tienen que sentir que aprendieron algo.

1.3.2.3. Dimensiones de taller de juegos:

Juego de cooperación. Son juegos cuyo elemento fundamental es la cooperación entre los participantes. Se pone en marcha componentes de los juegos competitivos, creando un clima tranquilo y favorable a la cooperación en el grupo. En esta dimensión se busca que los estudiantes tengan la misma oportunidad de jugar, y de excluir o discriminar el juego. Evitar el cliché del "buen" o "mal" jugador, de tal modo que todo el grupo funciona como un equipo en el que cada persona aporta diferentes, destrezas o habilidades.

Juegos funcionales. Son la primera manifestación de juego relacionado con la actividad sensoria motriz, por medio del cual el individuo procura conocer y asimilar su entorno. Se basa en la reproducción de actividades, muecas o sonidos agradables. Esta clase de juego va a lo largo de toda la vida del sujeto debido a que es una fuente de satisfacción personal y camino para el aprendizaje de bosquejo de acción. De este juego aparece el juego tarea, empleado en la educación física como recurso didáctico para ayudar la adquisición de una habilidad motriz.

Juegos configurativos. Estos juegos tienen la finalidad que el estudiante aprenda manipulando diversos materiales, estos materiales pueden ser estructurados, cuando han sido elaborados con la finalidad de ser utilizados con un fin educativo, por otro lado, los materiales no estructurados son aquellos que no han sido elaborados para educar o jugar, pero de algún modo ofrece grandes posibilidades para que el niño, desde su propio interés y curiosidad natural investigue por sí mismo.

Juego dramático. En este juego se componen fundamentalmente de dos formas de comunicación: el lingüístico y la expresión corporal. En esta dimensión, el juego se puede desarrollar en forma libre, en el que se realiza sin ninguna dirección, donde la improvisación es de gran importancia. El juego dramático puede ser informal en el cual la persona encargada es quien dirige las reglas coordinando y organizando

acciones. Para la realización de este juego se tiene que organizar formalmente, disponiendo de un amplio espacio, que le permita el movimiento libre, por ejemplo, si es una obra teatral conocer su argumento, distribuir los personajes, así mismo ensayar oportunamente de este modo poder adecuar la adecuarla y presentarla dentro de nuestra capacidad. Dentro de este este juego dramático se considera el juego de relajación, que es uno de los más importantes, está organizado informalmente. Se organiza individualmente, en posición estática, no siempre se ejecuta después de los ejercicios, así mismo es aconsejable realizarlos antes de actuar, todo esto nos llevara a una mayor relajación y por ende a una mejor concentración.

1.3.3. Teoría de las Inteligencias Múltiples:

1.3.3.1. Definición:

Las inteligencias múltiples no son consideradas como una sola inteligencia, sino es un conjunto de diferentes capacidades, habilidades que tienen las personas que operan de forma distinta e independiente y con sus propias bases biológicas. El psicólogo Howard Gardner en su obra, *Frames of mind*, da a conocer su teoría de las Inteligencias Múltiples, sus investigaciones se fundamentan en los datos obtenidos de diferentes especialidades , tales como las neurociencias, psicología, antropología y otras afines, nos da a conocer la existencia de varias inteligencias relativamente autónomas y define la inteligencia como “la capacidad y potencial de resolver problemas y/o crear productos habituales que son importantes en un ámbito cultural o una comunidad” (Gardner, 1997). Las investigaciones que realizo a lo largo de su trayectoria profesional lo desvinculo con la tradicional idea de que la inteligencia es única e invariable y que la componían solamente dos habilidades: la lingüística y lógico matemático, por esta razón que describían a las personas como poseedora de una sola inteligencia que era medible y cuantificable. Consideraba así mismo que el empleo de los test psicométricos restringía la visión de la misma debido a que daba la errada importancia a un solo rendimiento académico y no a las múltiples

capacidades, habilidades y capacidades de las personas que no obtenían puntajes altos en dichos test de evaluación. De tal modo que a través de estas ideas no se puede entender la extensión de aquella capacidad humana para resolver problemas. Para argumentar su investigación, Gardner da a conocer evidencias que ayudan a afirmar la existencia de una multiplicidad de inteligencias y que estas no deben ser confundidas con habilidades, aptitudes o talentos específicos.

1.3.3.2. Fundamentos de la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner:

Según Velasco (1999, citado por Armsntrong, 2004), los criterios en los que Gardner fundamenta su teoría son los siguientes:

Para empezar este trabajo de las inteligencias múltiples que luego sirvió como evidencia, se estudió a personas que padecieron daños cerebrales como lesiones o apoplejías, en estos estudios se dieron cuenta en aquellos pacientes que sufrieron apoplejías no tenía problemas algunos en el habla, pero sí mostraba dificultad para moverse en el espacio o regresar a casa por sí solo. Cuando se presentaba este caso, en que dos habilidades puedan independizarse entre sí, es ahí donde confirma y sustentar su idea en que la inteligencia lingüísticas y viso-espacial están separadas. Es decir, una no interfiere en la otra. Asimismo, otra idea que le ayuda a corroborar su idea son la existencia de aquéllas personas mal llamadas “Sabios o Idiotas”, asimismo con las personas prodigios o excepcionales. Ciertas capacidades actúan individualmente unas de otras. Por citar algunos ejemplos el caso se los niños prodigios muestra habilidades muy por encima de los demás niños destacando por ejemplo en ajedrez, música, matemáticas, comunicación etc., pero resultan comunes en otras áreas Esto significa la presencia de una o más inteligencias identificables que desempeñen una función principal se fundamentan en las investigaciones de la psicología cognitiva y la experimental para probar la existencia de múltiples inteligencias. Por citar como ejemplo se hizo un estudio en donde se indica a las personas que desarrollen dos actividades al mismo tiempo y se observa que algunas habilidades

funcionan de manera independiente tal es el caso del proceso espacial y lingüístico. Sin embargo, pese a que Gardner no esté de acuerdo con las evaluaciones psicométricas, estas ayudan a evidenciar la autonomía de algunas inteligencias. Por citar un ejemplo Así, en la inteligencia musical, serían el pentagrama y las notas musicales; para la inteligencia lógico-matemática, los sistemas numéricos y de notación matemática, etc. Como hace notar Gardner (2000) las inteligencias son potenciales y que se pueden manifestar o no en actividades significativas dependiendo de algunos factores importantes como como los ambientales y culturales. De igual modo las inteligencias no actúan de manera aislada. En cualquier momento determinado entra en juego una combinación de inteligencias y habilidades. Y es primordial tener en cuenta que las inteligencias trabajan juntas de manera compleja diferentes actividades diarias, contextos sociales y culturales que tienen las personas para resolver problemas, Únicamente en casos de las personas mal llamadas “Sabios e idiotas” además se ha podido verificar que personas con lesiones cerebrales determinadas han desarrollado una inteligencia de manera aislada. Gardner (1999) defiende su postura que todas las personas tienen todas las inteligencias y pueden usarlas siempre, no obstante, se diferencian entre sí por su “perfil de inteligencia” determinado, que se determina por una aleación especial y única que cada persona lo utiliza para solucionar sus problemas. Asimismo, Gardner (1999), toma en cuenta que la mayoría de las personas pueden desarrollar o potenciar cada inteligencia hasta un nivel adecuado de competencia, esto significa, que una persona que tiene problemas en un área puede lograr, mediante una adecuada estimulación e instrucción, un desempeño alto en dicha área.

1.3.3.3. Los ocho tipos de inteligencias según Gardner.

Gardner (2000) analiza y resume sus estudios basándose en diversas fuentes de la presencia de ocho clases de inteligencias: lingüística,

lógico-matemática, viso-espacial, cinestésico-corporal, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista. Gardner considera que la inteligencia es funcional y se expresa en distintos contextos y maneras. Asevera que las inteligencias son construcciones científicas, y se agrupan de la siguiente manera:

Inteligencia lingüística. Es la habilidad que tienen las personas para comunicarse en forma efectiva al hablar o escribir. Asimismo, para aprender idiomas, comunicar sus sentimientos e ideas usando de un modo efectivo la capacidad lingüística. Así como también tienen la habilidad de usar el lenguaje para expresarse poéticamente y a su vez retóricamente. Quienes gozan de esta inteligencia son: escritores, poetas, abogados, líderes políticos y otras profesiones que utilizan otras habilidades para comunicarse.

Inteligencia lógico-matemática. Es la capacidad de trabajar y pensar en términos numéricos, analizando razonando, sintetizando. Se localiza en el hemisferio cerebral izquierdo, la cual permite razonar adecuadamente, relacionando y operando conceptos abstractos. Empleando la deducción e inducción. Además de usar la categorización, clasificación, cálculo, usando las proposiciones: si-entonces, causa –efecto, así como la demostración de las hipótesis.

Inteligencia Visual-Espacial. Se llama inteligencia espacial porque está relacionada en la resolución de problemas espaciales, ya sean reales o imaginarios. Es la capacidad para observar con precisión el mundo visual y espacial, y la habilidad para realizar cambios en ellas. Además, permite calcular el movimiento y la distancia es decir las personas que tienen dicha habilidad para pensar y visualizar el mundo en tres dimensiones, esto le permiten reconocer una figura por sus formas con independencia de la perspectiva tomada desde sus distintos ángulos. Asimismo, abarca susceptibilidad al color, la forma, las líneas y la orientación, les permite relacionar todos estos elementos y representarlos de manera gráfica.

Inteligencia Corporal Cinestésica: Es la capacidad donde se une la mente y el cuerpo de forma hábil y precisa usando el movimiento coordinado, equilibrado, con destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad de todas las partes del cuerpo. Asimismo, para manipular objetos físicos. Con el desarrollo de esta inteligencia nos permite sentar los cimientos del conocimiento, a través de las experiencias sensoriomotoras que vivenciamos diaria, por medio de ella se expresa lo aprendido a través del movimiento con distintos lenguajes del cuerpo, así como las emociones y sentimientos.

Inteligencia musical. Es la capacidad para reconocer, apreciar, discriminar, transformar, crear y expresar variados sonidos asimismo percibir sus elementos tales como: intensidad, dirección, tono, timbre y frecuencia además de distinguir un sonido entre otros a la vez desde sus primeras melodías, así como reproducirlas respetando sus cualidades sonoras. Esta inteligencia se puede manifestar a muy temprana edad y está relacionada con las inteligencias Kinestésica-corporal, Lógico matemática y la visual-espacial. Posibilitando que las personas logren la competencia de atención y concentración.

Inteligencia interpersonal. Es la habilidad la que nos permite interactuar con otras personas de forma empática, armónica y afablemente con otras personas, comprendiente y compartiendo sus sentimientos, pensamientos y necesidades. Así mismo esta inteligencia nos va a permitir interactuar con los demás comunicarnos y organizarnos en grupos, negociar y establecer conexiones personales.

Inteligencia Intrapersonal. Es la capacidad de conocerse a uno mismo y la forma como actuar frente a determinadas situaciones de la vida. Esto nos va permitir organizarnos mejor. Además, nos va a permitir conocer nuestros estados de ánimo temperamentos, deseos motivaciones, así como tener la habilidad para la autodisciplina, auto comprensión y autoestima. Al final de ello vamos a tener como resultado el éxito tanto en nuestra vida personal y en el trabajo.

Inteligencia naturalista. Es la habilidad para entender el mundo natural. Ser sensibles ante ella y poder comprender los hechos de la naturaleza.

Las personas que poseen esta inteligencia son hábiles para observar, identificar y clasificar, las especies orgánicas e inorgánicas. Pueden identificar especies clasificarlas establecer semejanzas y diferencias entre ellos, descubrir nuevas especies. Así mismo de preservarlas.

1.3.3.4. Definición de inteligencia corporal cinestésica.

Para Gardner es la capacidad donde se une la mente y el cuerpo de forma hábil y precisa usando el movimiento coordinado, equilibrado, con destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad de todas las partes del cuerpo. Asimismo, para manipular objetos físicos.

Con el desarrollo de esta inteligencia nos permite sentar los cimientos del conocimiento, a través de las experiencias sensoriomotoras que vivenciamos a diario, por medio de ella se expresa lo aprendido a través del movimiento con distintos lenguajes del cuerpo, así como las emociones y sentimientos.

Gardner (1994) en su libro Estructuras de la mente nos dice que trata como centro de la inteligencia corporal cinestésica dos destrezas: el propio control de los movimientos corporales y la destreza para manejar objetos con habilidad. Como afirma Gardner en el caso de otras inteligencias, estos dos componentes principales pueden darse independientemente; pero en el caso típico, la destreza para emplear el cuerpo para fines funcionales o expresivos tiende a ir junto con la habilidad para el manejo de objetos. Así mismo afirma que el propio uso corporal se puede diferenciar en variedades de formas. Se puede usar todo el cuerpo para realizar alguna actividad, así como: correr o caer especialmente para fines expresivos. Comenta que hay deportes donde se despliega todas las habilidades motoras gruesas del cuerpo, por ejemplo: el fútbol, boxeo, natación etc. Así mismo en las actividades donde se realizar movimientos delicados que comprenden un control preciso, para conseguir movimientos motores finos, como la destreza para usar las manos y dedos.

Inteligencia Corporal Cinestésica

1.3.3.5. Definición:

De acuerdo a Gardner (1994) sostiene que la inteligencia Corporal Cinestésica es la habilidad y destreza de utilizar el cuerpo para manifestar emociones, ejecutar juegos, así como para idear nuevos inventos y o resolver problemas.

1.3.3.6. Dimensiones de inteligencia corporal cinestésica

Consta de dos dimensiones: Expresión Corporal y Motricidad.

- **Expresión corporal:**

Gardner (1994) señala que la expresión corporal es el talento, habilidad y destreza para utilizar el cuerpo en formas muy marcada con fines expresivos por citar un ejemplo, cuando observamos a un mimo como Marceau fingir correr, escalar o levantar una maleta pesada.

Bolaños (2006), sostiene que la expresión corporal es una manera de comunicación humana, en donde usa como recurso el movimiento de su cuerpo. En otras palabras, la expresión corporal constituye un lenguaje universal para todos los hombres, se apoya en la capacidad de transmitir, gestos y sentimientos por medio del movimiento.

Esta clase de comunicación posibilita al niño liberar energía y expresar sus estados de ánimo, lo que permite el desarrollo de su potencial creativo.

En la definición de la presente investigación, la expresión corporal es una forma de comunicarse usando un lenguaje corporal el cual se realiza a través de gestos, miradas, expresiones corporales.

- **Motricidad:**

Según Gardner (1994) afirma que la motricidad es la capacidad para trabajar hábilmente con objetos, ya sea movimientos motores finos de dedos y manos, así como los movimientos motores gruesos del cuerpo.

Según Collado (2003) Dice que la Motricidad es la disposición, destreza que tiene tanto el hombre como los animales de producir movimiento por sí mismos. En dónde hay una combinación armónica y sincronización adecuada a través de todas las estructuras que participan en el movimiento como el sistema nervioso, órganos de los sentidos, y el sistema musculo esquelético.

La Motricidad puede clasificarse en Motricidad Fina y Motricidad Gruesa.

En la definición considerada en la tabla de especificaciones de esta investigación se dice que La motricidad es la capacidad y/o habilidad que tiene el ser humano para producir movimiento, donde tiene que haber una adecuada sincronización, así como una coordinación de las estructuras que influyen en el movimiento como los sistemas: nervioso, musculo esquelético y los órganos de los sentidos.

1.3 Formulación del problema:

¿En qué medida la aplicación de un Taller de juegos desarrolla la Inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017?

1.4 Justificación del estudio:

La investigación es de **relevancia social** porque ayudará a la sociedad futura que son los niños a tender una inteligencia desarrollada que lo conllevara a entender mejor la realidad actual para lograr la adaptación social y desarrollo humano. Del mismo modo la presente tesis doctoral

brindará múltiples alternativas para el desarrollo cognoscitivo en los niños y niñas con el propósito de ser mejores seres humanos en nuestra alicaída sociedad.

La investigación es de **valor práctico** porque las deducciones de la aplicación de un taller de juegos para los niños y niñas de 3 años se logrará potencializar la inteligencia global a través del uso del cuerpo para expresar sus emociones y también tener la habilidad de crear inventos, resolver los problemas que se presentan en la vida cotidiana y en la ciencia con el fin de que puedan lograr un desarrollo integral y una adecuada adaptación dentro de la sociedad, también se puede mencionar que resultados que se presentan en la investigación servirá como fuente de información y de consulta científica de manera que dará la posibilidad de la toma de decisiones de manera apropiada para tratar la variable estudiada que es de suma importancia para el desarrollo del ser humano.

La investigación tiene un **valor teórico** por tratarse de una variable de suma importante como es la inteligencia corporal cinestésica, pues se investigará en sus diferentes dimensiones con la debida importancia que se le debe como es la expresión corporal y motricidad; se presentará conceptos de comunicación corporal, habilidad y destreza en la fina motricidad; Por otro lado constituye se expondrá una serie de juegos debidamente diseñados y seleccionados para desarrollar cada una de las inteligencias múltiples. Por otro lado también es importante pues mejorará la práctica educativa resaltando la validez de la teoría de las Inteligencias Múltiples.

La investigación tiene valor metodológico porque se construyó un instrumento validado y confiable para medir cada uno de las dimensiones consideradas de manera que los resultados obtenidos reflejen la realidad problemática de esta población y que a su vez servirá para su aplicación en otras poblaciones de similar comportamiento

1.6 Hipótesis general

Hi: La aplicación de un taller de juegos desarrolla significativamente la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

Ho: La aplicación de un taller de juegos no desarrolla la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

1.6.1. Hipótesis específicas

Hi₁: La aplicación de un taller de juegos desarrolla significativamente la dimensión expresión corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

Ho₁: La aplicación de un taller de juegos no desarrolla la dimensión expresión corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

Hi₂: La aplicación de un taller de juegos desarrolla significativamente la dimensión motricidad en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

Ho₂: La aplicación de un taller de juegos no desarrolla la dimensión motricidad en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

1.3 Objetivos:

1.3.1 General:

Determinar que la aplicación de un taller de juegos desarrolla la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

1.3.2 Específicos:

- a. Medir los niveles obtenidos en la inteligencia corporal cinestésica, en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017, mediante el pre test, al grupo control y experimental.
- b. Aplicar un taller de juegos a los niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017 del grupo experimental.

- c. Medir los niveles obtenidos en las inteligencia corporal cinestésica, en los niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017, mediante el post test, al grupo control y experimental.
- d. Comparar los resultados obtenidos, respecto a la inteligencias corporal cinestésica, en el pre y post test del grupo control y experimental.

II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación

Hipotético deductivo

En la investigación actual se apeló al método hipotético-deductivo, que proviene de una verdad general para llegar a un juicio de verdad particular o específica. Lo básico del método deductivo es el argumento deductivo, que lo conforma dos premisas importantes, la universal y la particular, desde donde se tiene la deducción de la conclusión que es derivada por la referencia de la premisa universal a la particular (Hernández, 2008).

El método hipotético deductivo conlleva a las indagaciones cuantitativas, lo que involucra que de una conjetura general nazcan indiscutibles hipótesis, de las cuales en posterior ocasión son comprobadas con las observaciones de la realidad problemática.

Inductivo Hipotético

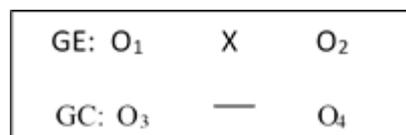
En la presente investigación se usó el método inductivo-hipotético; fundamentalmente con la observación y la experiencia de los acontecimientos particulares que se presentan, para luego llegar a la conclusión en una verdad general; entonces se parte de la observación y el análisis de los hechos o casos particulares para establecer generalidades (hipótesis, leyes y teorías) a fin de desbordar el ámbito reducido en que se inicia la investigación.

La utilización del presente método se realizó en el campo, de manera que se revelo cualidades sobre lo investigado; siguiendo un análisis de la información que se logró obtener para estudiar el comportamiento de la variable desde la realidad objetiva, permitiendo llegar a la formulación de juicios generales, del porqué de la problemática estudiada.

El diseño de la investigación corresponde a los denominados diseños experimentales del tipo **cuasi experimenta**, debido a que los

individuos incluidos en el grupo control y experimental ya están fijados o formados, los elementos no se asignan al azar, sino que dichos grupos ya están conformados con anterioridad del experimento y reside en que una vez que se monta de los dos grupos, se debe apreciar a ambos en la variable dependiente, luego a un grupo se exterioriza a la presencia de la variable independiente (tratamiento experimental) y el otro no. Subsiguientemente, los dos grupos se cotejan para saber si el grupo arriesgado a la variable independiente difiere del grupo que no fue arriesgado.

El diagrama del diseño específico es el siguiente:



Dónde:

GE= Grupo Experimental

GC= Grupo Control

O₁ = Pre test al grupo experimental

O₂ = Post test al grupo experimental

X = Aplicación del taller de juegos

O₃ = Pre test al grupo Control

O₄ = Post test al grupo Control

2.2 Variables, operacionalización

Variable independiente: Taller de Juegos

Variable dependiente: Inteligencia corporal cinestésica

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Taller de Juegos	El juego como cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final, realizado voluntariamente, sin compulsión, ni presión externa. El juego es la primera actividad que tiene el niño para desarrollar su sentido de autonomía y capacidad, para comprender lo que significa elegir o verse limitado. (Hurlock, 1998).	<p>Conjunto de juegos en los que existe interacción social que consiste en ejecutar movimientos, crear nuevas formas y representar situaciones reales o imaginarias.</p> <p>El taller consta de 14 sesiones que se desarrollaran durante tres meses, las cuales se evaluaran internamente mediante una lista de cotejo.</p>	Juego de cooperación	<ul style="list-style-type: none"> Juega con sus compañeros de manera organizada para lograr una meta. Participa con sus compañeros para obtener metas en conjunto. 	Nominal
			Juegos funcionales.	<ul style="list-style-type: none"> Juega usando los músculos de los brazos, piernas y cuello para divertirse. Realiza ejercicios físicos imitando a la profesora de forma coordinada. 	
			Juegos configurativos	<ul style="list-style-type: none"> Realiza figuras diversas usando material concreto estructurado. Realiza figuras diversas usando material concreto no estructurado. 	
			Juego dramático	<ul style="list-style-type: none"> Inventa una historia, un cuento o un relato para actuar teatralmente. Representa personajes ideales con hechos o acontecimientos que le llaman la atención. 	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Inteligencia corporal cinestésica	Gardner sostiene que la inteligencia Corporal Cinestésica es la capacidad y habilidad de utilizar el cuerpo para manifestar emociones, ejecutar juegos así como para idear nuevos inventos y o resolver problemas. Gardner (1994).	La Inteligencia Corporal Cinestésica será medida mediante la aplicación de una ficha de observación, que consta de dos dimensiones las cuales están orientadas a medir la Expresión corporal y la motricidad. Así mismo está constituida por 25 ítems, los cuales servirán para determinar las habilidades básicas de la Inteligencia Corporal Cinestésica.	Expresión corporal	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica a través de un lenguaje corporal. 	<ul style="list-style-type: none"> Explora el entorno y los objetos por medio el tacto y el movimiento. Se divierte con la sensación que le genera su cuerpo en movimiento. Gusta de las experiencias concretas de aprendizaje, tales como salidas al campo. Comunica su sentimiento a través de la danza. Tiene condiciones para la actuación al dramatizar cuentos y canciones Participa en dramatizaciones y juegos, montaje de objetos y ejercicio físico. Desarrolla la imaginación y placer en variadas situaciones de juego. Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría tristeza, enojo, etcétera). 	Ordinal
			Motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra destreza en su motricidad fina. 	<ul style="list-style-type: none"> Le gusta amasar y modelar, plastilina , arcilla u otras experiencias táctiles Arma y desarma cosas. 	

					<ul style="list-style-type: none"> - Le gusta Tocar, apretar, sacudir, golpear, pellizcar, agitar, agarrar y soltar, palmear, frotar palmas y objetos de diferentes texturas y tamaños. - Hace ejercicios de manos y dedos: golpeando la mesa, jugando a los títeres con manos y dedos. - Tiene muy buena coordinación fina al pintar, punzar, enhebrar. recortar, moldear, dibujar. - Tiene muy buena coordinación fina al rasgar y plegar el papel. - Corta siguiendo una línea recta, luego oblicua o inclinada. - Traslada objetos pequeños como: lentejas, garbanzos, semillas, alpiste, etc. de un plato a otro, sólo usando los dedos índice y pulgar.
				<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra destreza en su motricidad gruesa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explora su posibilidad de movimiento vivenciando el equilibrio en su postura desplazándose y juegos libres. - Demuestra condiciones de atletismo al correr, saltar,

					<p>brincar y moverme rápidamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene un buen sentido del equilibrio, flexibilidad y la coordinación al hacer ejercicios. - Realiza un recorrido, sin salir, sobre líneas trazadas en el piso, y pueden ser líneas rectas, curvas y con quiebre. - Baila en diferentes ritmos procurando que tome el ritmo de la música constantemente. - Tiene coordinación muscular especialmente en marchas y equilibrio. - Coordina todos sus movimientos cuando camina, corre, salta, trepa y rodea. - Coordina sus movimientos visomotriz: óculo-manual (lanzar recibir) - Coordina sus movimientos óculo-podal (patear y recibir). 	
--	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

2.3 Población, muestra

2.3.1 Población:

Población objeto de estudio, estuvo constituido por 60 niños y niñas de 3 años que se hallaron matriculados y asisten con regularidad a las Instituciones Educativas Santa Rosa y Nuevo Perú, esta población se presenta en la siguiente tabla.

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes de las Instituciones Educativas Santa Rosa y Nuevo Perú

Institución Educativa	Aulas	edad	Cantidad		Total
			niños	niñas	
Santa Rosa	Solidaridad	3 años	16	14	30
	Respeto	4 años	10	16	26
	Resonsabilidad	4 años	14	16	30
	Amor	5 años	13	15	28
Nuevo Perú	Verde	3 años	15	15	30
	Naranja	4 años	16	14	30
	Turqueza	4 años	14	12	26
	Amarilla	5 años	18	12	30
Total			116	114	230

Nota: Nóminas de Matricula de las instituciones educativas.

2.3.2 Muestra:

La muestra fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico intencional o de conveniencia.

Este muestreo tiene como característica el esfuerzo voluntario de lograr muestras "representativos" a través de la inclusión en la muestra de conjuntos supuestamente típicos, es decir el investigador seleccione directa e intencionadamente los elementos de la población.

En nuestro caso se optó por este tipo de muestreo por la facilidad de acceso a los estudiantes de las instituciones educativas Instituciones Educativas Santa Rosa y Nuevo Perú.

Tabla 2

Distribución de la población de estudiantes de 3 años de la población de las Instituciones Educativas Santa Rosa y Nuevo Perú.

Institución Educativa	Aula	Cantidad		Total
		niños	niñas	
Santa Rosa	(Grupo Experimental)	16	14	30
	Solidaridad			
Nuevo Perú	(Grupo Control)	15	15	30
	Verde			
Total		33	27	60

Nota: Fuente Nominas de Matricula

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1 Técnicas

La Observación franca es la técnica de investigación que se llevó a cabo, cuando el investigador recolecta información frente al objeto; sin ningún intermediario (Tecla, 2009).

2.4.2 Instrumentos:

a. Guía de observación

Esta Guía de observación permitió recoger información de manera interna sobre los logros de los estudiantes en relación a las actividades realizadas en el taller de juego, es decir para observar y evaluar el proceso de aplicación de las sesiones que conforman el programa de juegos.

Instrumento:

Se utilizó el Test de inteligencia corporal cinestésica, el cual mide la inteligencia corporal cinestésica de manera global y en cada una de sus dimensiones como es la expresión corporal y la motricidad.

2.4.3 Validación y confiabilidad:**Validación del instrumento**

El instrumento fue evaluado a través del criterio de expertos (5 expertos) que de acuerdo a su experiencia y metodología procedieron revisar la tabla de especificaciones y evaluaron cada ítem, tomando en cuenta las siguientes categorías: Claridad. Relevancia y Coherencia. Mediante el coeficiente de V de Aiken resultó tener un valor de 1 y donde se pudo verificar que los ítems incluidos en la guía de observación cubren efectivamente todos los aspectos o dimensiones relevantes en la variable de estudio: inteligencia corporal cinestésica.

Confiabilidad del instrumento

Para obtener la confiabilidad del test de la Inteligencia Corporal Cinestésica se utilizó el coeficiente de alfa de Cronbach dando como resultado de 0,95 lo cual determina que es confiable para su aplicación.

2.5 Métodos de análisis de datos

Para el respectivo análisis se tomó en cuenta los datos recolectados tanto en el pre y post test, de acuerdo a las dimensiones de la competencia digital docente. Las sendas que se siguieron para realizar este análisis fueron:

- a) Elaboración de la matriz de la base de datos para digitar la información recabada.
- b) Realización del análisis estadístico descriptivo: cálculo de los puntajes totales de la variable y dimensiones en el pre test y post test tanto en el grupo experimental como en el de control; la determinación de los niveles por variable y dimensión; representación de los resultados en tablas y gráficos estadísticos para la interpretación de la información.

c) Realización del análisis estadístico inferencial: contrastación de las hipótesis con la finalidad de dar respuesta a nuestro problema y hacer las comparaciones en cada uno de las dimensiones de la variable en estudio.

Para probar las hipótesis planteadas se utilizó la Pruebas no paramétricas, debido a que los datos obtenidos no tenían una distribución normal.

La prueba de hipótesis se realizó en cuatro pasos:

1º La prueba de hipótesis para verificar si los grupos de estudio son equivalentes al inicio del experimento, considerando un 95% de confianza. Se evaluó el promedio del pre test tanto del grupo experimental como del grupo de control.

2º La prueba de hipótesis para las medianas evaluando el pre test y post test del grupo control, con el objetivo de analizar la homogeneidad del grupo durante el experimento. También se utilizará un 95% de confianza.

3º La prueba de hipótesis para las medianas evaluando el pre test y post test del grupo experimental, con el objetivo de analizar el impacto después de aplicar el programa. También se utilizará un 95% de confianza.

4º La prueba de hipótesis para verificar la equivalencia de grupos al final del experimento, se evalúa el promedio del post test tanto del grupo experimental como del grupo de control. También se utilizó un 95% de confianza. Esta es la prueba que nos concluyó si hay un impacto significativo del programa.

Para el proceso de los datos, presentación y análisis de los datos se utilizó el programa Excel y el Paquete de Análisis Estadístico para la Investigación en Ciencias Sociales SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) Ver. 23.

A. Medidas de tendencia central:

Son parámetros estadísticos que representan la agrupación de un conjunto de datos; se hará uso de la siguiente medida.

1. Media aritmética (Ma):

Se utilizó esta técnica estadística para calcular el valor promedio de las observaciones en la aplicación del pre test y pos test.

B. Medidas de variabilidad:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

- **Desviación estándar (S):**

Es el grado de desviación que se utilizó para las observaciones, con respecto al promedio.

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^N (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

- **Coefficiente de variabilidad (CV%)**

Se mide el porcentaje de la variación que existe entre los puntos obtenidos en el pre test y pos test que se aplicó a la muestra de la investigación.

Fórmula:

$$CV\% = \frac{S}{\bar{X}} \times 100$$

B. Inferencia estadística:

- **Prueba "t". Student**

Esta Prueba estadística que se aplicó en la contrastación estadística de la hipótesis.

$$t_e = \frac{\bar{x}_e - \bar{x}_c}{\sqrt{\frac{(n_e - 1)s_e^2 + (n_c - 1)s_c^2}{n_e + n_c - 2} \left(\frac{1}{n_e} + \frac{1}{n_c} \right)}}$$

- **U de Mann-Whitney**

En estadística de prueba U de Mann-Whitney o prueba de suma de rangos Wilcoxon, es una prueba estadística no paramétrica que se aplica para 2 muestras independientes. Es la versión de la prueba no paramétrica de la llamada prueba t de Student.

Para el cálculo del estadístico U se le asignó a cada valor de las dos muestras su respectivo rango para su construcción

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$
$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Donde n_1 y n_2 son los respectivos tamaños de la muestra 1 y 2; R_1 y R_2 es la sumatoria de los rangos de los datos de las muestra 1 y 2 respectivamente.

El estadístico U se define como el mínimo de U_1 y U_2 .

Los cálculos obtenidos se tomaron en cuenta con la presencia de las observaciones exactas en el momento de la ordenación. Sin embargo, si su número es pequeño, se puede ignorar esa circunstancia.

Criterio de decisión para evaluar la significancia de la prueba estadística

Si $p < 0.05$, Existe diferencia significativa entre las variables de la investigación.

Si $p < 0.01$, Existe diferencia altamente significativa entre las variables de la investigación.

Si $p > 0.05$, No existe diferencia estadísticamente entre las variables de la investigación.

2.6 Aspectos éticos

Principio de Beneficencia: Las unidades de análisis de la investigación no resultaron ser expuestas a escenarios y prácticas con las cuales pudieran resultar lastimados.

Principio de Justicia: La información que se recolectó en el curso de la investigación se conserva en absoluta confidencia, de manera que cualquier información no será mostrada al público ni será accesible a otras partes que no sean envueltas en la investigación. Luego se consideró en todo instante, un trato ecuánime, cortés, imparcial y amable hacia los alumnos.

Asentimiento Informado: Es la manera mediante el cual se avala que cada niño o niña ha mencionado voluntariamente su propósito de participar en la investigación, toda vez que su padre o apoderado asentó su conformidad de que su menor hijo participe.

Consentimiento Informado: Mediante este procedimiento se informó a los apoderados de los niños o niñas sobre los objetivos de la investigación de manera que ellos han comprendido y entendido en función a los objetivos de la investigación, los patrocínios que puede traer, sin ocultar los posibles riesgos a pesar que son mínimas.

Principio de originalidad: La data obtenida es fidedigna y original obtenida de las unidades muestrales, el constructo de la investigación y la presentación de los resultados y discusión tiene originalidad de interpretación para ser tomado en cuenta en futuras investigaciones.

III. RESULTADOS

3.1. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

3.1.1. Resultados a nivel de variable

Tabla 3

Niveles de la de Inteligencia Corporal Cinestésica del grupo experimental

NIVEL	Pre test		Post test	
	N° estudiantes	%	N° estudiantes	%
Inicio	5	17%	0	0%
Proceso	25	83%	0	0%
Logro esperado	0	0%	0	0%
Logro destacado	0	0%	30	100%
Total	30	100%	30	100%

Nota. Resultados de la aplicación del Test de Inteligencia Corporal Cinestésica

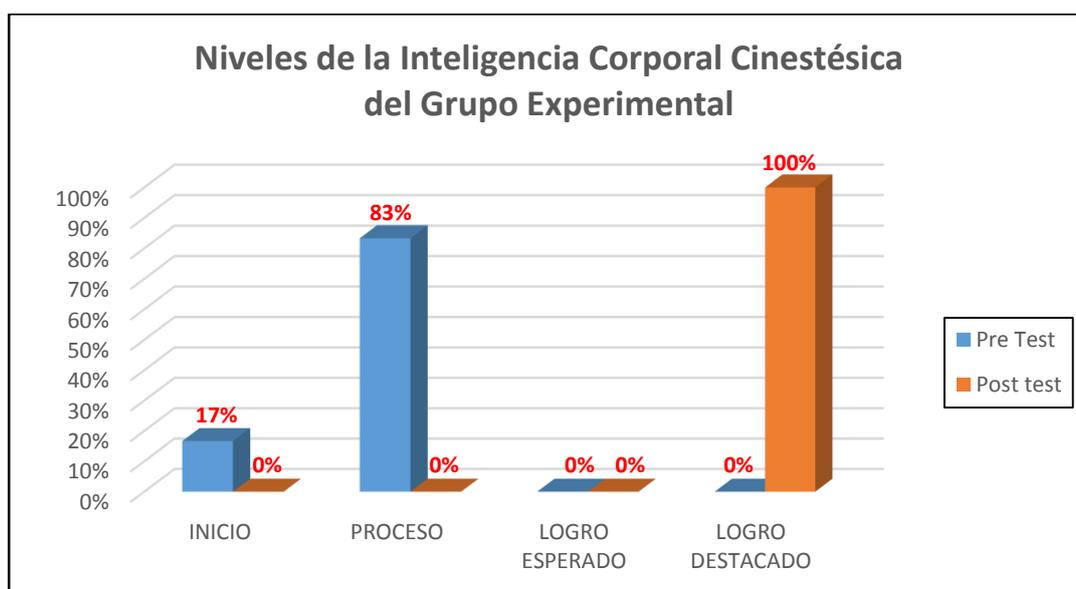


Figura 1. Niveles de la Inteligencia Corporal Cinestésica del grupo experimental

Interpretación

En la Tabla 3 y Figura 1, podemos observar que el nivel predominante de la Inteligencia Corporal Cinestésica en el pre test del grupo experimental es el nivel proceso con un 83%, mientras que en el post test se observa una mejora considerable, pues el nivel predominante es el logro destacado con un 100%.

Tabla 4

Niveles de la de Inteligencia Corporal Cinestésica del grupo control

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	N° estudiantes	%	N° estudiantes	%
Inicio	6	20%	4	13%
Proceso	24	80%	26	87%
Logro Esperado	0	0%	0	0%
Logro Destacado	0	0%	0	0%
Total	30	100%	30	100%

Nota. Resultados de la aplicación del Test de Inteligencia Corporal Cinestésica

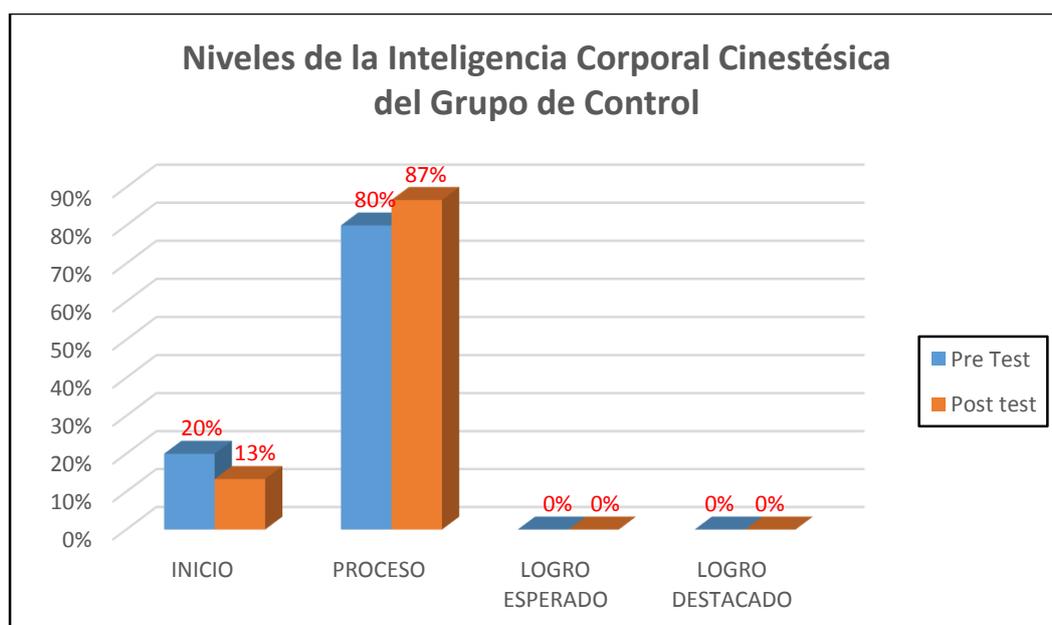


Figura 2 Niveles de la Inteligencia Corporal Cinestésica del grupo de control.

Interpretación

En la Tabla 4 y figura 2, como podemos observar el nivel predominante de la Inteligencia Corporal Cinestésica en el pre test del grupo de control es el nivel proceso con un 80%, mientras que en el nivel inicio tiene un 20%, dichos niveles se mantienen en post test aunque con una pequeña variación porcentual, pues ahora el nivel proceso tiene 87% y el nivel inicio tiene 13%.

3.1.2. Resultados a nivel de dimensiones

Tabla 5

Niveles de la de Inteligencia Corporal Cinestésica en la dimensión Expresión Corporal del grupo experimental

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	N° estudiantes	%	N° estudiantes	%
Inicio	6	20%	0	0%
Proceso	24	80%	0	0%
Logro Esperado	0	0%	0	0%
Logro Destacado	0	0%	30	100%
Total	30	100%	30	100%

Nota. Resultados de la aplicación del Test de Inteligencia Corporal Cinestésica

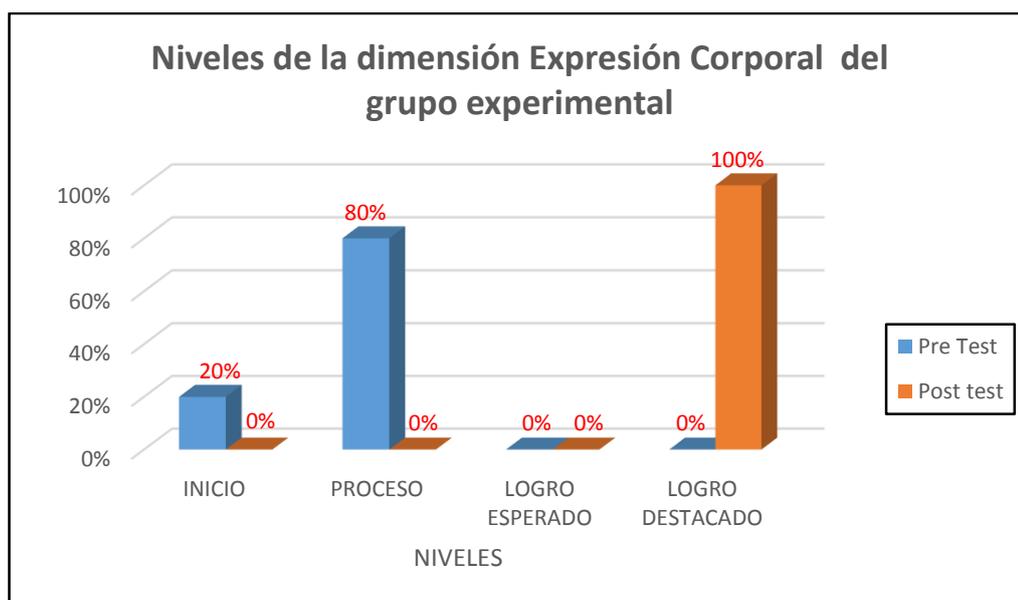


Figura 3 Niveles de la Expresión Corporal del grupo experimental

Interpretación

Como podemos observar de la Tabla 5 y Figura 3, el nivel predominante de la Inteligencia Corporal Cinestésica en la dimensión Expresión Corporal en el pre test del grupo experimental es el nivel proceso con un 80%, mientras que en el post test se observa una mejora considerable, pues el nivel predominante es el logro destacado con un 100%.

Tabla 6

Niveles de la de Inteligencia Corporal Cinestésica en la dimensión Expresión Corporal del grupo de control

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	N° estudiantes	%	N° estudiantes	%
Inicio	3	10%	2	7%
Proceso	27	90%	28	93%
Logro Esperado	0	0%	0	0%
Logro Destacado	0	0%	0	0%
Total	30	100%	30	100%

Nota. Resultados de la aplicación del Test de Inteligencia Corporal Cinestésica

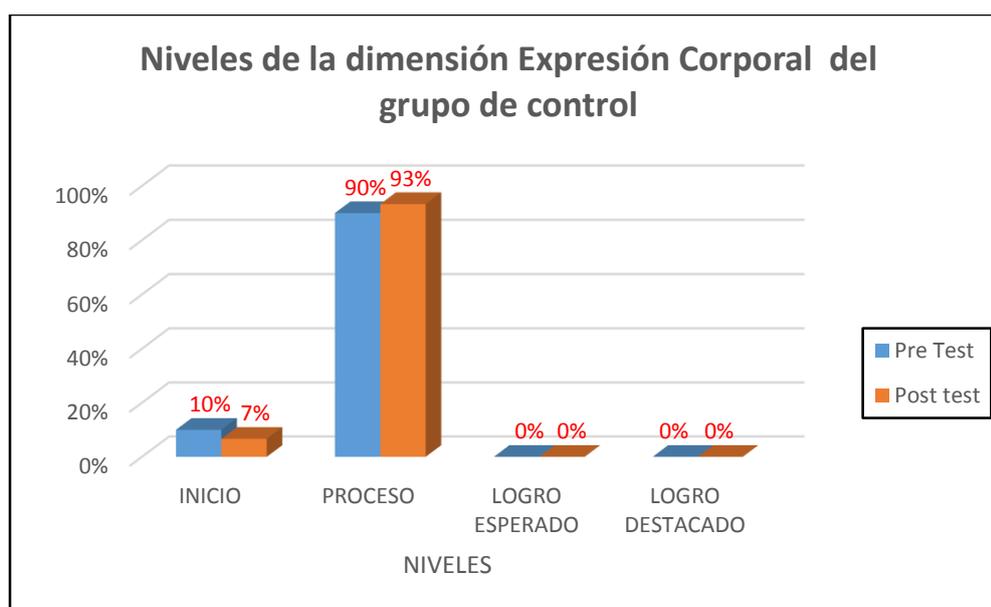


Figura 4. Niveles de la Expresión Corporal del grupo de control

Interpretación

En la Tabla 6 y Figura 4, como podemos observar el nivel predominante de la Inteligencia Corporal Cinestésica de la Expresión Corporal en el pre test del grupo de control es el nivel proceso con un 90%, conservando dicha predominancia en el post test aunque con una pequeña variación porcentual, pues ahora el nivel proceso tiene 93%.

Tabla 7

Niveles de la de Inteligencia Corporal Cinestésica en la dimensión motricidad del grupo experimental

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	N°	%	N°	%
	estudiantes		estudiantes	
Inicio	5	17%	0	0%
Proceso	25	83%	0	0%
Logro Esperado	0	0%	0	0%
Logro Destacado	0	0%	30	100%
Total	30	100%	30	100%

Nota. Resultados de la aplicación del Test de Inteligencia Corporal Cinestésica

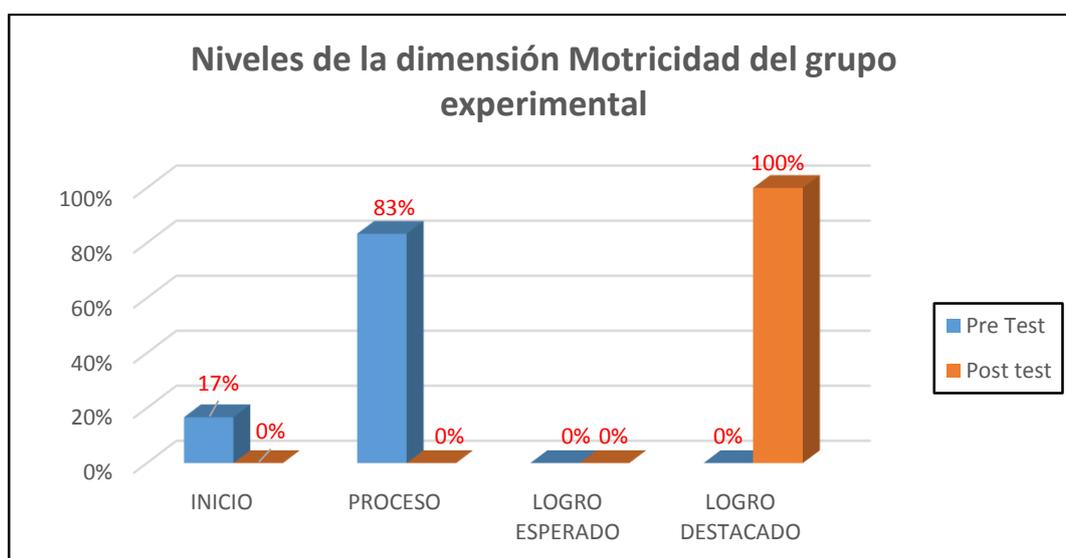


Figura 5. Niveles de la motricidad del grupo experimental

Interpretación

En la Tabla 7 y Figura 5, como podemos observar, el nivel predominante de la Inteligencia Corporal Cinestésica en la dimensión motricidad en el pre test del grupo experimental es el nivel proceso con un 83%, mientras que en el post test se observa una mejora considerable, pues el nivel predominante es el logro destacado con un 100%.

Tabla 8

Niveles de la Inteligencia Corporal Cinestésica en la dimensión motricidad del grupo de control

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	N° estudiantes	%	N° estudiantes	%
Inicio	10	33%	10	33%
Proceso	20	67%	20	67%
Logro Esperado	0	0%	0	0%
Logro Destacado	0	0%	0	0%
Total	30	100%	30	100%

Nota. Resultados de la aplicación del Test de Inteligencia Corporal Cinestésica

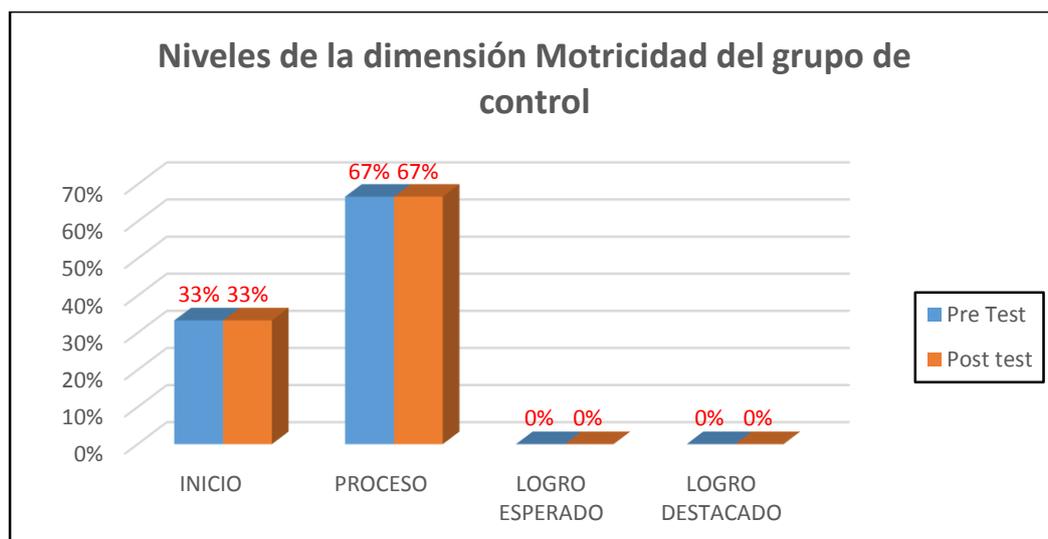


Figura 6. Niveles de la Motricidad del grupo de control

Interpretación

Como podemos observar de la Tabla 8 y Figura 6, el nivel predominante de la Inteligencia Corporal Cinestésica en la dimensión Motricidad en el pre test del grupo de control es el nivel proceso con un 67%, mientras que el nivel inicio tienen un 33%, conservando dichos niveles y valores en el post test.

Tabla 9

Medidas estadísticas en el pre-test y en el post-test de los grupos experimental y control a nivel de variable y dimensiones

	DIMENSIÓN 1: EXPRESION								VARIABLE: Inteligencia			
	CORPORAL				DIMENSIÓN 2: MOTRICIDAD				Corporal Cinestésica			
	G. EXPERIM.		G. CONTROL		G. EXPERIM.		G. CONTROL		G. EXPERIM.		G. CONTROL	
	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
Promedio	16.47	31.23	16.10	16.17	31.30	59.87	30.93	31.07	47.77	91.10	47.03	47.23
Desviación Estándar	1.78	0.68	1.37	1.29	2.89	0.51	3.17	3.06	4.23	0.80	4.16	4.00
Coeficiente de variabilidad	11%	2%	9%	8%	9%	1%	10%	10%	9%	1%	9%	8%

Nota. Resultados de la aplicación del Test de Inteligencia Corporal Cinestésica

Interpretación

Como podemos observar de la Tabla 9, el grupo experimental presenta mejores promedios en el pre test y post test tanto a nivel de variable como a nivel de dimensiones. Así tenemos que a nivel de la Variable Inteligencia Corporal Cinestésica los promedios del grupo experimental en el pre test y post test son: 47.77 y 91.10 respectivamente, mientras que el grupo de control presenta los promedios de 47.03 en el pre test y 47.23 en el post test.

La dimensión que presenta una mayor diferencia de promedios es la Motricidad, así tenemos que en el grupo experimental se pasó de un promedio 31.30 en el pre test a un promedio de 59.87 en el post test, existiendo un incremento de 28.57 puntos.

Con relación al Coeficiente de variabilidad que mide el grado de uniformidad en cada muestra, se observa un notable mejora en el grupo control y experimental tanto a nivel de variable como a nivel de dimensiones, así tenemos que en el grupo experimental se nota claramente que la uniformidad mejora sustancialmente del 9% en el pre-test al 1% en el post-test. De igual modo el grupo de control pasa de un 9% en el pre test a un 8% en el post test.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

3.2.1. Análisis de normalidad

Hipótesis estadística para la prueba de normalidad

Ho: Los puntajes del pre y post test de ambos grupos siguen una distribución normal.

Hi: Los puntajes del pre y post test de ambos grupos no siguen una distribución normal.

Si $p > 0.05$ Se acepta Ho y se rechaza Hi (Se cumple se el supuesto de normalidad)

Si ≤ 0.05 Se acepta Hi y se rechaza Ho (No se cumple se el supuesto de normalidad)

Tabla 10
Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test GE Dimensión 1	.218	30	.001	.896	30	.007
Post test GE Dimensión 1	.268	30	.000	.790	30	.000
Pre test GC Dimensión 1	.304	30	.000	.814	30	.000
Post test GC Dimensión 1	.342	30	.000	.753	30	.000
Pre test GE Dimensión 2	.196	30	.005	.895	30	.007
Post test GE Dimensión 2	.537	30	.000	.275	30	.000
Pre test GC Dimensión 2	.154	30	.067	.959	30	.287
Post test GC Dimensión 2	.113	30	.200*	.970	30	.552
Pre test GE Variable	.195	30	.005	.909	30	.014
Post test GE Variable	.250	30	.000	.834	30	.000
Pre test GC Variable	.103	30	.200*	.984	30	.928
Post test GC Variable	.100	30	.200*	.983	30	.902

Nota:

- *. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.
- a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación

En la Tabla 10, como podemos observar los resultados del pre test y post test del grupo de control a nivel de la variable Inteligencia Corporal Cinestésica presentan una distribución normal ($p > 0.05$), sin embargo los resultados del grupo experimental tanto a nivel de variable como a nivel de dimensiones, no se ajustan a una curva normal ($p < 0.05$), debido a ello se utilizó pruebas paramétricas y no paramétricas para la prueba de la hipótesis general.

Con relación a la dimensión 1, se observa que los pre test y post test del grupo de control y grupo experimental no se ajustan a una curva normal ($p < 0.05$), debido a ello se utilizó pruebas no paramétricas para la prueba de la hipótesis específica en la dimensión 1.

Con relación a la dimensión 2, los resultados del pre test y post test del grupo de control presentan una curva normal ($p > 0.05$), sin embargo los resultados del grupo experimental no se ajustan a una curva normal ($p < 0.05$), debido a ello se utilizó pruebas paramétricas y no paramétricas para la prueba de la hipótesis específica en la dimensión 2.

3.2.2. Prueba de hipótesis general

Hi: La aplicación de un taller de juegos desarrolla significativamente la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

Ho: La aplicación de un taller de juegos no desarrolla significativamente la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

Tabla 11

Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el pre test

Hipótesis nula	Prueba	Sig. asintótica (bilateral)	Decisión
La distribución del Grupo experimental y el Grupo de control en el Pre Test es la misma	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	0.275	Conserve la hipótesis nula.

Nota. El nivel de significación es ,05.

Interpretación

En la Tabla 11 observamos que el p-valor para el test es de 0,275 ($p > 0,05$), por lo tanto, se puede decir que no existe diferencia estadísticamente significativa entre las medias de los grupos experimental y de control, para un nivel de confianza del 95%

Se concluye, entonces, que los grupos experimental y de control son equivalentes al inicio del experimento.

Tabla 12

Prueba de comparación del grupo de control en el pre test y el post test

Prueba T de muestras emparejadas						
Diferencias emparejadas						
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	t	gl	Sig. (bilateral)
Varcont_pre - Varcont_pos	-.20000	.55086	.10057	-1.989	29	.056

Nota: El nivel de significación es ,05.

Interpretación

En la Tabla 12 observamos que el p-valor para el test es de 0,056 ($p > 0,05$) se puede decir que no existe diferencia estadísticamente significativa entre las medias del post test y pre test del grupo de control, para un nivel de confianza del 95%

Se concluye, entonces, que el grupo de control no muestra mejoras en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica, durante toda la investigación.

Tabla 13

Prueba de comparación del grupo experimental en el pre test y el post test

Hipótesis nula	Prueba	Sig. asintótica (bilateral)	Decisión
La mediana de las diferencias entre Pre Test y el Post Test del grupo experimental a	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

nivel de la variable
es igual a 0.

Nota: El nivel de significación es ,05.

Interpretación

En la Tabla 13 se observa que el p-valor para el test es de 0,000 ($p < 0,05$), por lo tanto, se puede decir que existe diferencia estadísticamente significativa entre las medianas del post test y pre test del grupo experimental, para un nivel de confianza del 95%

Se concluye, que al existir diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del post test y pre test aplicado al grupo experimental, entonces el taller de juegos influye significativamente en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los estudiantes.

Tabla 14

Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y de control en el post test

Hipótesis nula	Prueba	Sig. asintótica (bilateral)	Decisión
La distribución del Grupo experimental y el Grupo de control en el Post Test es la misma	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	,000	Rechace la hipótesis nula.

Nota: El nivel de significación es ,05.

Interpretación

En la Tabla 14, observamos como el p-valor para el test es de 0,000 ($p < 0,05$) se puede decir que existe diferencia estadísticamente significativa entre las medias de los grupos experimental y de control.

Se concluye, que al existir diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del post test aplicado a los grupos experimental y de

control, entonces, el taller de juegos influye significativamente en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica de los estudiantes, pues hubo mejores resultados en los estudiantes del grupo experimental que participaron en el Programa de los juegos en comparación con los estudiantes que integraban el grupo de control que no participaron del taller.

3.2.3. Prueba de hipótesis específicas

3.2.3.1. Dimensión expresión corporal

H_{i1}: La aplicación de un taller de juegos desarrolla significativamente la dimensión expresión corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

H_{o1}: La aplicación de un taller de juegos no desarrolla la dimensión expresión corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

Tabla 15

Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el pre test a nivel de la dimensión expresión corporal

Hipótesis nula	Prueba	Sig. asintótica (bilateral)	Decisión
La distribución del grupo experimental y el grupo control en el Pre Test es la misma en la dimensión expresión corporal	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independentes	0.176	Conserve la hipótesis nula.

Nota: El nivel de significación es ,05.

Interpretación

De la Tabla 15 se observa que el p-valor para el test es de 0,176 ($p > 0,05$) se puede decir que no existen diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del pre test aplicado a los grupos experimental y control. De lo anterior, se deduce que los grupos fueron equivalentes con relación a la dimensión expresión corporal, al inicio de la investigación.

Tabla 16

Prueba de comparación entre el pre test y post test del grupo control a nivel de la dimensión expresión corporal

Hipótesis nula	Prueba	Sig. asintótica (bilateral)	Decisión
La mediana de las diferencias entre el Pre Test y el Post Test del grupo control a nivel de la dimensión expresión corporal es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0.317	Conserve la hipótesis nula.

Nota. El nivel de significación es ,05.

Interpretación

De la Tabla 16 se observa que el p-valor para el test es de 0,317 ($p > 0,05$) se puede decir que no existe diferencia estadísticamente significativa entre las medianas del post test y pre test del grupo control, para un nivel de confianza del 95%.

Se concluye, entonces, que no existen diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del post test y pre test aplicado al grupo control. Por lo tanto el grupo de control no presenta mejoras en el nivel de la dimensión expresión corporal desde el inicio hasta el final de la investigación.

Tabla 17

Prueba de comparación entre el pre test y post test del grupo experimental a nivel de la dimensión expresión corporal

Hipótesis nula	Prueba	Sig. asintótica (bilateral)	Decisión
La mediana de las diferencias entre Pre Test y el Post Test del grupo experimental a nivel de la dimensión expresión corporal es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

Nota. El nivel de significación es ,05.

Interpretación

De la Tabla 17 se observa que con relación a la dimensión expresión corporal el p-valor para el test es de 0,000 ($p < 0,05$) se puede decir que existe diferencia estadísticamente significativa entre las medianas del post test y pre test del grupo experimental, para un nivel de confianza del 95%

Se concluye, entonces, que existen diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del post test y pre test aplicado al grupo experimental en la dimensión expresión corporal. Por lo tanto, se deduce que fue efectivo el tratamiento en los estudiantes que participaron en el grupo experimental.

Tabla 18

Prueba de comparación entre el grupo experimental y el grupo control en el post test a nivel de la dimensión expresión corporal

Hipótesis nula	Prueba	Sig. asintótica (bilateral)	Decisión
La distribución del grupo experimental y el grupo control en el Post Test es la misma en la dimensión expresión corporal	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	,000	Rechace la hipótesis nula.

Nota. El nivel de significación es ,05.

Interpretación

De la Tabla 18 se observa que el p-valor para el test es de 0,000 ($p < 0,05$) se puede decir que existe diferencia estadísticamente significativa entre las medias de los grupos experimental y control, para un nivel de confianza del 95%

Se concluye, que al existir diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del post test aplicado a los grupos experimental y de control, entonces, el taller de juegos influye significativamente en el desarrollo de dimensión expresión corporal de los estudiantes, pues hubo mejores resultados en los estudiantes del grupo experimental que participaron en el Programa de los juegos en comparación con los estudiantes que integraban el grupo de control que no participaron del taller.

En base a los resultados obtenidos de las diversas pruebas, se acepta nuestra hipótesis específica de trabajo **Hi₁** y podemos afirmar que: La aplicación del taller de juegos desarrolla significativamente la dimensión expresión corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

3.2.3.2. Dimensión motricidad

Hi₂: La aplicación de un taller de juegos desarrolla significativamente la dimensión motricidad en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

Ho₂: La aplicación de un taller de juegos no desarrolla la dimensión motricidad en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

Tabla 19

Prueba de equivalencia entre el grupo experimental y grupo control en el pre test a nivel de la dimensión motricidad

Hipótesis nula	Prueba	Sig. asintótica (bilateral)	Decisión
La distribución del grupo experimental y el grupo control en el Pre Test es la misma en la dimensión motricidad	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independentes	0.318	Conserve la hipótesis nula.

Nota: El nivel de significación es ,05.

Interpretación

De la Tabla 19 se observa que el p-valor para el test es de 0,318 ($p > 0,05$) se puede decir que no existen diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del pre test aplicado a los grupos experimental y control. De lo anterior, se deduce que los grupos fueron equivalentes con relación a la dimensión motricidad, al inicio de la investigación.

Tabla 20

Prueba de comparación entre el pre test y post test del grupo control a nivel de la dimensión motricidad

Prueba T de muestras emparejadas						
Diferencias emparejadas						
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	t	gl	Sig. (bilateral)
Dimensión 2						
Pre test grupo control - Dimensión 2	-.16667	.37905	.06920	-2.408	29	.023
Post test grupo control						

Nota. El nivel de significación es ,05.

Interpretación

De la Tabla 20 se observa que el p-valor para el test es de 0,023 ($p < 0,05$) se puede decir que existe diferencia estadísticamente significativa entre las medianas del post test y pre test del grupo control, para un nivel de confianza del 95%.

Se concluye, entonces, que existen diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del post test y pre test aplicado al grupo control. Por lo tanto el grupo de control presenta mejoras en el nivel de la dimensión motricidad.

Tabla 21

Prueba de comparación entre el pre test y post test del grupo experimental a nivel de la dimensión motricidad

Hipótesis nula	Prueba	Sig. asintótica (bilateral)	Decisión
La mediana de las diferencias entre Pre Test y el Post Test del grupo experimental a nivel de la dimensión motricidad es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

Nota. El nivel de significación es ,05.

Interpretación

De la Tabla 21 se observa que con relación a la dimensión motricidad el p-valor para el test es de 0,000 ($p < 0,05$) se puede decir que existe diferencia estadísticamente significativa entre las medianas del post test y pre test del grupo experimental, para un nivel de confianza del 95%

Se concluye, entonces, que existen diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del post test y pre test aplicado al grupo experimental en la dimensión motricidad. Por lo tanto, se deduce que fue efectivo el tratamiento en los estudiantes que participaron en el grupo experimental.

Tabla 22

Prueba de comparación entre el grupo experimental y el grupo control en el post test a nivel de la dimensión motricidad

Hipótesis nula	Prueba	Sig. asintótica (bilateral)	Decisión
La distribución del grupo experimental y el grupo control en el Post Test es la misma en la dimensión motricidad	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	,000	Rechace la hipótesis nula.

Nota. El nivel de significación es ,05.

Interpretación

De la Tabla 22 se observa que el p-valor para el test es de 0,000 ($p < 0,05$) se puede decir que existe diferencia estadísticamente significativa entre las medias de los grupos experimental y control, para un nivel de confianza del 95%

Se concluye, que al existir diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del post test aplicado a los grupos experimental y de control, entonces, el taller de juegos influye significativamente en el desarrollo de dimensión motricidad de los estudiantes, pues hubo mejores resultados en los estudiantes del grupo experimental que participaron en el Programa de los juegos en comparación con los estudiantes que integraban el grupo de control que no participaron del taller.

En base a los resultados obtenidos de las diversas pruebas, se acepta nuestra hipótesis específica de trabajo **Hi2** y podemos afirmar que: La aplicación del taller de juegos desarrolla significativamente la dimensión motricidad en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.

IV. DISCUSION

De acuerdo a los resultados presentados, se iniciara con el análisis del objetivo general de la investigación:

Al analizar el grupo experimental, se presenta la Tabla 3, donde se observó el nivel predominante de la Inteligencia Corporal Cinestésica al aplicarle el pre test en el grupo experimental resultando un nivel “en proceso” con un 83.33% (25 estudiantes), mientras que después en el post test se muestra una mejora considerable, pues el nivel predominante es de “logro destacado” con un 100% (30 estudiantes). En tanto que en el grupo control presentada en la Tabla 4, se pudo observar el nivel predominante de la Inteligencia Corporal Cinestésica en el pre test es el nivel “en proceso” con un 80% (24 estudiantes); dichos niveles se mantienen en el post test aunque con una pequeña variación porcentual, pues ahora el nivel “en proceso” tiene 86.67% (26 estudiantes). Por lo tanto el nivel de la inteligencia corporal ha mejorado gracias al taller de juegos; estos resultados se asemejan con los de Chisag (2010) donde realiza muchas conclusiones y se puede mencionar que el esparcimiento es de gran trascendencia en asociación a la educación pre escolar, pues a través del juego se logran desarrollar diferentes aspectos en toda la población infantil, tales como la parte social, el de aprender, el de adquirir nuevos conocimientos, madurez, entre otros; del mismo modo estos resultados coinciden con Gutiérrez (2008) donde afirma que las estrategias lúdicas utilizadas son herramientas efectivas para desarrollar las habilidades corporales en infantes y las habilidades corporales logran permitir que los niños actúen entre ellos de una manera más adecuada con los niños que les rodean y desarrollen mejor sus movimientos.

Continuando con los objetivos específicos, ahora se analiza todas y cada una de las dimensiones de la variable de estudio:

En la tabla 5 el nivel predominante de la Inteligencia Corporal Cinestésica en la dimensión **Expresión Corporal** en el pretest del grupo experimental es el nivel proceso con un 80% (24 estudiantes), y en el post test se observa una mejora considerable, pues el nivel predominante es el logro destacado con un 100% (30 estudiantes). Mientras que en la Tabla 6, en el pretest del grupo de control es el nivel proceso con un 90% (27 estudiantes), conservando dicha predominancia en el post test aunque con una pequeña variación porcentual, pues ahora el nivel proceso tiene 93.33% (28 estudiantes). Estos resultados se contrastan con Gutiérrez (2008) quien llevo a cabo su investigación donde dio una conclusión que demostró una mejora en la interacción entre los niños del aula y por medio de la práctica de estas habilidades, pues se observa que algunas conductas que no se observan o no se evidenciaban en la interacción entre los compañeros de estudio, se lograron transferir a los alumnos; así mismo Olivares (2015) sostiene que los esparcimientos sociales de tipo figurado, cooperativo y de normas facilitaron el desarrollo de las habilidades sociales en el aula.

En la Tabla 7, podemos observar el nivel predominante de la Inteligencia Corporal Cinestésica en la dimensión **Motricidad** en el pre test del grupo experimental es el nivel proceso con un 83.33% (25 estudiantes), mientras que en el post test se observa una mejora considerable, pues el nivel predominante es el logro destacado con un 100% (30 estudiantes). Mientras que en la tabla 8 en el pre test del grupo de control es el nivel proceso con un 66.67% (20 estudiantes), mientras que el nivel inicio tienen un 33.33% (10 estudiantes), conservando dichos niveles y valores en el post test. Estos resultados se contrastan con Castellar (2015) quien llevo a cabo su investigación donde aplico actividades lúdicas que implicaban la motricidad para mejorar la inteligencia corporal cinestésica, el cual concluyo que los profesores conocen la gran importancia de los juegos lúdicos en la formación integral del niño de preescolar, y logran determinar destrezas, aptitudes o conocimientos que desean desarrollar los alumnos, cambiando los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento; así mismo Chisag (2010) considera importante que toda instrucción diaria, desarrolla las inteligencias múltiples; ya que toma toda la totalidad de las capacidades que todo niño o niña tiene de manera innata, a la espera de todo su perfeccionamiento en los niños.

Luego retomando el análisis del objetivo general en la prueba de hipótesis:

En la Tabla 10, se presenta la prueba de equivalencia entre el grupo experimental y de control en el pre test; se muestra el p-valor de 0,275 en la prueba de U de Mann-Whitney ($p > 0,05$) donde se puede concluir que no existe diferencia estadística de manera significativa entre los promedios de los grupos experimental y control, para una confianza del 95%, de manera que los grupos experimental y de control son equivalentes al inicio del experimento.

Luego en la Tabla 11, se presenta la prueba de comparación del grupo control en el pre test y el pos test; se muestra como el p-valor para el test es de 0,056 ($p > 0,05$) donde se puede inferir que no existe diferencia estadísticamente significativa entre las medianas del post test y pre test del grupo de control, para un nivel de confianza del 95%; de manera que se concluye que el grupo de control no presenta mejorar durante todo el experimento.

Finalmente en la Tabla 12, se presenta la prueba de equivalencia del grupo experimental en el pre test y el pos test; se muestra como el p-valor para el test es de 0,000 ($p < 0,05$) donde se puede decir que existe diferencia estadísticamente significativa entre las medianas del post test y pre test del grupo experimental, para un nivel de confianza del 95% y se concluye, que existe una diferencia estadística significativa entre los resultados del post test y pre test aplicado al grupo experimental. Por lo tanto, se deduce que fue efectivo el tratamiento en los estudiantes que participaron en el grupo experimental.

Para cerrar el análisis, en la Tabla 13, se presenta la prueba de equivalencia del grupo experimental y de control en el pos test; se muestra como el p-valor para el test es de 0,000 ($p < 0,05$), entonces se puede inferir que existe diferencia estadísticamente significativa entre las medias de los grupos experimental y de control, para un nivel de confianza del 95% y se concluye, entonces, que existe diferencia estadística significativa entre los resultados del post test aplicado a los

grupos experimental y de control. Por ello, se deduce que hubo mejores resultados en el desarrollo de la Inteligencia Corporal Cinestésica en los estudiantes que participaron en el Programa de los juegos en comparación con los estudiantes que integraban el grupo de control que no tuvieron un tratamiento. Estos resultados se asemejan con los de Perales (2007) donde entre sus más importantes conclusiones afirma que el rendimiento académico es significativo y mayor en los estudiantes con elevada inteligencia cinestésica, lo que permite confirmar que las variables están muy relacionadas o asociadas y que se debe a la aplicación de métodos pedagógicos basados en juegos; Así mismo Román (2009) afirma que la aplicación de las estrategias de juegos a través del programa “LUDIRD” logró en el postest obtener un elevado nivel de las inteligencias múltiples, dando los registros únicos en una mejora significativamente alta en cada una de las inteligencias múltiples en relación a los resultados del pretest.

V. CONCLUSIONES

- La aplicación del Taller de juegos influye de manera significativa ($p\text{-sig}<0.05$) en el desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.
- El nivel de desarrollo de inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años de Trujillo, 2017; mediante la aplicación del pre test al grupo control es de “En proceso” (80%); mientras que la aplicación del pre test al grupo experimental es “En proceso” (83%).
- El Taller de juegos aplicado al grupo experimental de la investigación ha resultado ser una herramienta pedagógica muy importante para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 03 años que participaron en el grupo experimental, pues sus niveles alcanzados fueron muy superiores a los del grupo control que no se les aplicó dicho taller.
- El nivel de desarrollo de inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años de Trujillo, 2017; mediante la aplicación del pos test al grupo control es de “En proceso” (87%); mientras que la aplicación del pos test al grupo experimental es de “Logro destacado” (100%).
- El nivel de desarrollo de inteligencia corporal cinestésica en la dimensión **Expresión Corporal** en niños y niñas de 3 años de Trujillo, 2017; mediante la aplicación del pre test al grupo control es de “En proceso” (90%); mientras que la aplicación del pre test al grupo experimental es “En proceso” (80%); luego al grupo control la aplicación del pos test es de “En proceso” (93%); mientras que la aplicación del pos test al grupo experimental es “Logro destacado” (100%).
- Por otro lado el nivel de desarrollo de inteligencia corporal cinestésica en la dimensión **Motricidad** en niños y niñas de 3 años de Trujillo, 2017; mediante

la aplicación del pre test al grupo control es de “En proceso” (67%); mientras que la aplicación del pre test al grupo experimental es “En proceso” (83%); Luego al grupo control la aplicación del pos test es de “En proceso” (67%); mientras que la aplicación del pos test al grupo experimental es “Logro destacado” (100%).

VI. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes de las instituciones educativas de Trujillo, expertos de la metodología educativa y deseosos de mejorar la inteligencia corporal cinestésica en los niños y niñas de 3 años, puedan diseñar, elaborar y aplicar programas o talleres basados en juegos dentro del desarrollo de la programación escolar, de manera que logre contribuir significativamente en la inteligencia corporal cinestésica y por ende a su desarrollo personal.
- Se recomienda a los padres de familia, que respondan a las orientaciones de parte de los profesores que están a cargo de sus menores hijos, para que puedan apoyar a sus niños con el objetivo de lograr obtener mejores resultados en el ámbito del desarrollo de la inteligencia corporal, siempre coordinando de manera íntegra cada vez que se ejecute o se desarrolle programas o talleres encaminados a la mejora de los niños.
- Se recomienda a los directores de las instituciones educativas de Trujillo, realicen las coordinaciones pertinentes para una planificación y desarrollo de programas o talleres orientados al desarrollo de la inteligencia corporal cinestésica basados en juegos orientadores y específicos como lo desarrollados en la presente investigación.
- Se recomienda a los directores de UGEL, puedan incentivar a los docentes a que se capaciten en programas académicos que enseñen a diseñar, elaborar y aplicar talleres basados en juegos, con el propósito de mejorar significativamente la inteligencia corporal cinestésica de sus alumnos a su cargo.

VII. PROPUESTA

TALLER DE JUEGOS

I. **NOMBRE:** Taller de Juegos

II. **DURACIÓN:**

Inicio: 18-07-17 **Termino:** 30-09-17

III. **JUSTIFICACIÓN:**

El juego es una actividad natural del hombre y sumamente importante e imprescindible en la vida de los niños ya que es una forma natural de entender la realidad que les rodea, así como le permite su desarrollo motor, la liberación de la energía ya que supone un esfuerzo físico y mental que se realiza en un espacio y tiempo determinado.

Según Herrera (2000) el juego se clasifica en función a las habilidades, destrezas y del objetivo o contenido a desarrollar:

Juegos de habilidad y destreza: favorecen el desarrollo de la destreza manual y estimulan la capacidad artística y aprendizaje de las cualidades de los objetos.

Juegos de construcción desarrollan la capacidad de atención y concentración, favoreciendo el aprendizaje de relaciones espaciales.

Juego de representación Ayudan a reproducir o representar situaciones

Juegos de fuerza, motricidad y al aire libre: sirven para canalizar la necesidad de movimiento ayudando a conseguir seguridad, equilibrio, dominio del cuerpo.

Juego de reglas sociales; Sirven para aprender a adquirir normas de respeto hacia los demás, a jugar en grupo y aceptar unas reglas impuestas desde fuera o de los mismos participantes.

IV. OBJETIVOS:

GENERAL:

- Planificar y ejecutar el Taller de juegos para mejorar la inteligencia corporal cinestésica de los niños de 3 años, mediante un conjunto de actividades.

ESPECÍFICOS: cinco juegos

- Ejecutar actividades para desarrollar la coordinación motora fina. Aplicar actividades para promover la expresión corporal mediante la actuación
- Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar la coordinación motora gruesa
- Ejecutar actividades para desarrollar la coordinación motora fina.

V. METAS:

Participación activa de todos los estudiantes de tres años en el taller.

VI. ESTRATEGIAS:

- Manipulación y uso de títeres
Rogozinsky, V. (2001) manifiesta que los títeres, son aquellos recursos que tienen un enorme poder de atracción, donde el titiritero juega un gran papel al establecer un diálogo con los sentimientos del público, Es un ser mitad humano, mitad fantástico radicando en esta condición el poder de su fuerza de comunicación, es por ello que es utilizado en diversos ámbitos, sobre todo en el educativo.
- Juego simbólico: Según García y Llull (2009) es aquel juego de hacer como si....”de imitación diferida mediante el cual los niños comienzan a representarse los objetos, animales o personas que no están presentes.

VII. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Nº	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVO
01	Pañuelos danzarines	Aplicar actividades para promover la expresión corporal mediante la actuación
02	El juego de los cuentos	
03	¿Quién es quién?	
04	El domador	
05	¡Somos equilibristas...!!!	Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar la coordinación motora gruesa
06	Carrera de tortugas	
07	Nos divertimos con los aros movedizos	
08	El mundo al revés	
09	Nos convertimos en robots	
10	Pateamos y lanzamos pelotas	Ejecutar actividades para desarrollar la coordinación motora fina
11	Ejercitamos nuestros dedos	
12	Amasando, amasando nuestras manos se va ejercitando	
13	Nos divertimos trasvasando canicas y arena	
14	Nos divertimos transportando y trasvasando agua de colores	

VIII. EVALUACIÓN: El taller se evaluará con una lista de cotejos.

Actividad N° 01

Título: PAÑUELOS DANZARINES

Objetivo:

Aplicar actividades para promover la expresión corporal mediante la actuación

Materiales: títere, cd, pañuelos de colores

Estrategia didáctica.

Procesos	Estrategias	Materiales
Asamblea	Juguetón llega al aula y les cuenta que se encontró un baúl con muchas cositas, pero que deben estar muy calladitos para descubrirlo. Poco a poco va sacando un pañuelo y se los muestra luego, les menciona que debe retirarse porque debe ir a ayudar a un amiguito que está muy triste, así que les deja los pañuelos para que puedan jugar con ellos	<ul style="list-style-type: none"> • títere
Desarrollo o expresividad motriz	La docente muestra los pañuelos de diversos colores y los invita a elegir el de su preferencia. Al escuchar la música los niños deben moverse según su preferencia, tratando de seguir el ritmo de la canción, desplazándose por todo el espacio destinado para este fin pero cuando la música se detiene también deben detenerse. Luego varían los movimientos imitando mariposas, aves que vuelan por el cielo.	<ul style="list-style-type: none"> • CD • Pañuelos de colores
Relajación	Se acuestan en el piso y cierran los ojos, respirando suavemente, mientras la docente les pasa la tela con suavidad por la cara y los brazos. Al terminar se sientan como despertándose de un sueño profundo y se dirigen al aula.	<ul style="list-style-type: none"> • CD

Expresión gráfico-plástica	En el aula dibujan en forma individual y con colores, para representar sus movimientos realizados en el patio.	<ul style="list-style-type: none"> • colores • papel A-4
Cierre	En asamblea dialogan sobre lo realizado respondiendo a interrogantes como ¿Les gusto la experiencia? ¿Qué fue lo que más gustó? ¿Qué les disgustó?	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

EVALUACIÓN:**LISTA DE COTEJO N°01**

N°	Niños y niñas	INDICADORES			
		Representa acciones con su cuerpo de acuerdo a lo narrado.		Actúa con seguridad al representar diversos personajes o acciones	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N°02

Título: El juego de los cuentos

Objetivo:

Aplicar actividades para promover la expresión corporal mediante la actuación

Materiales: títere, cuentos

Estrategia didáctica.

Procesos	Estrategias	Materiales
Asamblea	Juguetón llega al aula y les trae unos cuentos sobre unos personajes muy conocidos para ellos “Los tres cerditos”, el patito feo, Las tres cabritas, donde tratan en forma breve recordar su temática. En asamblea Juguetón les comenta que invitó a esos y otros personajes a participar en “El juego de los cuentos” y para ello les presentan unos títeres de dedo.	<ul style="list-style-type: none">• Títere, cuentos
Desarrollo o expresividad motriz	En grupo grande escuchan las reglas del juego que realizarán hoy, manifestando sus dudas si las tuvieran. La docente va mostrando uno a uno los títeres de dedo y todos los niños deben ir realizando los movimientos característicos de cada uno de ellos. En un segundo momento un niño saldrá y ejecutará un movimiento característico, sin emitir ningún sonido y los demás deben adivinar de qué personaje se trata. El que lo adivine saldrá a imitar al siguiente personaje. Tendrán que procurar no repetir personajes	<ul style="list-style-type: none">• CD

Relajación	Ante el sonido de la pandereta se ubican en el centro del patio, y se acuestan en el piso imitando a la bella durmiente, con los ojos cerrados, e inspiran imaginándose el olor agradable de las flores del bosque y espiran soplando lentamente apagando una vela encendida del castillo (juego simbólico).	<ul style="list-style-type: none"> • CD
Expresión gráfico-plástica	Ya en el aula dibujan con plumones gruesos el personaje del cuento que más le gustó representar.	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones gruesos • papel A-4
Cierre	Dan sus apreciaciones de cómo se sintieron al representar a los diversos personajes	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

EVALUACIÓN:**LISTA DE COTEJO N°02**

N°	Niños y niñas	INDICADORES			
		Representa acciones con su cuerpo de acuerdo a lo narrado.		Actúa con seguridad al representar diversos personajes o acciones	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N°03

Título: ¿Quién es quién?

Objetivo:

Aplicar actividades para promover la expresión corporal mediante la actuación

Materiales: telas, máscaras de animales, tarjetas, títere,

Estrategia didáctica.

Procesos	Estrategias	Materiales
Asamblea	Juguetero llega al aula con una máscara y les pide a los niños que lo reconozcan, así mismo les presenta algunas otras y les pide que le ayuden a identificar tanto su nombre como algo característico que esos animalitos realizan.	<ul style="list-style-type: none"> títere
Desarrollo o expresividad motriz	La docente les muestra un baúl, del cual van sacando las máscaras de animales conocidos, así como algunas telas para que cada uno se disfrace a su gusto. Ante una señal los animales caminan imitando movimientos y sonidos característicos, luego se detienen y se sientan formando un círculo. La docente irá sacando unas tarjetas con la imagen de los animales y los niños deben imitar sin hacer ruido, sólo con mímicas y movimientos.	<ul style="list-style-type: none"> Telas Tarjetas máscaras de animales
Relajación	Se imaginan que son animalitos que se sienten muy cansados y se acuestan a descansar, respirando lentamente mientras la docente, pasa con un globito haciéndoles un masaje	<ul style="list-style-type: none"> CD
Expresión gráfico-plástica	Eligen las tarjetas que más les ha gustado y lo pintan en forma individual, utilizando diversos materiales	<ul style="list-style-type: none"> crayolas papel A-4
Cierre	En asamblea dialogan sobre lo realizado hoy ¿Les gustó? ¿Qué juego les gustó más? ¿Por qué?	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo

EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO N°03

N°	Niños y niñas	INDICADORES			
		Representa acciones con su cuerpo de acuerdo a lo narrado.		Actúa con seguridad al representar diversos personajes o acciones	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N°04

Título: El domador

Objetivo:

Aplicar actividades para promover la expresión corporal mediante la actuación

Materiales: títere, cd.

Estrategia didáctica.

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Asamblea	Nuestro amigo juguetón llega al aula y les muestra su disfraz de domador, contándoles la historia que fue al circo y ahí vio muchos animales Les pregunta; ¿Fueron al circo alguna vez? ¿Qué observaron? ¿Cómo se comportaban los animales, ¿Quién los dirigía? En asamblea escuchan las indicaciones sobre el juego	títere
Desarrollo o expresividad motriz	Se disponen libremente por la sala mientras el domador (adulto) irá dando órdenes mediante la canción: “ya han salido los leones, feroces y enfadados, ya viene el domador y los pone a...” - saltar - correr - bailar - dormir - etc. Luego los niños irán participando proponiendo diferentes acciones mediante la canción	• CD
Relajación	El domador les pide que se queden dormidos y luego poco a poco se estiren, poniéndose de pie y estirándose lentamente, respirando una y otra vez.	• CD

Expresión gráfico-plástica	Dibujan en forma individual las acciones de su referencia que realizaron los animales.	<ul style="list-style-type: none"> • colores • papel A-4
Cierre	Dialogan sobre lo que hicieron ¿Cómo se sintieron imitando a los animales? ¿Qué acción fue la que más les gustó realizar? ¿Por qué?	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO N°04

N°	Niños y niñas	INDICADORES			
		Representa acciones con su cuerpo de acuerdo a lo narrado.		Actúa con seguridad al representar diversos personajes o acciones	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N°05

Título: ¡Somos equilibristas...!!!

Objetivo:

Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar la coordinación motora gruesa

Materiales: Almohadas pequeñas para cada participante, Bancas. Cuerdas, bolsitas de arroz

Estrategia didáctica.

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Asamblea	Juguetón les muestra unas imágenes cuando trabajó en un circo haciendo equilibrio. Juguetón les propone jugar a hacer equilibrio para lo cual establecen las normas del juego.	<ul style="list-style-type: none"> • títere
Desarrollo o expresividad motriz	Salen al patio y observan algunos circuitos dibujados en el piso con pintura con cuerdas, bancas de poca altura, papeles de colores, huellitas, formando caminos por donde los equilibristas deben atravesar caminando en punta de pies para no caerse, luego pasan por un túnel arrastrándose y recogen una bolsita de arroz, la cual deben llevarla sobre la cabeza y recorrer el último tramo sin dejarla caer.	<ul style="list-style-type: none"> • Bancas. • Cuerdas • bolsitas de arroz
Relajación	Se sientan formando un gran círculo uno detrás de otro y ante la señal (música) comenzarán a darle masajes suaves al amigo(a) que se encuentra delante de él o ella, cerrando los ojos y sintiendo la música, luego cambian de posición y repiten el ejercicio.	<ul style="list-style-type: none"> • CD
Expresión gráfico-plástica	En forma individual reciben hojas y dibujan cómo se desplazaron por el patio haciendo equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • plumones • papel A-4

Cierre	En asamblea dialogan sobre lo realizado mencionando ¿Qué le pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más le gustó? ¿Qué no le gustó?	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo
---------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------

EVALUACIÓN:**LISTA DE COTEJO N°05**

N°	Niños y niñas	INDICADORES			
		Participa del juego desplazándose con soltura por todo el patio		Coordina sus movimientos gruesos al correr, saltar, caminar	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N° 06

Título: “Carrera de tortugas”

Objetivo:

Promover el desarrollo de la coordinación motora gruesa

Materiales: Almohadas pequeñas para cada participante, retazos de cartón para cada pie

Estrategias didácticas.

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Asamblea	<p>Escuchan la historia de alejandrina, la tortuga patinadora y dialogan sobre el contenido de la historia.</p> <p>Con apoyo de la docente deciden jugar a las "tortugas patinadoras" , para lo cual observan los patines que la docente les preparó(pedazos de cartón, uno para cada pie y mano)</p> <p>Recuerdan las recomendaciones y cuidados a tener en cuenta para no lastimarse.</p> <p>Escuchan las instrucciones de juego , así como lo que vale y no vale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del cuento • Cartón
Desarrollo o expresividad motriz	<p>Antes de iniciar el juego la docente delimitará el trayecto de la carrera.</p> <p>Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan los patines y el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora. (la carrera puede estar acompañada de un fondo musical)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CD • almohadas

Relajación	<ul style="list-style-type: none"> • En el patio, sentados por parejas participan del juego de la esponja, donde uno se acuesta en el suelo mientras el otro recorre todo su cuerpo con una pelota blanda, como si lo estuviera jabonando, luego se intercambian los roles. Todo este juego va acompañado de música suave. 	<ul style="list-style-type: none"> • CD
Expresión gráfico-plástica	Dibujan o pintan en forma individual para representar el movimiento desarrollado	<ul style="list-style-type: none"> • crayolas • papel A-4
Cierre	En grupo grande y sentados en semicírculo mencionan lo que sintieron, si les gustó la actividad, lo que o les gustó, que parte de su cuerpo fue la que más trabajó, etc.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

EVALUACIÓN:**LISTA DE COTEJO N°06**

N°	Niños y niñas	INDICADORES			
		Participa del juego desplazándose con soltura por todo el patio		Coordina sus movimientos gruesos al correr, saltar, caminar	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N°07

Título: Nos divertimos con los aros movedizos

Objetivo: Promover el desarrollo de la coordinación motora gruesa.

Materiales: títeres. Aros de colores, CD

Estrategia didáctica.

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Asamblea	Reunidos en asamblea escuchan a Juguetón cuando les comunica el nuevo juego que realizarán hoy, así como el propósito que se busca con él.	títere
Desarrollo o expresividad motriz	Se desplazan por todo el patio delimitado con anticipación, realizando movimientos con todo el cuerpo como correr, detenerse, saltar con ambos pies. En grupo grande y sentado en media luna escuchan las instrucciones del juego. Este juego es igual que el de las sillas, se ponen tantos aros como niños estén jugando menos uno, los aros se disponen a modo de círculo, se pone música alegre y cuando esta para, los niños deben meterse en uno de los aros dispuestos en el piso, el niño que se queda sin aro va saliendo así como cada uno de los aros. Se disponen por todo el patio y caminan al ritmo de la música, ante la señal cada uno elige su aro, saliendo del juego aquel que no logró ingresar.	<ul style="list-style-type: none"> • CD • colores Aros de
Relajación	Acostados en el piso, escuchando una música suave y con los ojos cerrados respiran lentamente hinchando la barriga y espiran desinflándola.	<ul style="list-style-type: none"> • CD
Expresión gráfico-plástica	Ya en el aula reciben hojas grandes y plumones para dibujar cómo participaron de este juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas A3 plumones
Cierre	En asamblea dan sus apreciaciones de cómo se sintieron al participar del juego, así como las partes de su cuerpo que ejercitaron.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO N°07

N°	Niños y niñas	INDICADORES			
		Participa del juego desplazándose con soltura por todo el patio		Coordina sus movimientos gruesos al correr, saltar, caminar	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N°08

Título: El mundo al revés

Objetivo: Promover el desarrollo de la coordinación motora gruesa.

Materiales: Cd, cartulinas, lápices de color

Estrategia didáctica.

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Asamblea	En asamblea recibimos la visita de Juguetón que hoy nos visita, y está más confundido que nunca ya que todo lo dice al revés. Juguetón les invita a descubrir de qué se tratará el juego de hoy, para lo cual inicia recomendándoles que observen su vestuario, donde luego de varios intentos descubren que se puso su ropa al revés. Descubren el nombre el juego de hoy y dialogan sobre el propósito de esta actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Títere
Desarrollo o expresividad motriz	En grupo total y sentados en el patio escuchan las reglas del juego “El mundo al revés”, donde la docente dará las consignas y los niños deben hacer lo contrario : Me quedo quieto, me siento, me acuesto, voy andando, corro, lloro, me río, camino deprisa, camino despacio, vamos todos de la mano, nos soltamos, me estiro, me encojo,...Triste -alegre	<ul style="list-style-type: none"> • CD
Relajación	Se agrupan por parejas y se sientan uno detrás de otro El niño o niña que está delante cierra los ojos mientras el otro le da masajes en la espalda al ritmo de la música y siguiendo las instrucciones de la docente. Luego intercambian los roles.	<ul style="list-style-type: none"> • CD
Expresión gráfico-plástica	En forma individual reciben cartulinas de colores claros y colores, donde dibujan para representar el juego realizado, así como las partes de su cuerpo que se ejercitaron.	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas de colores • colores
Cierre	En asamblea dan sus apreciaciones de cómo se sintieron, mencionando las partes de su cuerpo que se ejercitaron.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

EVALUACIÓN:**LISTA DE COTEJO Nº 08**

Nº	Niños y niñas	INDICADORES			
		Participa del juego desplazándose con soltura por todo el patio		Coordina sus movimientos gruesos al correr, saltar, caminar	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N°09

Título: Nos convertimos en robots

Objetivo: Aplicar estrategias lúdicas para desarrollar la coordinación

Motora gruesa

Materiales: Títere, varita mágica, chalecos de cajas de cartón

Estrategia didáctica.

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Asamblea	Llega juguetón con una varita mágica la cual sirve para hechizar y convertir a todos en robots. Escuchan en asamblea las reglas de juego que les menciona Juguetón	<ul style="list-style-type: none"> • títere
Desarrollo o expresividad motriz	Juguetón les explica que la varita se volvió loca y a la señal todos quedarán convertidos en robots, para lo cual deben ponerse unas cajas como chalecos y sólo se podrán detener apretándoles un botón (nariz, brazo, cabeza, etc.) El niño o niña elegido que salvará a todos tendrá que salir del aula, hasta que los demás decidan cuál va a ser el botón que va a parar a los robots (la nariz, la rodilla derecha, un codo, la boca, una oreja,...), así como el jefe de los robots. Cuando entre, todos caminarán imitando a este personaje hasta que les toquen el botón acordado (entonces se quedarán quietos como estatuas) Cuando se consiga desactivar todos los robots, otro niño será el jefe y el salvador.	<ul style="list-style-type: none"> • Cajas • chalecos
Relajación	Se ubican en el patio bailando como s robot al detenerse la música se convierten en un helado muy blandito que se derrite hasta caer al piso donde se acostarán y cerrarán los ojos inhalando y exhalando lentamente.	<ul style="list-style-type: none"> • CD

Expresión gráfico-plástica	En el patio reciben tizas y en forma individual representan lo realizado con tizas de colores	<ul style="list-style-type: none"> • tizas • papel A-4
Cierre	En asamblea dan sus apreciaciones sobre el juego. ¿Les gustó? ¿Por qué? ¿Qué sintieron al contraer sus músculos como robots? Qué sintieron al derretirse	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO Nº 09

Nº	Niños y niñas	INDICADORES			
		Participa del juego desplazándose con soltura por todo el patio		Coordina sus movimientos gruesos al correr, saltar, caminar	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N°10

Título: Pateamos y lanzamos pelotas

Objetivo del juego: Ejecutar actividades para desarrollar la coordinación motora fina.

Materiales: Pelotas de diverso tamaños, hula hula, títere

Estrategia didáctica.

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Asamblea	Llega juguetero con un gran costal y pide que adivinen lo que trajo en él .todos dan sus ideas hasta que descubren que se tratan de pelotas de diversos tamaños y texturas. Con apoyo de la docente escuchan en asamblea las reglas de juego que Juguetero les comunica.	<ul style="list-style-type: none"> • títere
Desarrollo o expresividad motriz	Se desplazan a diversos ritmos caminando trotando, saltando, según la orden que les da la maestra con la pandereta. Reciben pelotas de jebes pequeñas, jugando a embocarlas y luego a patearlas hacia arco preparados para este fin Reciben pelotas gigantes y juegan manipularlas y embocar con ambas manos en hula hulas que la docente coge. Luego juegan a llevarlas con un pie hasta la meta, tratando que no se les escape. Luego juegan a meter goles gigantes, formando una fila y pateando tratando de embocar hacia el arco.	<ul style="list-style-type: none"> • Pandereta • Pelotas de diverso tamaños • Hula hula
Relajación	Sentados en el piso se acuestan sobre las pelotas gigantes, tratando de balancearse lentamente a uno y otro lugar, con los ojos cerrados.	<ul style="list-style-type: none"> • CD
Expresión gráfico-plástica	Ya en el aula reciben hojas circulares y representan mediante el dibujo sus vivencias	<ul style="list-style-type: none"> • Lápices de colores • papel A-4
Cierre	En asamblea dan sus apreciaciones sobre el juego ¿Les gustó?, ¿Por qué? ¿Qué sintieron al lanzar las pelotas? ¿Fue fácil lanzar las pelotas pequeñas? ¿Y las gigantes?	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO Nº 10

Nº	Niños y niñas	INDICADORES			
		Coge objetos pequeños con los dedos índice y pulgar		Mueve las manos y dedos con precisión	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N°11

Título: Nos divertimos ejercitando nuestros dedos

Objetivo: Ejecutar actividades para desarrollar la coordinación motora fina.

Materiales: bandejas anchas, pinzas de colores,

Estrategia didáctica.

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Asamblea	Esta mañana Juguetón llega al aula con muchas pinzas colocadas en su ropa y le pide que adivinen el juego que realizarán el día de hoy. En grupo grande escuchan las indicaciones del nuevo juego y se organizan para ponerlo en práctica.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
Desarrollo o expresividad motriz	Forman cuatro grupos de 5 integrantes cada uno, diferenciándose por el color del collar que cada equipo tiene, los cuales esperan en una columna esperando su turno. Ante la señal debe salir el primero de cada columna y dirigirse al centro del patio donde estarán todas las pinzas de colores. El juego consiste en seleccionar las pinzas del color de su equipo del grupo total, llevarlas y colocarlas alrededor de su bandeja en lo que dura la canción. Cada niño no puede llevar más de tres pinzas por vez. El juego debe repetirse la cantidad de veces necesaria para que todos puedan participar.	<ul style="list-style-type: none"> • Collares • Pinzas de diversos Colores • Cestas de colores
Relajación	Se acuestan en el patio, mirando hacia arriba y respiran inhalando y exhalando lentamente mientras escuchan música relajante.	<ul style="list-style-type: none"> • CD
Expresión gráfico-plástica	Dibujan en forma individual cómo participaron del juego utilizando plumones	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • papel A-4
Cierre	Dan sus apreciaciones sobre ¿cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue fácil colocar las pinzas? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Qué les disgustó?	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO Nº 11

Nº	Niños y niñas	INDICADORES			
		Coge objetos pequeños con los dedos índice y pulgar		Mueve las manos y dedos con precisión	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N°12

Título: Amasando, amasando nuestros dedos se van Ejercitando

Objetivo: Ejecutar actividades para desarrollar la coordinación motora
Fina.

Materiales: agua, harina,

Estrategia didáctica.

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Asamblea	Juguetero llega al aula y les comunica que les trajo una linda sorpresa en su bolsita con apoyo de la docente En asamblea dialogan sobre las masitas que les trajo juguetero y cómo podrían tener cada uno sus propias masitas,	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
Desarrollo o expresividad motriz	Deciden elaborar sus propias masitas, para lo cual reciben tapes con harina, agua y sal. En forma individual mezclan todos los ingredientes, formando una masa. Amasan diversas formas y las dejan secar, para luego presentarlas ante sus amigos	<ul style="list-style-type: none"> • Tapers • harina • agua
Relajación	En grupo grande realizan movimientos con las manos, primero agitando y luego realizando círculos lentamente al ritmo de la música	<ul style="list-style-type: none"> • CD
Expresión gráfico-plástica	En forma individual dibujan las formas que amasaron utilizando crayolas	<ul style="list-style-type: none"> • Crayolas papel A-4
Cierre	Dan sus apreciaciones sobre ¿cómo se sintieron al amasar?, ¿Qué formas realizaron? ¿Qué sintieron al amasar?	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

EVALUACIÓN:

LISTA DE COTEJO N°12

N°	Niños y niñas	INDICADORES			
		Coge objetos pequeños con los dedos índice y pulgar		Mueve las manos y dedos con precisión	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N°13

Título: Nos divertimos trasvasando canicas y arena

Objetivo: Ejecutar actividades para desarrollar la coordinación motora fina.

Materiales: botellones de agua, cucharas, arena, canicas

Estrategia didáctica.

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Asamblea	Juguetón les comenta que esta mañana realizaremos un lindo juego, pero para ello van a establecer sus acuerdos. Con apoyo de la docente conforman 3 equipos	<ul style="list-style-type: none"> • títere
Desarrollo o expresividad motriz	Se forman según sus equipos para iniciar el juego. El juego consiste en formar una pequeña fila y correr hasta el lugar donde se encuentran sus botellones, donde cada integrante debe hacer ingresar a su botellón la mayor cantidad de canicas que pueda cada uno, mientras dura una canción, luego debe ir hasta los otros botellones y con una cucharita debe hacer ingresar la arena a su lugar ayudado por un embudo.	<ul style="list-style-type: none"> • Botellones de agua vacíos • Canicas
Relajación	Sentados con las piernas dobladas hacia adentro cerramos los ojos y respiramos lentamente, tres veces.	
Expresión gráfico-plástica	En forma individual dibujan para representar lo realizado utilizando lápices de colores	<ul style="list-style-type: none"> • colores • papel A-4
Cierre	Dialogan sobre la experiencia, realizada ¿Qué les pareció? ¿Les gustó? ¿No les gustó? ¿Porqué?	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO Nº 13

Nº	Niños y niñas	INDICADORES			
		Coge objetos pequeños con los dedos índice y pulgar		Mueve las manos y dedos con precisión	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

Actividad N°14

Título: Nos divertimos trasportando y trasvasando agua de colores.

Objetivo: Ejecutar actividades para desarrollar la coordinación motora fina.

Materiales: vasos, botellones de agua, un plato

Estrategias didácticas.

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
Asamblea	Juguetón llega al aula trayendo agua de colores y les pide a los niños pensar cómo será el juego de hoy. Dan sus ideas y luego, mediante un instructivo los niños y niñas se informan cómo será el nuevo juego propuesto, considerando las medidas para no mojarse.	<ul style="list-style-type: none"> • Títere • instructivo
Desarrollo o expresividad motriz	Forman 4 grupos, con cinco integrantes, los cuales deben formar una columna y transportar un vaso de agua coloreada previamente hacia un botellón colocado al otro extremo del patio y vaciarlo tratando de llenarlo. Gana el equipo que tenga mayor cantidad de agua.	<ul style="list-style-type: none"> • Vasos, • agua coloreada, • Bidones de agua transparentes
Relajación	De pie, se cogen de la mano y cierran los ojos, respirando suavemente, una y otra vez escuchando música relajante.	<ul style="list-style-type: none"> • CD
Expresión gráfico-plástica	Ya en el aula dibujan en forma individual para representar la experiencia vivida, explicando lo realizado	<ul style="list-style-type: none"> • crayolas • papel A-4
Cierre	Dialogan sobre el juego de hoy ¿Les gustó? ¿No les gusto? ¿De qué otra manera lo podemos jugar?	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO Nº14

Nº	Niños y niñas	INDICADORES			
		Coge objetos pequeños con los dedos índice y pulgar		Mueve las manos y dedos con precisión	
		Si	No	Si	No
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

VIII. REFERENCIAS

Álvarez, C (1987). *“El juego infantil*. En J. Mayor (coord.): *La psicología en la escuela infantil*”. Madrid: Amayo.

Battista B. (2005) *“Los talleres en educación infantil: Espacios de crecimiento”* Biblioteca de infantil 12 Grao 2005.

Bazarra L, y Casanova (2007) *“Profesores alumnos familia 7 pasos para un nuevo modelo de escuela”*. Editorial Narcea, SA de ediciones Madrid 2007

Bolaños, G. (2006) *“Educación por medio del movimiento y expresión corporal”* Editorial Universidad Distancia. San José, Costa Rica.

Collado, S. (2016). *“Psicomotricidad”*. Alcorcón, Madrid, España: <http://scollvaz.galeon.com/index.html>

Dávila. (1987). *“El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica”*. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA

Decroly, Y Monchamp (2002) *“El Juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz”*. Cuarta edición 2002 ediciones Morata Madrid. Recuperado en https://books.google.com/books/about/El_juego_educativo.html?hl=es&id...

Educreate.iacat.com/Maestros. (2001) *“Estructuras de la Mente Howard Gardner La Teoría de Las Inteligencias Múltiples”*. Bogotá, Colombia.: http://educreate.iacat.com/Maestros/Howard_Gardner_-_Estructuras_de_la_mente.pdf

García, A. y Llull J. (2009) *“El juego y sus metodologías”*. Editorial Editex, Madrid, España. Recuperado en <https://books.google.com.pe/books?isbn=8497713036>

Gardner (1994) *“Estructuras de la mente la teoría de las inteligencias múltiples”*. Editorial fondo de cultura económica México.

Hurlock, E. (1998) *“Desarrollo psicológico del niño”* Ediciones Del Castillo. Madrid 6ta edición.

Instituto Universitario de Puebla. (2015). *“Desarrollo ideas básicas sobre la teoría de las inteligencias múltiples para el desarrollo de habilidades del pensamiento”*. Puebla, México.: <http://www.evaluacioninstitutoestrada.stacm.com/ultimas-cositas/test-de-inteligencias-multiples.pdf> Instituto Universitario de puebla.

Martínez, G. (2000) “El juego y el desarrollo infantil”. Recuperado en <https://books.google.com.pe/books?isbn=8480632887>

Narvárez M, Ospina E y Rernal M. (1997) *“Juegos de estimulación temprana, actividades para estimular el desarrollo ente 2 y 7 años”* Ediciones Gamma, Tercera Edición. Recuperado en <https://books.google.com.pe/books?isbn=9589308066>

Rogozinsky, V. (2005) *“Títeres en la escuela: expresión, juego y comunicación”*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones novedades educativas.

Sarlé, P (2008) *“Enseñar en clave de juego: Enlazando juegos y contenidos”*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones novedades educativas. Recuperado en <https://books.google.com.pe/books?isbn=9875382094>

Stecconi, C (2006). *“Inteligencias Múltiples y el Cuestionario de Autoevaluación”* (CAIM) Universidad De Flores cstecon@uflo.edu.ar.: http://cienciared.com.ar/ra/usr/41/1060/calidaddevidauflo_n5v2pp147_164.pdf

Stecconi, C y Kertész, R. (2014). *“El cuestionario de autoevaluación de las inteligencias múltiples: su utilización en el desarrollo del potencial personal”*. Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. : <http://www.aacademica.org/000-035/51.pdf>

Zapata O. (1989). *“El Juego y el aprendizaje escolar Perspectivas psicométricas”* Editorial Pax Mexico. Recuperado en <https://books.google.com.pe/books?isbn=9688600458>

Castellar y González (2015) *“Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta”* Tesis de la Universidad del Tolima, Cartagena.

Chisag y Herrera (2015) *“Guía metodológica de juegos para desarrollar inteligencias múltiples en los niños/as de primer año de básica Paralelo” D”* del jardín de infantes María Montessori del Cantón Latacunga” Tesis de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador.

De la Cruz y Cruzata (2015) *“Desarrollo de inteligencia emocional y kinestésica en la educación física para estudiantes del v ciclo educación primaria”*. Tesis De la Universidad San Ignacio de Loyola.

Gomis (2007) *“Evaluación de las Inteligencias Múltiples en el contexto educativo a través de expertos, maestros y padres”*. Tesis de la Universidad de Alicante, España.

Gutiérrez (2008) *“Estrategias lúdicas para mejorar las habilidades corporales en niños y niñas del colegio Montessori British School”*. Tesis de la Universidad de la Sabana.

Huerta (2013) *“El programa LINTRO y su influencia en la inteligencia múltiple en alumnos de cinco años de la I.E.P “Nuevo Despertar”, Paján - 2013”* Tesis de la Universidad Nacional de Trujillo, Perú.

Matos (2012) *“Inteligencias múltiples en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Florencia de Mora”* Tesis de la Universidad Antenor Orrego.

Perales (2007) *“Inteligencia cinestésica y rendimiento académico en los alumnos de la institución educativa N^a 80229 nivel primaria de menores de la ciudad de Otuzco”*.Tesis de la Universidad Nacional de Trujillo, Perú.

Olivares, S. (2015). *“El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos”*. Tesis de la Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.

Román .y Vásquez (2009). *“Efectos del Programa “LUDIRD” en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños y niñas de cinco años de las I.E.I. públicas 1564 y 1797 de Trujillo.2009”*.Tesis de la Universidad César vallejo, Trujillo, Perú.

ANEXOS

- Anexo N° 1 Ficha técnica
- Anexo N° 2 Instrumentos de medición.
- Anexo N°3 Validez y confiabilidad de los instrumentos
- Anexo N°4 Constancia emitida por la institución
- Anexo N°5 Base de datos
- Anexo N°6 Fotografías
- Anexo N°7 Consentimiento informado
- Anexo N° 8 Asentimiento informado
- Anexo N° 9 Matriz de consistencia

ANEXO 1

FICHA TÉCNICA

1. **Denominación:** Test de Inteligencia Corporal Cinéstica

2. **Autora:** Mg. Chávez Sánchez, Teresa Judith.

3. **Usuarios:** Niños y niñas de 3 años de edad.

5. **Descripción:** El Test de la Inteligencia Corporal Cinéstica consta de dos dimensiones las cuales están orientadas a medir la Expresión corporal y la motricidad. Está constituida por 25 ítems, los cuales servirán para determinar las habilidades básicas de la Inteligencia Corporal Cinéstica.

Dicho test será calificado con la escala de Likert, entre sus niveles de valoración se considera: 1 en inicio, 2 en procesos, 3 logro esperado y 4 logro destacado.

La aplicación del test nos permitirá medir si los niños y niñas han desarrollado dicha inteligencia a través de la observación de su desempeño en La Institución Educativa tanto en tareas de aprendizaje como en actividades de rutina permanentes y actividades lúdicas.

6. **Estructura:**

DIMENSIONES	NRO. DE ÍTEMS	PUNTAJE MINIMO	PUNTAJE MÁXIMO
EXPRESIÓN CORPORAL Es una forma de comunicarse a través de un lenguaje corporal y se realiza a través de gestos, miradas, expresiones corporales.	8	25	100
MOTRICIDAD Es la capacidad y/o habilidad que tiene el ser humano para producir movimiento, donde tiene que existir una adecuada sincronización y coordinación de las estructuras que intervienen en el movimiento como los sistemas: nervioso, musculo esquelético y los órganos de los sentidos.	17		

ANEXO 2

INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

TEST PARA EVALUAR LA INTELIGENCIA CORPORAL CINESTESICA

Por : Teresa Judith Chávez Sánchez

test para evaluar la inteligencia corporal cinestesica :

El 1 nunca, 2 casi nunca 3 a veces y 4 siempre , de lo que se esta afirmando. es decir, que va de menos a más. este test sera aplicado a todos los estudiantes de tres años de la institución educativa "Santa Rosa" antes de aplicar el programa y luego de aplicar el programa.

DIMENSIONES	INTELIGENCIA CINESTESICA	1	2	3	4
EXPRESIÓN CORPORAL	Explora el entorno y los objetos por medio el tacto y el movimiento.				
	Se divierte con la sensación que le genera su cuerpo en movimiento.				
	Gusta de las experiencias concretas de aprendizaje, tales como salidas al campo.				
	Comunica su sentimiento a través de la danza.				
	Tiene condiciones para la actuación al dramatizar cuentos y canciones				
	Participa en dramatizaciones y juegos, montaje de objetos y ejercicio físico.				
	Desarrolla la imaginación y placer en variadas situaciones de juego.				
MOTRICIDAD	Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría tristeza, enojo, etcétera).				
	Le gusta amasar y modelar, plastilina , arcilla u otras experiencias táctiles				
	Arma y desarma cosas.				
	Le gusta Tocar, apretar, sacudir, golpear, pellizcar, agitar, agarrar y soltar, palmeo, frotar palmas y objetos de diferentes texturas y tamaños.				
	Hace ejercicios de manos y dedos: golpeando la mesa, jugando a los títeres con manos y dedos.				
	Tiene muy buena coordinación fina al pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar.				
	Tiene muy buena coordinación fina al rasgar y plegar el papel.				
	Corta siguiendo una línea recta, luego oblicua o inclinada.				
	Traslada objetos pequeños como: lentejas, garbanzos, semillas, alpiste, etc. de un plato a otro, sólo usando los dedos índice y pulgar.				
	Explora sus posibilidades de movimientos vivenciando el equilibrio en posturas desplazamientos y juegos libres.				
	Demuestra condiciones de atletismo al correr, saltar, brincar y moverme rápidamente.				
	Tiene un buen sentido del equilibrio, flexibilidad y la coordinación al hacer ejercicios.				
	Realiza un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.				
	Baila en diferentes ritmos procurando que tome el ritmo de la música constantemente.				
	Tiene coordinación muscular especialmente en marchas y equilibrio.				
Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, rodar.					
Coordina sus movimientos visomotriz: óculo-manual (lanzar recepcionar)					
Coordina sus movimientos óculo-podal (patear y recepcionar).					
Puntaje total=					

ANEXO 3

Evaluación por juicio de expertos

Respetado Juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento“ _____

”.

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área de EDUCACIÓN como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	
Grado profesional:	Maestría () Doctor ()
Área de Formación académica:	Educación Inicial () Educación Primaria () Educación Secundaria () Psicólogo ()
Áreas de experiencia profesional:	
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años () Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica :	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar lingüísticamente el instrumento, por juicio de expertos.
- Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo a la dimensión del área según la autora.

Mariana Geraldine Silva Balarezo
Doctora en Psicología Infantil

Cindy Rosmery Vertiz Quiroz
Doctora en Administración de la
Educación

Gloria Ysabel Díaz Jave
Doctora en Educación

Lillette del Carmen Villavicencio Palacios
Doctora en Educación

Sonia Llaquelín Quezada García
Doctora en Administración de la
Educación

3. DATOS DEL TEST PARA EVALUAR LA INTELIGENCIA CORPORAL CINESTESICA

Nombre de la Prueba:	Test para evaluar la inteligencia corporal cenestésica
Autora:	Teresa Judith Chávez Sánchez
Procedencia:	Trujillo-Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	Entre 10 minutos a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Niños de 3 años
Significación:	La Inteligencias Corporal Cinestésica será medida mediante la aplicación de una ficha de observación, consta de dos dimensiones las cuales están orientadas a medir la Expresión corporal y la motricidad. Así mismo está constituida por 25 ítems, los cuales servirán para determinar las habilidades básicas de la Inteligencia Corporal Cinestésica.

4. SOPORTE TEÓRICO

Factores de medición de La Inteligencia Corporal Cinestésica

Escala (dimensiones)	Definición
Expresión corporal	La expresión corporal es una forma de comunicarse a través de un lenguaje corporal y se realiza a través de gestos, miradas, expresiones corporales.
Motricidad	Es la capacidad y/o habilidad que tiene el ser humano para producir movimiento, donde tiene que existir una adecuada sincronización y coordinación de las estructuras que intervienen en el movimiento como los sistemas: nervioso, musculo esquelético y los órganos de los sentidos.

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación a usted le presento el **Test para evaluar la Inteligencia corporal Cinestésica** elaborado por Teresa Judith Chávez Sánchez. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1 No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA	1. totalmente en desacuerdo (no	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	cumple con el criterio)	
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1 No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO: Test para evaluar la Inteligencia corporal Cinestésica

- Primera dimensión : **Expresión corporal**
- Objetivos de la Dimensión: **Identificar las habilidades de la expresión corporal**

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Se comunica a través de un lenguaje corporal.	Explora el entorno y los objetos por medio el tacto y el movimiento.	4	4	4	
	Se divierte con la sensación que le genera su cuerpo en movimiento.	4	4	4	
	Gusta de las experiencias concretas de aprendizaje, tales como salidas al campo.	4	4	4	
	Comunica su sentimiento a través de la danza.	4	4	4	
	Tiene condiciones para la actuación al dramatizar cuentos y canciones	4	4	4	
	Participa en dramatizaciones y juegos, montaje de objetos y ejercicio físico.	4	4	4	
	Desarrolla la imaginación y placer en variadas situaciones de juego.	4	4	4	
	Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría tristeza, enojo, etcétera).	4	4	4	

- Segunda dimensión : **Motricidad**

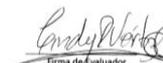
- Objetivos de la Dimensión: **Identificar las habilidades de la motricidad fina y gruesa**

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificar las habilidades de la motricidad fina y gruesa	le gusta amasar y modelar, plastilina , arcilla u otras experiencias táctiles	4	4	4	
	Arma y desarma cosas.	4	4	4	
	Le gusta Tocar, apretar, sacudir, golpear, pellizcar, agitar, agarrar y soltar, palmear, frotar palmas y objetos de diferentes texturas y tamaños.	4	4	4	
	Hacer ejercicios de manos y dedos: golpeando la mesa, jugando a los títeres con manos y dedos.	4	4	4	
	Tiene muy buena coordinación fina al pintar, punzar, enhebrar. recortar, moldear, dibujar.	4	4	4	
	Tiene muy buena coordinación fina al rasgar y plegar el papel.	4	4	4	
	Cortar siguiendo una línea recta, luego oblicua o inclinada.	4	4	4	
	Trasladar objetos pequeños como: lentejas, garbanzos, semillas, alpiste, etc. de un plato a otro, sólo usando los dedos índice y pulgar.	4	4	4	
Demuestra destreza en su motricidad gruesa.	Explora sus posibilidades de movimientos vivenciando el equilibrio en posturas desplazamientos y juegos libres.	4	4	4	
	Demuestra condiciones de atletismo al correr, saltar, brincar y moverme rápidamente.	4	4	4	
	Tiene un buen sentido del equilibrio, flexibilidad y la coordinación al hacer ejercicios.	4	4	4	
	Realiza un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso,	4	4	4	

pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.	4	4	4	
Baila en diferentes ritmos procurando que tome el ritmo de la música constantemente.	4	4	4	
Tiene coordinación muscular especialmente en marchas y equilibrio.	4	4	4	
Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, rodar.	4	4	4	
Coordina sus movimientos visomotriz: óculo-manual (lanzar recepcionar)	4	4	4	
Coordina sus movimientos óculo-podal (patear y recepcionar).	4	4	4	


 Firma de Evaluador
 Dra. Mariana G. Silva Balarezo
 CPP: N° 1540796436

Mariana Geraldine Silva Balarezo
 Doctora en Psicología Infantil


 Firma de Evaluador
 Dra. Cindy Rosmery Vertiz Quiroz
 CPP: 1543121218

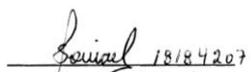
Cindy Rosmery Vertiz Quiroz
 Doctora en Administración de la Educación


 Firma de Evaluador
 1517890430

Gloria Ysabel Díaz Jave
 Doctora en Educación


 Firma de Evaluador
 18033075

Lilette del Carmen Villavicencio Palacios
 Doctora en Educación


 Firma de Evaluador
 18184207

Sonia Llaquelín Quezada García
 Doctora en Administración de la Educación

ANEXO 4

VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

VALIDACIÓN DEL CONTENIDO (JUECES)

CLARIDAD																									
Jueces	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
TOTAL	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
%ACUERDOS	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56

LEYENDA:		
	Equivalencia	
PUNTAJE	1 o 2	0
	3 o 4	1

RELEVANCIA																									
Jueces	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
TOTAL	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
% ACUERDO:	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56	55.56

LEYENDA:		
	Equivalencia	
PUNTAJE	1 o 2	0
	3 o 4	1

Observación: cómo se observa en la leyenda los puntajes 1 o 2 equivale a 0. Así también los puntajes 3 o 4 equivalen a 1

COHERENCIA																									
Jueces	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
S	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
VAIKEN	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	0.56	

Observación: Los puntajes 1,2,3,4 tienen que ser cambiados por 0,1,2,3 es decir si el sujeto 1 en el ítem 1 tiene un puntaje de 1 tendrá que ser cambiado por 0 y si en el ítem 2 tiene un puntaje de 4 se tendrá que cambiar por el número 3. Es decir se tiene que correr un número

$$V \text{ Aiken} = \text{Sumatoria de si} / N^{\circ} \text{ de jueces} (N^{\circ} \text{ de valores de la escala de valoración})$$

Luego de analizar el promedio obtenido por la validación de contenido realizada por los jueces en los criterios de claridad, relevancia y coherencia se determina que el instrumento es confiable.

VALIDEZ DE CRITERIO

TEST 1		TEST 2	
TOTAL		TOTAL	
34			18
34			20
34			34
69			48
34	r	0.68	21
34			23
37			31
30			25
39			35
38			35
33			32
34			34
35			30
36			34
37			36
33			31
37			33
39			38
37			34
34			34
39			36
62			48
36			36
34			36
34			37
32			22
32			33
57			44
33			28
34			45

Interpretación: Luego de procesar los resultados de los test de inteligencia corporal cinestésica adaptado por Teresa Chávez (Test 1) y el test de Alfonso Paredes Aguirre de las inteligencias múltiples (Test 2) se determina el valor de $r=0.68$ lo que determina que existe correlación positiva media, por lo tanto nuestro instrumento es válido

VALIDEZ DE CONSTRUCTO

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		,864
Approx. Chi-Square		3987,937
Bartlett's Test of Sphericity	df	300
	Sig.	,000

Interpretación:

El valor KMO es $0,864 > 0.50$ por lo que se acepta la medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin.

En relación al Bartlett's test se aprecia que el valor de sig. es $0,00$ lo que indica que es altamente significativo, y que tiene suficientes ítems que se correlaciona y que se puede aplicar el análisis factorial.

Total Variance Explained

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings			Rotation Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	12,733	50,932	50,932	12,733	50,932	50,932	9,496	37,982	37,982
2	3,152	12,608	63,540	3,152	12,608	63,540	6,390	25,558	63,540
3	2,059	8,235	71,775						
4	1,193	4,773	76,548						
5	,813	3,253	79,801						
6	,739	2,956	82,757						
7	,622	2,486	85,243						
8	,532	2,130	87,373						
9	,469	1,877	89,250						
10	,420	1,682	90,932						
11	,359	1,437	92,369						
12	,309	1,235	93,604						
13	,284	1,136	94,740						
14	,233	,930	95,671						
15	,220	,878	96,549						
16	,204	,815	97,364						
17	,169	,674	98,039						
18	,151	,602	98,641						
19	,108	,433	99,074						
20	,098	,393	99,467						
21	,055	,219	99,686						
22	,037	,148	99,834						
23	,027	,107	99,941						
24	,011	,042	99,983						
25	,004	,017	100,000						

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotated Component Matrix^a

	Component	
	1	2
VAR00013	,909	,252
VAR00024	,877	,196
VAR00014	,874	,357
VAR00019	,842	,300
VAR00022	,841	,392
VAR00023	,831	,436
VAR00011	,814	,220
VAR00018	,792	,103
VAR00025	,789	,117
VAR00016	,734	,232
VAR00020	,713	,282
VAR00010	,632	,117
VAR00021	,561	,252
VAR00012	,540	,350
VAR00015	,495	,387
VAR00017	,471	,169
VAR00009	,377	,029
VAR00001	,197	,848
VAR00004	,198	,844
VAR00007	,311	,837
VAR00005	,198	,814
VAR00003	,175	,809
VAR00006	,382	,795
VAR00002	,204	,742
VAR00008	,155	,712

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 3 iterations.

Interpretación: De acuerdo al análisis factorial se ha obtenido dos factores. Para el factor 1 los ítems que coincide con la dimensión Expresión Corporal son (1,4,7,5,3,6,2,8) y para el factor 2 los ítems que coinciden con la dimensión Motricidad son (13,24,14,19,22,23,11,18,25,16,20,10,21,12,15,17,9).

Por lo tanto podemos afirmar que nuestro instrumento tiene validez de constructo porque los ítems se están agrupando de acuerdo a las dimensiones propuestas.

CONFIABILIDAD: Para obtener la confiabilidad del test de la Inteligencia Corporal Cinestésica se utilizó el coeficiente de alfa de Cronbach dando como resultado de 0,95 lo cual determina que es confiable para su aplicación.

El procedimiento para calcular el coeficiente alfa de cronbranch se realizó utilizando el programa de Microsoft Excel y sus resultados se presentan a continuación.

CONFIABILIDAD ESTADÍSTICA DEL INSTRUMENTO DE DEL INSTRUMENTO DE INTELIGENCIA CORPORAL CINESTESICA

N° orden	ÍTEMS																									TOTAL
	D1: EXPRESIÓN CORPORAL								D2: MOTRICIDAD																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	34
2	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	34
3	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	34
4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	69
5	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	34
6	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	34
7	2	2	2	1	2	1	1	1	3	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	37
8	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
9	1	3	2	1	1	1	1	2	3	3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	2	1	39
10	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	3	38
11	1	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	33
12	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	34
13	1	2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	35
14	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	36
15	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	37
16	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	33
17	1	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	37
18	1	2	2	1	3	1	1	3	3	3	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	39
19	2	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	37
20	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	34
21	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	2	1	3	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	39
22	3	3	3	1	1	3	3	2	4	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	3	1	2	2	3	3	62
23	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	36
24	1	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	34
25	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	34
26	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	32
27	1	2	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32
28	3	4	3	3	3	1	1	4	4	3	2	4	1	1	4	1	3	1	1	3	3	1	1	1	1	57
29	1	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	33
30	1	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	34
	0.424	0.2345	0.171	0.2816	0.409	0.162	0.257	0.345	0.271	0.144	0.064	0.202	0.282	0.162	0.631	0.213	0.171	0.189	0.189	0.575	0.478	0.064	0.064	0.323	0.409	78.98

Fuente: aplicación del instrumento

K = 25

Cumple con las condiciones de confiabilidad: 0.95

$\alpha = 0.95$

ANEXO 5

CONSTANCIAS EMITIDAS POR LAS IE QUE ACREDITAN LA REALIZACIÓN DEL ESTUDIO



INSTITUCION EDUCATIVA N° 1712
"Santa Rosa"
R.D. N° 739 (26-03-86)
Comercio N° 385 Urb. Huerta Grande - Telf.: 583457

EL DIRECTOR TITULAR DE LA IE N° 80006 NUEVO PERU, DE PALERMO, DIDTRITO Y PROVINCIA DE TRUJILLO, REGIÓN LA LIBERTAD; JURISDICCION DE LA UGEL N° 04 TSE, DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION LA LIBERTAD; QUE SUSCRIBE DEJA :

CONSTANCIA

Que, La profesora **TERESA JUDITH CHAVEZ SANCHEZ**, docente de la IE. N° 1712 – Santa Rosa aplicó *instrumentos correspondientes al PRE Y POST TEST de la tesis "TALLER DE JUEGOS EN LA INTELIGENCIA CORPORAL CINESTÈSICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS-TRUJILLO 2017, (Grupo control)* en la sección de 3 años inicial de la institución que honro dirigir (18 julio hasta 30 de setiembre).

Se expide la presente a petición verbal de la parte interesada.

Trujillo 30 de noviembre del 2017




Robert Contreras Morales
DIRECTOR

ANEXO 6

BASES DE DATOS

MATRIZ DE DATOS PARA ESTUDIOS CUASI EXPERIMENTALES												
PUNTAJES DE LA VARIABLE DEPENDIENTE Y SUS DIMENSIONES PARA LOS PRE TEST Y POS TEST EN GRUPOS EXPERIMENTAL Y CONTROL												
	DIMENSIÓN 1: EXPRESION CORPORAL				DIMENSIÓN 2: MOTRICIDAD				VARIABLE: Inteligencia Corporal Cinestésica			
	G. EXPERIMENTAL		G. CONTROL		G. EXPERIM.		G. CONTROL		G. EXPERIM.		G. CONTROL	
	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
1	16	32	15	16	34	60	30	31	50	92	45	47
2	16	32	16	16	31	58	34	34	47	90	50	50
3	13	30	16	16	27	60	31	31	40	90	47	47
4	17	32	17	17	36	60	36	36	53	92	53	53
5	19	31	16	16	32	60	31	31	51	91	47	47
6	14	31	16	16	25	60	30	30	39	91	46	46
7	14	31	13	13	26	60	26	26	40	91	39	39
8	17	31	19	19	30	60	31	31	47	91	50	50
9	19	31	16	16	35	60	34	34	54	91	50	50
10	19	32	16	16	33	60	32	32	52	92	48	48
11	17	31	16	16	32	60	30	30	49	91	46	46
12	14	31	16	16	31	60	27	28	45	91	43	44
13	17	31	13	13	32	60	29	29	49	91	42	42
14	17	32	19	19	35	60	38	38	52	92	57	57
15	19	32	16	16	32	60	31	31	51	92	47	47
16	14	31	16	16	31	60	30	30	45	91	46	46
17	19	32	16	16	35	60	33	33	54	92	49	49
18	17	32	17	17	30	60	35	35	47	92	52	52
19	17	32	16	16	32	60	27	27	49	92	43	43
20	17	31	14	15	32	60	26	26	49	91	40	41
21	17	31	16	16	30	58	27	28	47	89	43	44
22	15	30	19	19	35	60	35	35	50	90	54	54
23	16	32	16	16	31	60	28	29	47	92	44	45
24	15	30	16	16	27	60	34	34	42	90	50	50
25	14	30	16	16	25	60	29	29	39	90	45	45
26	17	31	17	17	32	60	35	35	49	91	52	52
27	19	32	16	16	32	60	28	28	51	92	44	44
28	17	31	16	16	32	60	28	28	49	91	44	44
29	17	31	17	16	32	60	31	31	49	91	48	47
30	15	31	15	16	32	60	32	32	47	91	47	48
Media	16.5	31.2	16.1	16.2	31.3	59.9	30.9	31.1	47.8	91.1	47.0	47.2
Desv estándar	1.8	0.7	1.4	1.3	2.9	0.5	3.2	3.1	4.2	0.8	4.2	4.0
Coef de var.	10.8	2.2	8.5	8.0	9.2	0.8	10.3	9.9	8.9	0.9	8.8	8.5

CATEGORIZACIÓN O BAREMACIÓN.

Baremo para medir el test de la inteligencia Corporal Cinestésica.

Numero de Ítems=25

Escala De valoración:

- 1 en Inicio.
- 2 en proceso.
- 3 logro esperado
- 4 logro destacado.

Puntaje máximo del test: $25 \times 4 = 100$

Puntaje mínimo del test $25 \times 1 = 25$

Amplitud de categorización o clase (c)

$$\frac{100 - 25}{4} = 18.75$$

4

Redondeando por exceso C=19

	PUNTAJE	NIVELES
1	25 - 43	En inicio
2	44 - 62	En proceso
3	63 - 81	Logro esperado
4	82 - 100	Logro destacado

	Niveles	Puntaje de Variable	Dimensión expresión corporal	Dimensión motricidad
1	En inicio	25-43	8-14	17-29
2	En proceso	44-62	15-20	30-42
3	Logro esperado	63-81	21-26	43-55
4	Logro destacado	82-100	27-32	56-68

ANEXO 7
EVIDENCIAS



Pañuelos danzarines



Lluvia de colores



**Pateamos y lanzamos
pelotas**



**Nos divertimos con los aros
movidizos**



¡Somos equilibristas...!!!



Carrera de tortugas



¿Quién es quién?



Nos divertimos trasvasando canicas



Ejercitamos nuestros dedos



Amasando, amasando nuestras manos se va ejercitando

ANEXO 8

CONSENTIMIENTO INFORMADO GRUPO EXPERIMENTAL

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado Padre/Madre de familia.

Ante usted me presento y le expongo lo siguiente: Yo Teresa Judith Chávez Sánchez, estudiante del programa de Doctorado en Educación de la Escuela de Posgrado de la UCV, estoy realizando una investigación titulada "**Programa de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016**" como requisito para obtener el grado de Doctor en Educación. El objetivo de la investigación es determinar que la aplicación de un Programa de juegos desarrolla la Inteligencia Corporal Cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016". Bajo este motivo es que solicito a usted, la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente en esta investigación.

La investigación consiste en la aplicación del test para evaluar la inteligencia corporal cinestésica el cual consta de dos dimensiones las cuales están orientadas a medir la Expresión corporal y la motricidad. Está constituida por 25 ítems, los cuales servirán para determinar las habilidades básicas de la Inteligencia Corporal Cinestésica. Se tomarán dos pruebas (una antes y después) de haberse desarrollado el programa de juegos para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica.

Debe saber que el proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado en la investigación. La participación o no participación no afectará el desarrollo de sus actividades académicas, ni la nota del estudiante. La participación es voluntaria. Tanto usted y su hijo(a) tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento que considere necesario. El estudio no conlleva ningún riesgo para el estudiante, tampoco recibirá alguna compensación por participar. Los resultados de manera general, obtenidos en la investigación, podrán ser solicitados a mi persona o a la Institución Educativa, al término de la investigación.

Si tiene alguna duda o consulta sobre esta investigación, se puede comunicar con el(la) investigador(a) al 949625529 o con mi asesor(a) de investigación Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo al 994477861

Si usted está de acuerdo en que su hijo(a) participe, por favor llenar el formulario de autorización y enviar con su hijo(a) para la recepción por parte del investigador.

Agradeciéndole de antemano por la atención brindada al presente.

Atentamente



Teresa Judith Chávez Sánchez
CPPe.

Formulario de Consentimiento

Habiendo recibido información clara y necesaria sobre la investigación titulada "Programa de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016" la cual se desarrollará en la institución educativa a la que asiste mi hijo(a) y conociendo los procedimientos que se llevarán a cabo, accedo de manera voluntaria y doy mi consentimiento para que mi menor hijo(a) Valentina Lucía Miguel Tarrillo participe en la investigación realizada por la Mg. Teresa Judith Chávez Sánchez, con fines académicos.

Cabe precisar que, he recibido copia de este procedimiento.

Padre/madre

Trujillo 18-07-17

Lugar y fecha

Formulario de Consentimiento

Habiendo recibido información clara y necesaria sobre la investigación titulada "Programa de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016" la cual se desarrollará en la institución educativa a la que asiste mi hijo(a) y conociendo los procedimientos que se llevarán a cabo, accedo de manera voluntaria y doy mi consentimiento para que mi menor hijo(a) Ismael Saor Espejo participe en la investigación realizada por la Mg. Teresa Judith Chávez Sánchez, con fines académicos.

Cabe precisar que, he recibido copia de este procedimiento.

Padre/madre

Trujillo 18-07-17

Lugar y fecha

ANEXO 9

CONSENTIMIENTO INFORMADO GRUPO CONTROL

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado Padre/Madre de familia.

Ante usted me presento y le expongo lo siguiente: Yo Teresa Judith Chávez Sánchez, estudiante del programa de Doctorado en Educación de la Escuela de Posgrado de la UCV, estoy realizando una investigación titulada **“Programa de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016”** como requisito para obtener el grado de Doctor en Educación. El objetivo de la investigación es determinar que la aplicación de un Programa de juegos desarrolla la Inteligencia Corporal Cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016”. Bajo este motivo es que solicito a usted, la autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente en esta investigación.

La investigación consiste en la aplicación del test para evaluar la inteligencia corporal cinestésica el cual consta de dos dimensiones las cuales están orientadas a medir la Expresión corporal y la motricidad. Está constituida por 25 ítems, los cuales servirán para determinar las habilidades básicas de la Inteligencia Corporal Cinestésica. Se tomarán dos pruebas (una antes y después) de haberse desarrollado el programa de juegos para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica.

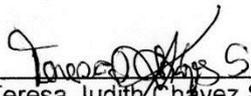
Debe saber que el proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado en la investigación. La participación o no participación no afectará el desarrollo de sus actividades académicas, ni la nota del estudiante. La participación es voluntaria. Tanto usted y su hijo(a) tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento que considere necesario. El estudio no conlleva ningún riesgo para el estudiante, tampoco recibirá alguna compensación por participar. Los resultados de manera general, obtenidos en la investigación, podrán ser solicitados a mi persona o a la Institución Educativa, al término de la investigación.

Si tiene alguna duda o consulta sobre esta investigación, se puede comunicar con el(la) investigador(a) al 949625529 o con mi asesor(a) de investigación Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo al 994477861

Si usted está de acuerdo en que su hijo(a) participe, por favor llenar el formulario de autorización y enviar con su hijo(a) para la recepción por parte del investigador.

Agradeciéndole de antemano por la atención brindada al presente.

Atentamente



Teresa Judith Chávez Sánchez
CPPe.

Formulario de Consentimiento

Habiendo recibido información clara y necesaria sobre la investigación titulada "Programa de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016" la cual se desarrollará en la institución educativa a la que asiste mi hijo(a) y conociendo los procedimientos que se llevarán a cabo, accedo de manera voluntaria y doy mi consentimiento para que mi menor hijo(a) Fabian Gael Butron Rodriguez participe en la investigación realizada por la Mg. Teresa Judith Chávez Sánchez, con fines académicos.

Cabe precisar que, he recibido copia de este procedimiento.

Padre/madre

Trujillo 19/07/17
Lugar y fecha

Formulario de Consentimiento

Habiendo recibido información clara y necesaria sobre la investigación titulada "Programa de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016" la cual se desarrollará en la institución educativa a la que asiste mi hijo(a) y conociendo los procedimientos que se llevarán a cabo, accedo de manera voluntaria y doy mi consentimiento para que mi menor hijo(a) Jorge Anderson Diestra Polo participe en la investigación realizada por la Mg. Teresa Judith Chávez Sánchez, con fines académicos.

Cabe precisar que, he recibido copia de este procedimiento.

Padre/madre

Trujillo 19-07-17
Lugar y fecha

ANEXO 10

ASENTIMIENTO INFORMADO GRUPO EXPERIMENTAL

ASENTIMIENTO INFORMADO

El presente documento de asentimiento informado es para estudiantes de 3 años del nivel inicial, que asisten a la Institución Educativa N°1712 "Santa Rosa" Urbanización Huerta Grande en el distrito de Trujillo, a quienes se le invita a participar en la investigación denominada: **"Programa de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016"**

A continuación se procederá a dar la explicación sobre la investigación.

Estimado estudiante, mi nombre es Teresa Judith Chávez Sánchez, soy estudiante del programa de Doctorado en educación y estoy realizando un estudio el cual consiste en investigar si la aplicación de un Programa de juegos desarrolla la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años. Se tomarán dos pruebas (una antes y después) de haberse desarrollado el programa de juegos para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica,

Así mismo te invito a participar de esta investigación. Puedes elegir si participar o no. Debes saber que tus padres u apoderado(a) ya han sido informados y tiene conocimiento pleno, por consiguiente, saben que te estamos preguntando a ti también para que puedas aceptar de manera voluntaria. Si vas a participar en la investigación, tus padres o apoderado también procederán a aceptar tu participación. Pero si no deseas formar parte en la investigación no tienes por qué hacerlo, aun cuando tus padres lo hayan aceptado.

Puedes conversar al respecto con tus padres antes de tomar una decisión. Si hubiese alguna consulta o duda, puedes hacérmelo saber que estaré atento a responderte.

El objetivo de la investigación es determinar que la aplicación de un programa de juegos desarrolla la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016", se te invita a participar a ti porque deseo que formes parte de la investigación, pero debes saber que tu participación es voluntaria, si en algún momento deseas retirarte de la investigación no habrá ningún problema, la investigación consiste en la aplicación del test para evaluar la inteligencia corporal cinestésica, el cual consta de dos dimensiones las cuales están orientadas a medir la expresión corporal y la motricidad. Está constituida por 25 ítems, los cuales servirán para determinar las habilidades básicas de la inteligencia corporal cinestésica. Así mismos participar del programa de juegos, esta investigación no es peligrosa, ni te generará molestias, más bien es muy beneficiosa para tu rendimiento académico, la información que recojamos al final de la investigación es confidencial, pero si podrás saber cómo concluyo.

Si ya decidiste formar parte de esta investigación, te daré una copia de la información para que puedas examinarla junto a tus padres o apoderado.

Agradeciéndole de antemano por la atención brindada al presente.

Atentamente



Teresa Judith Chávez Sánchez
CPPe.

Formulario de Asentimiento

Yo, tengo conocimiento sobre la investigación denominada "**Programa de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016**". Sé que me tomarán dos pruebas (una antes y después) de haberse desarrollado el programa de juegos para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica, sé que mi participación es voluntaria y en caso de que en algún momento desee no continuar, podre retirarme de la investigación sin ningún problema. He leído detenidamente la información o (se me ha leído con detenimiento la información) y la comprendo, además sé, que si tengo dudas, podre preguntar y me responderán amablemente. En tal sentido acepto participar en esta investigación.

Nombre (a): Valentina Miguel del Torrallo niño

Firma o huella:



Fecha:

Habiendo estado presente al momento de que se le ha explicado y dado lectura del documento sobre la participación en la investigación y el asentimiento informado, así mismo, que se le ha respondido de manera clara a las preguntas realizadas por el niño (a). Confirmando de que voluntariamente a dado su asentimiento.

Rosa Casanova Lejía
Nombre del testigo

18-07-17
Fecha

El Padre/madre/apoderado ha firmado un consentimiento informado
Si (X) No (). Iniciales del investigador.

Formulario de Asentimiento

Yo, tengo conocimiento sobre la investigación denominada **“Programa de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016”**. Sé que me tomarán dos pruebas (una antes y después) de haberse desarrollado el programa de juegos para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica, sé que mi participación es voluntaria y en caso de que en algún momento desee no continuar, podre retirarme de la investigación sin ningún problema. He leído detenidamente la información o (se me ha leído con detenimiento la información) y la comprendo, además sé, que si tengo dudas, podre preguntar y me responderán amablemente. En tal sentido acepto participar en esta investigación.

Nombre (a): Ismael Saer Espejo del _____ niño

Firma o huella:



Fecha:

Habiendo estado presente al momento de que se le ha explicado y dado lectura del documento sobre la participación en la investigación y el asentimiento informado, así mismo, que se le ha respondido de manera clara a las preguntas realizadas por el niño (a). Confirmando de que voluntariamente a dado su asentimiento.

Rosa Coamora Leyva
Nombre del testigo

18-07-17
Fecha

El Padre/madre/apoderado ha firmado un consentimiento informado
Si () No (). Iniciales del investigador.

ANEXO 11

ASENTIMIENTO INFORMADO GRUPO CONTROL

ASENTIMIENTO INFORMADO

El presente documento de asentimiento informado es para estudiantes de 3 años del nivel inicial, que asisten a la Institución Educativa N° 80006 Nuevo Perú Trujillo, a quienes se le invita a participar en la investigación denominada: **“Programa de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016”**

A continuación se procederá a dar la explicación sobre la investigación.

Estimado estudiante, mi nombre es Teresa Judith Chávez Sánchez, soy estudiante del programa de Doctorado en educación y estoy realizando un estudio el cual consiste en investigar si la aplicación de un Programa de juegos desarrolla la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años. Se tomarán dos pruebas (una antes y después) de haberse desarrollado el programa de juegos para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica,

Así mismo te invito a participar de esta investigación. Puedes elegir si participar o no. Debes saber que tus padres u apoderado(a) ya han sido informados y tiene conocimiento pleno, por consiguiente, saben que te estamos preguntando a ti también para que puedas aceptar de manera voluntaria. Si vas a participar en la investigación, tus padres o apoderado también procederán a aceptar tu participación. Pero si no deseas formar parte en la investigación no tienes por qué hacerlo, aun cuando tus padres lo hayan aceptado.

Puedes conversar al respecto con tus padres antes de tomar una decisión. Si hubiese alguna consulta o duda, puedes hacérmelo saber que estaré atento a responderte.

El objetivo de la investigación es determinar que la aplicación de un programa de juegos desarrolla la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016”, se te invita a participar a ti porque deseo que formes parte de la investigación, pero debes saber que tu participación es voluntaria, si en algún momento deseas retirarte de la investigación no habrá ningún problema, la investigación consiste en la aplicación del test para evaluar la inteligencia corporal cinestésica, el cual consta de dos dimensiones las cuales están orientadas a medir la expresión corporal y la motricidad. Está constituida por 25 ítems, los cuales servirán para determinar las habilidades básicas de la inteligencia corporal cinestésica, esta investigación no es peligrosa, ni te generará molestias, más bien es muy beneficiosa para tu rendimiento académico, la información que recojamos al final de la investigación es confidencial, pero si podrás saber cómo concluyo.

Si ya decidiste formar parte de esta investigación, te daré una copia de la información para que puedas examinarla junto a tus padres o apoderado.

Agradeciéndole de antemano por la atención brindada al presente.

Atentamente



Teresa Judith Chávez Sánchez
CPPe.

Formulario de Asentimiento

Yo, tengo conocimiento sobre la investigación denominada "**Programa de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016**". Sé que me tomarán dos pruebas (una antes y después) de haberse desarrollado el programa de juegos para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica, sé que mi participación es voluntaria y en caso de que en algún momento desee no continuar, podre retirarme de la investigación sin ningún problema. He leído detenidamente la información o (se me ha leído con detenimiento la información) y la comprendo, además sé, que si tengo dudas, podre preguntar y me responderán amablemente. En tal sentido acepto participar en esta investigación.

Nombre del niño
(a): Fabrizio Gael Butrón Rodríguez

Firma o huella:



Fecha:

Habiendo estado presente al momento de que se le ha explicado y dado lectura del documento sobre la participación en la investigación y el asentimiento informado, así mismo, que se le ha respondido de manera clara a las preguntas realizadas por el niño (a). Confirmando de que voluntariamente a dado su asentimiento.

Andrés Mateo Cedro
Nombre del testigo



19-07-17
Fecha

El Padre/madre/apoderado ha firmado un consentimiento informado
Si (X) No (). Iniciales del investigador.

Formulario de Asentimiento

Yo, tengo conocimiento sobre la investigación denominada **“Programa de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2016”**. Sé que me tomarán dos pruebas (una antes y después) de haberse desarrollado el programa de juegos para desarrollar la inteligencia corporal cinestésica, sé que mi participación es voluntaria y en caso de que en algún momento desee no continuar, podre retirarme de la investigación sin ningún problema. He leído detenidamente la información o (se me ha leído con detenimiento la información) y la comprendo, además sé, que si tengo dudas, podre preguntar y me responderán amablemente. En tal sentido acepto participar en esta investigación.

Nombre (a): Jorge Anderson Diestra Polo. del niño

Firma o huella:



Fecha:

Habiendo estado presente al momento de que se le ha explicado y dado lectura del documento sobre la participación en la investigación y el asentimiento informado, así mismo, que se le ha respondido de manera clara a las preguntas realizadas por el niño (a). Confirmando de que voluntariamente a dado su asentimiento.

Nombre del testigo

19-07-17

Fecha

El Padre/madre/apoderado ha firmado un consentimiento informado
Si () No (). Iniciales del investigador.

ANEXO 12

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO DE INVESTIGACION: TALLER DE JUEGOS EN LA INTELIGENCIA CORPORAL CINESTÉSICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS. TRUJILLO 2017

RESPONSABLE: Br. Chávez Sánchez Teresa Judith

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	OPERACIONALIZACION	INDICADORES	METODOS Y TECNICAS	
Problema General: ¿En qué medida la aplicación de un Taller de juegos desarrolla la Inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017?	Objetivo General Determinar que la aplicación de un taller de juegos desarrolla la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.	Hipótesis General: Hi: La aplicación de un taller de juegos desarrolla significativamente la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017	V.I. Taller de Juegos	Juegos	El taller consta de 14 sesiones que se desarrollaran durante tres meses, las cuales se evaluaran internamente mediante una lista de cotejo.	<ul style="list-style-type: none"> • Juega con sus compañeros de manera organizada para lograr una meta. • Participa con sus compañeros para obtener metas en conjunto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Población: 60 alumnos de las IE Santa Rosa y Nuevo Perú - Muestra: 60 alumnos de las IE Santa Rosa y Nuevo Perú - Criterios de selección No probabilístico - Tipo de Investigación: Según su carácter Experimental - Tipo de Estudio: 	
				Juego de cooperación				<ul style="list-style-type: none"> • Juega usando los músculos de los brazos, piernas y cuello para divertirse. • Realiza ejercicios físicos imitando a la profesora de forma coordinada.
				Juegos funcionales				

				Juegos configurativos	<ul style="list-style-type: none"> Realiza figuras diversas usando material concreto estructurado. Realiza figuras diversas usando material concreto no estructurado. 	<p>Experimental</p> <p>- Diseño de Investigación :</p> <p>Hipotético deductivo</p> <p>Inductivo Hipotético</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>GE: O₁</td> <td>X</td> <td>O₂</td> </tr> <tr> <td>GC: O₃</td> <td>—</td> <td>O₄</td> </tr> </table>	GE: O ₁	X	O ₂	GC: O ₃	—	O ₄
GE: O ₁	X	O ₂										
GC: O ₃	—	O ₄										
				Juego dramático	<ul style="list-style-type: none"> Inventa una historia, un cuento o un relato para actuar teatralmente. Representa personajes ideales con hechos o acontecimientos que le llaman la atención. 	<p>Dónde:</p> <p>GE= Grupo Experimental</p> <p>GC= Grupo Control</p> <p>O₁ = Pre test al grupo experimental</p> <p>O₂ = Post test al grupo experimental</p>						

	<p>Objetivos Específicos:</p> <p>a. Medir los niveles obtenidos en la inteligencia corporal cinestésica, en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017, mediante el pre test, al grupo control y experimental.</p> <p>b. Aplicar un taller de juegos a los niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017 del grupo experimental.</p> <p>c. Medir los niveles obtenidos en la inteligencia corporal</p>	<p>Hipótesis Nula:</p> <p>Ho: La aplicación de un taller de juegos no desarrolla la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017.</p>	<p>V.D.</p> <p>Inteligencia corporal cinestésica</p>	<p>Expresión corporal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Se comunica a través de un lenguaje corporal 	<ul style="list-style-type: none"> ● Explora el entorno y los objetos por medio el tacto y el movimiento. ● Se divierte con la sensación que le genera su cuerpo en movimiento. ● Gusta de las experiencias concretas de aprendizaje, tales como salidas al campo. ● Comunica su sentimiento a través de la danza. ● Tiene condiciones para la actuación al dramatizar cuentos y canciones ● Participa en dramatizaciones y juegos, montaje de objetos y ejercicio físico. 	<p>X = Aplicación del taller de juegos</p> <p>O₃ = Pre test al grupo Control</p> <p>O₄ = Post test al grupo Control</p> <p>- Técnicas de recolección de datos:</p> <p>Observación etc.</p> <p>- Instrumentos de recolección de datos:</p> <p>Test de Inteligencia corporal Cinestesica, lista de cotejo etc.</p> <p>- Validación del instrumento:</p> <p>Valides de contenido, valides de constructo, valides de criterio</p> <p>- Confiabilidad del instrumento:</p> <p>Se aplicó el estadístico de Alpha de cronbach se tomó el test de la Inteligencia corporal cinestesica.</p> <p>- Procedimientos de recolección de datos:</p> <p>- Se procedió con el permiso de las direcciones de la IE para aplicar el test de la investigación.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	----------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>cinestésica, en los niños y niñas de 3 años, Trujillo 2017, mediante el post test, al grupo control y experimental.</p> <p>d. Comparar los resultados obtenidos, respecto a la inteligencias corporal cinestésica, en el pre y post test del grupo control y experimental.</p>					<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la imaginación y placer en variadas situaciones de juego. • Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría tristeza, enojo, etcétera). 	<ul style="list-style-type: none"> - Se pidió permiso tanto a los padres y niños con: <ul style="list-style-type: none"> • Consentimiento informado • Asentimiento informado - Se aplicó a ambos grupos experimental y control y experimental el pre test para evaluar la Inteligencia Corporal Cinestesica. - Después de aplicar el test para evaluar la Inteligencia Corporal Cinestesica, se desarrolló el taller propuesto. - Luego se volvió aplicar el test para evaluar la Inteligencia Corporal Cinestesica, en ambos grupos para ver la mejora de los estudiantes. - Para el proceso de los datos, presentación y análisis de los datos se utilizó el programa Excel y el Paquete de Análisis Estadístico para la Investigación en Ciencias Sociales SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)
				<p>Motricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra destreza en su motricidad fina 	<ul style="list-style-type: none"> • Le gusta amasar y modelar, plastilina, arcilla u otras experiencias táctiles • Arma y desarma cosas. • Le gusta Tocar, apretar, sacudir, golpear, pellizcar, agitar, 	

					<p>agarrar y soltar, palmear, frotar palmas y objetos de diferentes texturas y tamaños.</p> <ul style="list-style-type: none"> Hace ejercicios de manos y dedos: golpeando la mesa, jugando a los títeres con manos y dedos. Tiene muy buena coordinación fina al pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar. Tiene muy buena coordinación fina al rasgar y plegar el papel. Corta siguiendo una línea recta, luego oblicua o inclinada. Traslada objetos pequeños como: lentes, 	<ul style="list-style-type: none"> Por último se expuso la investigación al jurado encargado. Métodos de análisis de datos: <p>Media Aritmética</p> $\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$ <p>Desviación Estándar:</p> $S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^N (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$ <p>Prueba "t" de Student</p> $t_s = \frac{\bar{x}_e - \bar{x}_c}{\sqrt{\frac{(n_e - 1)s_e^2 + (n_c - 1)s_c^2}{n_e + n_c - 2} \left(\frac{1}{n_e} + \frac{1}{n_c} \right)}}$ <p>U de Mann-Whitney</p>
--	--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

					<p>garbanzos, semillas, alpiste, etc. de un plato a otro, sólo usando los dedos índice y pulgar.</p>	$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$ $U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$
				<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra destreza en su motricidad gruesa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora su posibilidad de movimiento vivenciando el equilibrio en su postura desplazándose y juegos libres. • Demuestra condiciones de atletismo al correr, saltar, brincar y moverme rápidamente. • Tiene un buen sentido del equilibrio, flexibilidad y la coordinación al hacer ejercicios. • Realiza un recorrido, sin salir, sobre líneas trazadas en el piso, y pueden ser líneas rectas, 	

						<p>curvas y con quiebre.</p> <ul style="list-style-type: none">• Baila en diferentes ritmos procurando que tome el ritmo de la música constantemente.• Tiene coordinación muscular especialmente en marchas y equilibrio.• Coordina todos sus movimientos cuando camina, corre, salta, trepa y rodea.• Coordina sus movimientos visomotriz: óculo-manual (lanzar recepcionar)• Coordina sus movimientos óculo-podal (patear y recepcionar).	
--	--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

